CURRICOLO VERTICALE

ISTITUTO COMPRENSIVO
“PORTOGRUARO E FOSSALTA DI PORTOGRUARO”

Indice

Premessa p. 4
Competenze chiave europee p.10
Sinossi delle competenze p. 11
Curricolo scuola dell'infanzia p.13
Il sé e l'altro
Cittadinanza e Costituzione p. 14
Religione p.18
I discorsi e le parole
Italiano p.20
Inglese p.25
Conoscenza del mondo
Matematica p.26
Scienze p.29
Tecnologia **(Immagini, suoni e colori)** p.32
Geografia p.34
Storia p.37
Immagini, suoni e colori
Musica p.40
Arte e Immagine p.42
Il corpo e il movimento
Educazione motoria e fisica p.46
Competenza imprenditoriale p.51
Tutti i campi di esperienze
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare p.52
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare (Funzioni esecutive) p.53

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO p.60

ITALIANO (Lingua e Letteratura)
Scuola primaria p.61
Scuola secondaria di primo grado p.66

STORIA
Scuola primaria p.71
Scuola secondaria di primo grado p.75

GEOGRAFIA
Scuola primaria p.78
Scuola secondaria di primo grado p.84

LATINO PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA
Scuola secondaria di primo grado p.87

LINGUA INGLESE
Scuola primaria p.89
Scuola secondaria di primo grado p.95

SECONDA LINGUA COMUNITARIA (TEDESCO)
Scuola secondaria di primo grado p.98

SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)
Scuola secondaria di primo grado p.101

MATEMATICA
Scuola primaria p.104
Scuola secondaria di primo grado p.113

SCIENZE
Scuola primaria p.116
Scuola secondaria di primo grado p.122

TECNOLOGIA
Scuola primaria p.125
Scuola secondaria di primo grado p.129

MUSICA
Scuola primaria p.131
Scuola secondaria di primo grado p.135

ARTE E IMMAGINE
Scuola primaria p.138
Scuola secondaria di primo grado p.142

RELIGIONE CATTOLICA
Scuola primaria p.145
Scuola secondaria di primo grado p.149

EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA
Scuola primaria p.151
Scuola secondaria di primo grado p.155

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. In linea con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025, 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). La scuola del primo ciclo è chiamata a promuovere un curricolo unitario, che sappia rispettare le peculiarità di ciascun ordine e grado, ma allo stesso tempo favorisca progressioni di apprendimento significative e coerenti con i traguardi di competenza previsti al termine di ogni tappa.

Il curricolo verticale :

- Promuove un apprendimento continuo e progressivo, prevenendo fratture nei passaggi tra i diversi ordini di scuola;
- Accompagna la crescita dell'alunno, valorizzando le competenze di cittadinanza attiva, la capacità di pensare criticamente e il rispetto della persona e dell'ambiente;
- Si fonda su approcci didattici inclusivi, cooperativi e basati sull'esperienza, come indicato nelle Indicazioni 2025, che pongono l'alunno al centro dell'azione educativa;
- Tiene conto dei *campi di esperienza* nella Scuola dell'Infanzia, dei *nuclei fondanti disciplinari* nella Primaria e nella Secondaria, e promuove una trasversalità educativa (competenze chiave europee, educazione civica, sostenibilità, digitale, ecc.).
-

Il curricolo è ispirato a valori fondamentali riconosciuti nel nostro ordinamento e richiamati anche nelle Indicazioni Nazionali:

- *Centralità della persona:* la scuola è concepita come un ambiente di crescita globale, che valorizza le dimensioni cognitive, affettive, relazionali, etiche, estetiche e spirituali degli studenti.
- *Inclusione e personalizzazione*: si prevede la realizzazione di percorsi su misura per rispondere ai bisogni educativi di tutti gli alunni, con particolare attenzione a BES e diversità.
- *Promozione del rispetto e della relazione:* si sviluppano competenze emotive, prevenzione della violenza e valorizzazione delle differenze.
- *Alleanza Educativa Scuola-Famiglia:* si promuove un rafforzamento del patto educativo tra insegnanti e famiglie per il successo formativo di ogni studente.

- *Educazione alla cittadinanza attiva*: l'obiettivo è formare cittadini consapevoli, responsabili e capaci di vivere in società democratiche.

- *Valorizzazione della diversità culturale e linguistica:* educare alla convivenza democratica, promuovere la dignità di ciascun bambino e preparare a vivere in una società pluralistica, rafforzando così le basi della cittadinanza attiva e consapevole.

- *Sostenibilità ambientale e sociale*: in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 dell'ONU, significa formare bambini consapevoli, responsabili e partecipi; coltivare la cura, la responsabilità, la giustizia e il rispetto; agire nel presente per costruire un futuro migliore per tutti.

- *Didattica Innovativa e Uso Critico delle Tecnologie:* si promuove una didattica-laboratoriale e interdisciplinare, con un uso consapevole dell'intelligenza artificiale e delle tecnologie digitali.

- *Educazione Ambientale:* la scuola è orientata alla sostenibilità e alla cura del pianeta.

- *Valorizzazione della Scrittura*: si attribuisce importanza alla scrittura manuale e alla calligrafia come strumenti di sviluppo del pensiero critico e riflessivo.

- *Competenze Chiave Europee:* le Indicazioni si allineano alle competenze chiave europee, includendo alfabetiche, multilinguistiche, STEM, digitali, personali, sociali, imprenditoriali e culturali.

Il documento delle ***Indicazioni Nazionali 2025*** per il Curricolo recepisce come obiettivo generale del processo educativo il conseguimento delle otto competenze chiave europee per l'apprendimento permanente. La Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 22/05/2018 ha sostituito le 8 competenze chiave individuate con la Raccomandazione del 18/12/2006. «Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità». Cittadinanza attiva e inclusione sociale sono i cardini attorno a cui ruotano le nuove competenze. Ogni scuola è dunque chiamata a ricalibrare il proprio curricolo declinandolo in base a queste nuove competenze.

Esse sono:

1. Competenza alfabetica funzionale

2. Competenza multilinguistica

3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

4. Competenza digitale

5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

6. Competenza in materia di cittadinanza

7. Competenza imprenditoriale

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

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 competenza in scienze, tecnologie e ingegneria"*: 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, c*he 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 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.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE CURRICOLO VERTICALE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**CAMPI D'ESPERIENZA** **Scuola d'Infanzia**	**DISCIPLINE** **Scuola Primaria** **Scuola Secondaria di primo grado**
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 COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	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 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	Educazione Motoria e Fisica, 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 **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. **3** Rispettare e prendersi cura dell'ambiente	**1** Utilizzare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in varie esperienze di vita quotidiana **2** Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo **3** Ascoltare per comprendere e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta **4** Produrre testi di vario genere in relazione ai differenti scopi comunicativi **5** Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento	**1** Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto e nella lettura **2** Interagire usando un lessico semplice e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari **3** Produrre elaborati scritti per dare informazioni **4** Riflettere, cogliere e individuare diverse forme linguistiche e uso della lingua straniera **5** Sviluppa una consapevolezza plurilingue ed una sensibilità interculturale senza atteggiamenti di rifiuto	**1** Utilizzare strumenti logico-matematici e terminologia specifica **2** Scegliere ed applicare strategie e tecniche di calcolo scritto e mentale e misurazione **3** Formulare e confrontare ipotesi, individuare strategie e verificarle nella soluzione di problemi **4** Conoscere le figure geometriche, relazioni geometriche, metriche e topologiche	**1** Esplorare, osservare, analizzare e descrivere fenomeni naturali con un approccio razionale o metodo scientifico **2** Individuare relazioni tra eventi, ipotesi, idee **3** Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni	**1** Comprendere la struttura e la funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune **2** Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti, spiegando le fasi del processo **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	**1** Orientarsi nel tempo e nello spazio utilizzando gli strumenti propri della disciplina **2** Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio, stabilendone le relazioni e le sue trasformazioni nel tempo **3** Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici utilizzando il linguaggio della geo-graficità

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**	**Educazione Motoria e Fisica**
1 Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo **2** Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi fondamentali **3** Organizzare ed esporre le informazioni e le conoscenze utilizzando il linguaggio specifico disciplinare **4** Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità dei fatti storici, riconoscendone le cause e determinandone gli effetti	**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 **2** Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della vita e dell'insegnamento di Gesù. Riconoscere e confrontare gli elementi fondamentali della Chiesa **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 **4** Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili	**1** Utilizzare e padroneggiare differenti linguaggi e tecniche creativo-artistiche per esprimersi e realizzare elaborati **2** Osservare, comprendere e sperimentare gli elementi principali del linguaggio visivo **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	**1** Ascoltare, comprendere e interpretare differenti eventi sonori **2** Sperimentare, ideare e produrre sequenze musicali e sonore attraverso il corpo, la voce e gli strumenti **3** Riconoscere e decodificare simboli ritmico-melodici **4** Star bene assieme attraverso la partecipazione attiva alle esperienze musicali cogliendone gli aspetti emozionali	**1** Movimento: conoscere e padroneggiare il proprio corpo **2** Utilizzare correttamente il potenziale comunicativo e relazionale del linguaggio corporeo **3** Gioco-sport: partecipare attivamente ad attività ludiche e sportive, assumendo un atteggiamento rispettoso nei confronti di regole e ruoli **4** Salute e benessere: riconoscere ed utilizzare corretti stili di vita relativamente alla salute (alimentazione e igiene), alla sicurezza, alla prevenzione

CURRICOLO
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA 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	1) Adattarsi a nuove situazioni accettando il distacco dai genitori. 2) Riconoscere progressivamente elementi della propria identità personale attraverso il nome, le caratteristiche personali e l'appartenenza al gruppo. 3) Rivolgersi all'adulto per esprimere bisogni primari (fame, sete, sonno, bisogno del bagno) ed emozioni. 4) Cogliere semplici emozioni proprie e altrui, anche attraverso la mediazione dell'adulto. 5) Osservare e imitare comportamenti legati alla cura personale (lavarsi le mani, soffiarsi il naso). 6) Riconoscere alcuni segni della propria cultura di appartenenza.	1) Vivere serenamente il tempo scolastico. 2) Riconoscere somiglianze e differenze tra sé e gli altri, maturando atteggiamenti di rispetto. 3) Esprimere bisogni ed emozioni con parole semplici e iniziare a spiegarne le cause ("Sono triste perché…"). 4) Riconoscere emozioni negli altri e manifesta prime forme di empatia. 5) Chiedere aiuto in modo più autonomo e mirato. 6) Iniziare ad autogestirsi nei momenti di cura (lavarsi le mani, rimettere a posto, vestirsi). 7) Riconoscere la propria identità personale. 8) Riconoscere e manifestare i principali segni della propria cultura.	1) Riconoscere e rispettare le diverse identità personali, esprimendo sé stesso in modo libero e rispettoso degli altri. 2) 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. 3) Superare le dipendenze dall'adulto assumendo iniziative e portando a termine compiti e routine in autonomia. 4) 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.	■ Percezione della propria identità'. ■ Riconoscimento di bisogni ed emozioni. ■ Storia personale e familiare. ■ Tradizioni familiari e della comunità. ■ Usi e costumi del territorio.

			5) Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni. 6) Dimostrare autonomia crescente nella cura personale e dell'ambiente. 7) Riconoscere e attribuire significato alle emozioni proprie e altrui nelle esperienze relazionali (iniziare a riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni sugli altri). 8) Manifestare e riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie forme sociali nel territorio di appartenenza.	
2. **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**	1) Stabilire relazioni serene con gli adulti di riferimento e con i pari. 2) Iniziare a seguire semplici regole di routine se guidato (es. fare la fila, non spingere,..). 3) Cominciare a interagire con i pari nei giochi	1) Riconoscere di appartenere ad un gruppo interagendo con gli adulti e con i pari. 2) Accettare il diverso da sé all'interno di uno specifico gruppo: riconoscere le diversità (lingua, aspetto, capacità) e manifestare curiosità e rispetto. 3) Accettare le regole dello stare assieme e di semplici giochi:rispettare il proprio	1) Abbandonare il linguaggio egocentrico a favore di quello socializzato. 2) Manifestare il senso di appartenenza riconoscendo ruoli e persone, spazi, contesti, materiali. 3) Saper aspettare dal tempo della richiesta alla soddisfazione del bisogno.	■ 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.

	semplici (gioco parallelo o associativo). 4) Dimostrare empatia spontanea: riconoscere emozioni base (gioia, rabbia, tristezza).	turno e i tempi delle attività. 4) Riconoscere e rispondere alle emozioni altrui in modo più consapevole e intenzionale (notare quando un compagno è triste o felice). 5) Condividere giochi e materiali. 6) Portare a termine un'attività o un gioco rispettando il lavoro/gioco dell'altro.	4) Rispettare turni, tempi e idee altrui. 5) Accogliere l'altro e sostenere chi e' in difficoltà. 6) Comprendere le emozioni proprie e altrui e adottare comportamenti empatici e cooperativi in modo intenzionale e riflessivo. 7) Comprendere che esistono differenze culturali, fisiche, linguistiche (usi,costumi,tradizioni) e inizia a valorizzarle . 8) Giocare, interagire e lavorare coi compagni in modo collaborativo, costruttivo e partecipativo. 9) Gestire piccoli conflitti fra pari e con gli adulti	■ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.
3. **Rispettare e prendersi cura dell'ambiente**	1) Vivere la scuola come luogo d'incontro e relazione. 2) Iniziare a condividere e riordinare materiali e giochi comuni. 3) Osservare alcune regole poste dagli adulti in autonomia. 4) Approcciarsi alla raccolta differenziata.	1) Muoversi in autonomia negli spazi conosciuti, riordinando materiali e giochi utilizzati. 2) Conoscere semplici regole. 3) Eseguire le consegne date dall'insegnante. 4) Praticare la raccolta differenziata.	1) Prendersi cura degli spazi di vita quotidiana e dei materiali comuni. 2) Assumere comportamenti corretti e responsabili per il rispetto dell'ambiente naturale, dei luoghi, delle cose e delle persone. 3) Rispettare norme per la propria sicurezza e salute.	■ 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.

			4) Effettuare correttamente e puntualmente la raccolta differenziata dei rifiuti. 5) Utilizzare nell' esperienza le conoscenze relative alla salute, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	■ Uso corretto di attrezzi e strumenti. ■ Differenti tipologie di rifiuti.

Competenza in materia di cittadinanza	
IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - 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. - Riconosce e valorizza la propria identità e quella degli altri, rispettando le differenze nelle esperienze relazionali. - Riconosce e attribuisce significato alle emozioni proprie e altrui nelle interazioni quotidiane. - 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.	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. Riconoscere emozioni negli altri e reagire in modo adeguato (consolare, aiutare, rispettare). Individuare semplici strategie per gestire le emozioni (chiedere aiuto, calmarsi, parlare). Partecipare a giochi di conoscenza e appartenenza (circle-time, giochi del nome, "chi sono io"?). Realizzare disegni e produzioni artistiche su di sé e sugli altri. Realizzare disegni e produzioni artistiche su di sé e sugli altri. Costruire cartelloni, tabelle, 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. 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. 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.

- 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.	Partecipare a giochi cooperativi e di gruppo in cui è necessario rispettare le regole e i turni. Drammatizzare situazioni di vita quotidiana assumendo ruoli diversi nel gioco simbolico. Riconoscere situazioni di conflitto e trovare strategie per risolverle con l'aiuto dell'adulto. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. Realizzare compiti e giochi di squadra, di ruolo e drammatizzazioni che prevedano modalità interdipendenti. Collaborare con i compagni alla cura di uno spazio comune (ad esempio: classe, giardino, angolo lettura).

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	*Alla fine della scuola dell'Infanzia*	
	ABILITA'	**CONOSCENZE**
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**	1) Esprimere e comunicare con parole e gesti la propria esperienza religiosa. 2) Esprimere emozioni e vissuti attraverso disegni, drammatizzazioni, canzoni ispirate a temi religiosi. 3) Mostrare atteggiamenti di rispetto verso gli altri e verso le differenze culturali e religiose. 4) Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità e rispetto il mondo quale dono di Dio, accogliendo le creature in esso presenti.	■ La creazione come dono di Dio. ■ Messaggio di Gesù = messaggio di pace, amicizia e amore.
2 **Individuare, a partire dalla bibbia, le tappe essenziali della vita e dell'insegnamento di Gesù.**		■ Racconti evangelici della vita di Gesù, del Natale e della Pasqua. ■ Conoscenza di alcune figure principali del racconto biblico (Gesù, Maria, Giuseppe).

Riconoscere e confrontare gli elementi fondamentali della chiesa	1) Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici.	■ Valori fondamentali del messaggio evangelico: amicizia, amore, accoglienza, perdono, pace.
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.**	1) Riconoscere alcuni simboli e segni relativi alle principali feste cristiane. 2) Imparare alcuni termini-frasi del linguaggio cristiano.	■ 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**	**5 anni**	
1. Utilizzare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in varie esperienze di vita quotidiana.	1) Utilizzare gesti-parole semplici o frasi minime per comunicare bisogni immediati. 2) Eseguire semplici istruzioni e/o consegne. 3) Partecipare alle conversazioni.	1)Formulare frasi più articolate per descrivere esperienze, raccontare eventi quotidiani o fare richieste. 2)Comprendere ed eseguire semplici istruzioni e/o consegne. 3) Interagire verbalmente con adulti e compagni. 4) Partecipare ed intervenire nelle conversazioni. 5) Ascoltare e memorizzare semplici canti, poesie e filastrocche.	1) Esporre pensieri, emozioni e opinioni con coerenza e adattando il linguaggio al contesto. 2) Utilizzare un lessico sempre più ricco e specifico legato alle esperienze scolastiche e di vita personale. 3) Comprendere ed eseguire istruzioni e/o consegne più complesse. 4) Interagire coi compagni mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, comunicando azioni e avvenimenti. 5) Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. 6) Riconoscere e rispettare le regole conversazionali: ascolto attivo, rispetto dei turni, pertinenza degli interventi.	■ 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. ■ Principi essenziali di organizzazione del discorso.

2. **Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo**	1) Leggere semplici immagini. 2) Ascoltare e comprendere brevi racconti, filastrocche e poesie. 3) Dimostrare interesse per i libri illustrati.	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”).	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).	■ 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. ■ Principi essenziali di organizzazione del discorso.
3. **Capire e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta**	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. 3) Mostrare curiosità per le immagini nei libri: associare le parole alle immagini.	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 semplici esperienze o vissuti. 4) Utilizzare un linguaggio semplice e chiaro per interagire con gli altri. 5) Mostrare interesse per le immagini nei libri:	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 interagire con gli altri, collaborare nelle varie attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi. 4) Utilizzare un repertorio linguistico appropriato, ponendo attenzione alla situazione comunicativa e agli	■ 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. ■ Principi essenziali di organizzazione del discorso.

	4) Esprimere verbalmente semplici bisogni e/o eventi.	associare le parole alle immagini, verbalizzandone il contenuto. 6) Iniziare a comprendere differenti situazioni comunicative, come le istruzioni per il gioco.	elementi strutturali della frase (chi? dove? quando?). 5) Descrivere e raccontare eventi personali, storie, etc. 6) Riprodurre e confrontare scritture. 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).	
4. **Produrre testi di vario genere in relazione ai differenti scopi comunicativi**	1) Utilizzare frasi semplici o parole per esprimere desideri, stati d'animo e raccontare piccole esperienze. 2) Raccontare esperienze con l'aiuto di immagini o oggetti 3) Produrre segni grafici spontanei (scarabocchi, linee) accompagnati da parole ("Questo è il sole"). 4) Iniziare a ripetere brevi racconti ascoltati, rielaborandoli con parole proprie. 5) Esprimersi attraverso il disegno o il gesto per	1) Raccontare esperienze personali in sequenza logica semplice (es. "Prima ho mangiato, poi ho dormito"). 2) Produrre brevi racconti orali, utilizzando frasi complete e descrivendo luoghi, oggetti, persone. 3) Utilizzare il linguaggio per descrivere, raccontare, chiedere, spiegare (scopi comunicativi diversi). 4) Completare e inventare brevi e semplici storie o racconti.	1) Raccontare con parole proprie una vicenda narrata, descrivere, spiegare, inventare, esprimere opinioni. 2) Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti. 3) Iniziare a rielaborare storie ascoltate creando piccole varianti (es. cambiare la parte iniziale o finale; ipotizzare avvenimenti che potrebbero accadere). 4) Cominciare a produrre "testi" grafici e iconici (disegni accompagnati da parole didascaliche). 5) Produrre testi espressivi utilizzando differenti codici.	■ 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. ■ Principi essenziali di organizzazione del discorso.

	comunicare un messaggio.		6) Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzioni di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati. 7) Partecipare a produzioni collettive: storie di gruppo, filastrocche inventate, giochi narrativi.	
5. **Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento**	1) Pronunciare semplici fonemi. 2) Possedere un lessico minimo.	1) Pronunciare correttamente fonemi e parole. 2) Utilizzare semplici frasi di senso compiuto	1) Formulare frasi di senso compiuto utilizzando nomi, verbi, aggettivi e avverbi. 2) Utilizzare il metalinguaggio, ricercare 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.	■ 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. ■ Principi essenziali di organizzazione del discorso. *N.B. Le conoscenze e le regole grammaticali vengono acquisite mediante l'uso comunicativo quotidiano*

Competenza alfabetica funzionale	
I DISCORSI E LE PAROLE : comunicazione, lingua, cultura	
Evidenze	**Compiti significativi**
<u>L'alunno:</u> - 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.	Lettura dialogata di albi illustrati con domande guidate. Ascoltare racconti, fiabe, filastrocche, poesie e rielaborarli con parole proprie. Partecipare a conversazioni in piccolo o grande gruppo rispettando il turno di parola. Partendo da stimoli concreti (testo letto dall'insegnante, video-letture, 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. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza vissuta, di semplici esperimenti e rielaborarle attraverso trasposizioni grafico-simboliche, plastiche e pittoriche, etc. 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). 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. Giocare con parole, suoni, rime, ritmi e filastrocche per sviluppare la consapevolezza fonologica. Avviare la scrittura spontanea di lettere, segni, parole conosciute. Partecipare a giochi linguistici che stimolano l'arricchimento del vocabolario. Esprimersi usando diverse modalità comunicative: parola, gesto, disegno, mimica. Memorizzare e ripetere testi orali (canzoni, conte, poesie). Scoprire parole nuove attraverso giochi, letture e situazioni comunicative autentiche.

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.	■ 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.	■ 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.	■ Esistenza di popoli, culture e lingue diverse.

Competenza multilinguistica	
I DISCORSI E LE PAROLE: comunicazione, lingua, cultura	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - 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 COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**			
DISCIPLINA SP E SSPG	**MATEMATICA**			
CAMPO D'ESPERIENZA	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**			
COMPETENZE SPECIFICHE	**Abilità**			**Conoscenze**
	3 anni	**4 anni**	**5 anni**	
1. Utilizzare strumenti logico-matematici e terminologia specifica **2. Scegliere ed applicare strategie e tecniche di calcolo scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali**	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).	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.	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. 6) Sviluppare strategie per risolvere problemi concreti	■ 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-quanti.

			(es. "quanti ne mancano per arrivare a 5?"). 7) Applicare strategie di calcolo mentale semplici.	
3. **Formulare e confrontare ipotesi, individuare strategie e verificarle nella soluzione di problemi.**	1) Osservare una situazione problematica semplice e iniziare a porre domande o a mostrare curiosità (es. “Dove è finito il pezzo mancante?”). 2) Iniziare a prevedere un’azione semplice (es. "Se metto il pezzo qui, cade?"). 3) Tentare strategie spontanee per risolvere piccoli problemi (incastri, percorsi, trovare un oggetto nascosto). 4) Cominciare a scegliere tra due alternative (es. “Provo questo prima…”).	1) Osservare il mondo circostante ed interagire con esso. 2) Formulare ipotesi su cosa accadrà in una situazione proposta (es. “Se metto più acqua, cosa succede?”). 3) Iniziare a spiegare la propria scelta in semplici giochi di logica o costruzione. 4)Usare strategie personali per trovare soluzioni (ad esempio prova ed errore, osservazione degli altri). 5) Confrontarsi con l’adulto o i pari per trovare una soluzione. 6) Collaborare con i pari per ragionare su semplici problemi pratici o ludici.	1) Formulare e verbalizzare previsioni e ipotesi in modo più chiaro e intenzionale. 2) Individuare l’esistenza di problemi e della possibilità’ di affrontarli. 3) Individuare strategie risolutive più strutturate (es. contare, ordinare, misurare, provare con sequenza logica). 4) Verificare l’efficacia di una strategia e la modifica in autonomia se necessario. 5) Confrontare soluzioni tra compagni, cercando di capire quale funziona meglio e perché.	■ 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-quanti.
		1) Classificare oggetti secondo più criteri (colore e forma, dimensione e	1) Raggruppare secondo criteri (dati o personali).	

4. **Conoscere figure geometriche, relazioni geometriche, numeriche e topologiche**	1) Interagire con oggetti e forme discriminandone le caratteristiche essenziali. 2) Riconoscere e nominare alcune forme geometriche semplici (cerchio, quadrato) in oggetti familiari. 3) Cominciare a classificare oggetti in base alla forma o dimensione. 4) Esplorare la disposizione degli oggetti nello spazio attraverso il gioco (costruzioni, incastri). 5) Osservare relazioni tra oggetti (vicino/lontano, grande/piccolo).	quantità) e riconoscendo differenze e associando elementi e forme. 2) Raggruppare oggetti in base a forma, colore, grandezza, identificando relazioni tra gli elementi. 3) Riconoscere e distinguere più figure geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. 4) Iniziare a rappresentare graficamente forme geometriche con il disegno o il gioco dei blocchi logici. 5) Utilizzare vocaboli topologici più precisi: “davanti/dietro”, “tra”, “accanto”, “intorno”. 6) Costruire semplici configurazioni spaziali seguendo indicazioni (es. crea un percorso, una sequenza).	2) Individuare analogie, differenze, simmetrie e relazioni tra oggetti. 3) Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. 4) Riconoscere e utilizzare le forme geometriche in contesti concreti (costruzioni, disegni). 5) Usare correttamente termini topologici per orientarsi e dare indicazioni nello spazio. 6) Realizzare composizioni geometriche (con tangram, mosaici, pattern) rispettando regole di forma e posizione. 7) Comprendere e rappresentare relazioni numeriche e geometriche (es. “il triangolo ha tre lati”, “il quadrato ha tutti i lati uguali”). 8) Iniziare a trasferire conoscenze geometriche in semplici attività di problem-solving o progettazione (es. costruire un percorso con forme, disegnare una mappa).	■ 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-quanti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA			
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	1) Utilizzare i cinque sensi per una prima conoscenza dell'ambiente naturale attraverso la manipolazione di materiali diversi. 2) Esplorare l'ambiente naturale con curiosità (terra, acqua, foglie, animali). 3) Osservare semplici fenomeni naturali (pioggia, vento, luce). 4) Cominciare a porre domande spontanee su ciò che vede.	1) Discriminare e descrivere qualità senso-percettive. 2) Distinguere nei vari ambienti esseri viventi e non viventi. 3) Osservare con maggiore intenzionalità la vita animale e vegetale cogliendo cambiamenti e trasformazioni. 4) Formulare prime ipotesi ingenue ("Se metto l'acqua al sole, sparisce?"). 5) Iniziare a descrivere fenomeni usando parole semplici. 6) Partecipare ad attività di esplorazione guidata con adulti o in piccoli gruppi.	1) Esplorare sistematicamente oggetti e fenomeni naturali con metodo (es. osservazioni quotidiane, raccolta dati). 2) Descrivere e confrontare fatti e eventi. 3) Formulare e verbalizzare ipotesi e previsioni sulle cose e sulla natura (es. "Se mettiamo il seme nella terra, cosa succederà?"). 4) Utilizzare un linguaggio e una documentazione (disegni, foto,..)appropriata per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. 5) Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. 6) Imparare ad osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e il loro habitat, i fenomeni naturali e	■ 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

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

			pianta, cambiamenti stagionali).	
3. **Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni**	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).	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.	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.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**			
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	■ 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. 3) Riconoscere azioni base del processo. 4) Esprimere con parole o gesti cosa sta facendo ("sto	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). 3) Iniziare a verbalizzare le fasi del proprio lavoro ("prima ho tagliato, poi ho incollato").	1) Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base di semplici consegne. 2) Pianificare e realizzare un manufatto autonomamente o in gruppo, con una sequenza logica. 3) Spiegare in modo semplice le fasi del	

	incollando", "faccio la torre").	4) Rispettare indicazioni per raggiungere uno scopo (es. costruire una barca, una scatola). 5) Collaborare con i compagni nella realizzazione di un prodotto comune.	processo (progetto-scelta materiali-costruzione-verifica). 4) Usare strumenti in modo consapevole (forbici, colla, pinzatrice, materiali di riciclo). 5) Modificare il proprio progetto se incontra difficoltà, mostrando adattabilità e problem-solving.	
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	1) Dimostrare curiosità per oggetti tecnologici, senza comprenderne ancora i limiti. 2) Usare in modo spontaneo e assistito strumenti digitali semplici (tablet, lavagna interattiva, telecomando per robottini).	1) Cominciare a distinguere quando e come usare correttamente la tecnologia (es. "usiamo il tablet per disegnare"). 2) Iniziare a riflettere sui limiti dell'uso eccessivo o non corretto (es. "non si può stare troppo davanti alla TV"). 3) Comprendere che gli strumenti tecnologici devono essere usati con attenzione e guida.	1) Prendere visione di immagini, simboli, suoni per comprendere le potenzialità dei vari supporti tecnologici. 2) Riconoscere le potenzialità della tecnologia in diversi contesti (comunicazione, lavoro, gioco, apprendimento). 3) Comprendere l'importanza di un uso responsabile e regolato degli strumenti tecnologici. 4) Iniziare a valutare se un determinato strumento è adatto a un certo scopo o situazione.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA			
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	1) Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari. 2) Seguire routine temporali quotidiane. 3) Riconoscere e usare parole semplici per indicare posizione: sopra/sotto, dentro/fuori.	1) Collocare correttamente nello spazio se stessi, persone, oggetti, elementi naturali. 2) Orientarsi con maggiore sicurezza in ambienti noti, anche seguendo indicazioni. 3) Seguire indicazioni verbali relative a percorsi e direzioni. 4) Usare un linguaggio spaziale più preciso: davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra (anche con un supporto). 5) Riconoscere e verbalizzare le fasi della giornata e successione degli eventi. 6) Iniziare a rappresentare lo spazio vissuto con disegni e mappe rudimentali (es. la mia casa, il mio giardino).	1) Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'esperienza diretta. 2) Comprendere e rielaborare mappe e percorsi, avvalendosi anche del coding con la mediazione didattica dell'insegnante. 3) Interpretare e produrre simboli. 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 loro rappresentazione attraverso il disegno. 5) Riconoscere e rappresentare sequenze temporali, giorni della settimana, stagioni.	■ 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.
2.	1) Osservare uno spazio conosciuto e nominare gli	1) Osservare il paesaggio circostante antropico e	1) Esplorare, descrivere e rappresentare un territorio,	

Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio, stabilendone le relazioni e le sue trasformazioni nel tempo	elementi, naturali e artificiali, che lo compongono. 2) Notare cambiamenti evidenti nell'ambiente (es. pioggia, neve, fiori che sbocciano) . 3) Partecipare a passeggiate o esplorazioni guidate dell'ambiente circostante.	naturale sapendone cogliere caratteristiche e trasformazioni. 2) Iniziare a confrontare ambienti diversi (es. città/campagna, mare/montagna). 3) Verbalizzare semplici osservazioni sull'ambiente ("prima c'erano le foglie, ora no").	le sue caratteristiche e trasformazioni utilizzando codici diversi. 2) Riconoscere e classificare gli elementi del territorio (naturali: alberi, colline, fiumi; artificiali: case, strade, ponti). 3) Partecipare a esperienze di documentazione dell'ambiente (foto, disegni, mappe).	
3. **Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici utilizzando il linguaggio della geo-graficità**	1) Conoscere elementi dell' ambiente naturale attraverso la manipolazione di materiali diversi. 2) Osservare e nominare elementi presenti nel paesaggio vicino (albero, cielo, casa, strada). 3) Utilizzare il disegno libero per rappresentare ambienti familiari (la casa, il giardino). 4) Ascoltare e partecipare a racconti e descrizioni di luoghi.	1) Osservare ed esplorare il mondo circostante interagendo positivamente con esso utilizzando tutti i sensi. 2) Descrivere verbalmente paesaggi vissuti o osservati. 3) Utilizzare disegni strutturati per rappresentare ambienti conosciuti. 4) Iniziare a confrontare paesaggi diversi con il supporto dell'adulto (es. mare/montagna). 5) Riconoscere alcuni elementi ricorrenti nei paesaggi (acqua, alberi, edifici).	1) Porre domande e formulare ipotesi sull'ambiente e le sue caratteristiche. 2) Osservare e confrontare paesaggi naturali e antropici, cogliendone somiglianze e differenze. 3) Rappresentare graficamente paesaggi reali o immaginati, includendo elementi significativi. 4) Cominciare a usare simboli e segni convenzionali (es. onde per l'acqua, triangoli per le montagne). 5) Descrivere e interpretare ambienti con un linguaggio più articolato.	

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	
LA CONOSCENZA DEL MONDO – Ordine, misura, spazio, tempo, natura	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - 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;organizza azioni in sequenze logiche. - 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. -Esplora situazioni problematiche e ricerca soluzioni attraverso tentativi, ipotesi e verifiche. - Si interessa e utilizza strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. - Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. 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. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ritmi, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali). Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo…). Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.

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	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?")	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.	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.	■ 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. ■ Elementi chiave di un racconto (chi, dove, cosa) ■ Differenti tipi di fonte: orale, visiva, oggettuale, esperienziale

2. **Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi fondamentali**	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.	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.	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).	■ 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.
3. **Organizzare ed esporre le informazioni e le conoscenze utilizzando il linguaggio specifico disciplinare**	1) Nominare oggetti e persone con parole note. 2) Ripetere parole e frasi sentite. 3) Rispondere a domande semplici su esperienze vissute. 4) Descrivere verbalmente un'immagine o una situazione con frasi brevi.	1) Raccontare brevi esperienze in sequenza logica. 2) Descrivere oggetti e immagini usando aggettivi appropriati. 3) Partecipare a conversazioni con domande e risposte pertinenti.	1) Essere consapevoli di avere una storia personale e familiare. 2) Esprimere pensieri e spiegazioni in modo chiaro e coerente. 3) Utilizzare termini appropriati per descrivere fenomeni o esperienze. 4) Esporre oralmente semplici descrizioni,	■ Le espressioni e nozioni temporali (adesso, prima, dopo, inizio, fine...). ■ 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.

			osservazioni o racconti seguendo un ordine logico 5) Iniziare a usare un linguaggio più preciso legato al contesto (ad esempio durante esperienze scientifiche, attività artistiche, narrazioni).	■ Struttura base di un testo narrativo e descrittivo (chi, dove, cosa, quando, perché). ■ Connettivi logici (perché, allora, quindi).

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
LA CONOSCENZA DEL MONDO: Storia	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - 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. - Partecipa a giochi di orientamento; usa correttamente nomi di giorni, mesi, stagioni.	Comunicare il proprio vissuto. Descrivere e confrontare fatti ed eventi; racconto libero o guidato. Osservazione e descrizione di un esperienza con l'individuazione dei passaggi essenziali. Giochi di osservazione con immagini. Sequenze di routine illustrate; canzoni sulle parti della giornata. Lettura dialogata di albi illustrati; uso di immagini per ricostruire una storia. Giochi di sequenze temporali; disegni con descrizione di spazi. Drammatizzazione di una storia; ricerca con interviste a casa. 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 (ascoltare, aspettare il turno, seguire il gruppo).
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). 4) Associare movimenti corporei ai suoni ascoltati.	1) Riprodurre brevi sequenze sonore. 2) Sviluppare interesse per l'ascolto musicale e la pratica coreutica. 3) Riprodurre sequenze ritmiche semplici con il corpo o strumenti. 4) Associare emozioni a brani musicali ascoltati.	1) Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonore con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e 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.	
3. **Partecipare attivamente ad esperienze musicali (vocali e strumentali)**	1) Approcciare alla musica attraverso l'ascolto di canzoni e semplici balli coreografici.	1) Partecipare attivamente ad attività musicali di gruppo.	1) Partecipare propositivamente al canto e a brevi coreografie, in situazioni quotidiane e in occasioni di festa comunitaria.	
4. **Star bene assieme attraverso la partecipazione attiva alle esperienze musicali, cogliendone gli aspetti emozionali**	1) Ascoltare brevi brani musicali e reagire con espressioni spontanee (movimenti, vocalizzi, sorrisi). 2) Partecipare a semplici giochi sonori (battiti di mani, uso di strumentario Orff e strumenti musicali rudimentali).	1) Seguire con attenzione un ritmo proposto dall'adulto. 2) Muoversi in base alla musica (camminare piano o correre quando cambia il tempo). 3) Esprimere emozioni legate a ciò che ascolta (es. "è una musica allegra/triste").	1) Collaborare in piccoli gruppi in attività musicali (es. cantare insieme o suonare strumenti). 2) Coordinarsi con gli altri nei giochi ritmici e nel canto corale. 3) Rielaborare un'esperienza musicale con parole, disegni o movimento.	

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**	
1. Utilizzare e padroneggiare differenti linguaggi e tecniche creativo-artistiche per esprimersi e realizzare elaborati	1) Utilizzare materiali e strumenti diversi per lasciare segni e tracce. 2) Manipolare materiali diversi per scoprirne le caratteristiche tattili e visive. 3) Discriminare i colori primari. 4) Rappresentare graficamente esperienze quotidiane attraverso disegni semplici.	1) Scoprire le possibilità espressive del colore utilizzando tecniche diverse. 2) Disegnare forme e colori dell'ambiente circostante. 3) Manipolare e trasformare diversi materiali plasmabili. 4) Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali.	1) Esprimersi attraverso diverse forme: il disegno, la pittura e altre attività manipolative e plastiche. 2) Narrare le proprie esperienze, o semplici storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non-verbali: esperienze musicali e drammatizzazioni 3) Impugnare differenti strumenti. 4) Ritagliare. 5) Utilizzare diverse tecniche pittorico-espressive e diversi materiali per rappresentare. 6) Scegliere materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere (per esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, stati d'animo).	■ Elementi essenziali per l'osservazione e la lettura di espressioni artistiche (grafiche, pittoriche, architettoniche, plastiche e fotografiche) e per la produzione di elaborati grafici pittorici plastici. ■ Principali forme di espressione e rappresentazione artistica. ■ Tecniche e forme di rappresentazione grafica, plastica, pittorica.

2. **Osservare, comprendere e sperimentare gli elementi principali del linguaggio visivo**	1) Sperimentare tecniche grafico-pittoriche. 2) Sperimentare con colori e forme attraverso attività di pittura e collage. 3) Riconoscere e denominare colori primari e forme semplici (cerchio, quadrato, triangolo). 4) Utilizzare colori e forme per creare segni e disegni spontanei.	1) Utilizzare diversi linguaggi espressivi (drammatizzazione, disegno, pittura, attività manipolative,..), sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative. 2) Osservare e descrivere immagini e opere d'arte semplici. 3) Riconoscere e nominare colori secondari, forme e oggetti presenti nelle immagini. 4) Creare forme e strutture tridimensionali con materiali plastici.	1) Sperimentare in forma ludica i primi approcci all'arte e ai suoi linguaggi. 2) Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica. 3) Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale. 4) Analizzare e interpretare immagini e opere d'arte in relazione al contesto culturale e storico. 5) Apprezzare e rispettare la diversità delle espressioni artistiche.	
3. **Riconoscere e comprendere le opere più significative della storia e del patrimonio artistico, culturale, ambientale manifestando sensibilità per la tutela e la conservazione**	1) Osservare immagini, produzioni artistiche o luoghi culturali attraverso libri illustrati, video o visite guidate. 2) Riconoscere e nominare semplici elementi visivi (colore, forma, oggetto, animale) presenti in un'opera. 3) Identificare luoghi significativi del proprio ambiente (parchi, piazze, monumenti).	1) Saper cogliere diverse forme d'arte. 2) Descrivere,usando un lessico semplice ma specifico, immagini di opere d'arte semplici, evidenziando colori, forme e soggetti. 3) Riconoscere ambienti, monumenti o opere locali come parte del proprio contesto culturale. 4) Identificare e nominare elementi architettonici e	1) Riconoscere alcune opere d'arte famose o luoghi culturali del proprio territorio (una chiesa, una piazza, un castello). 2) Leggere ed interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e quelle degli artisti. 3) Elaborare rappresentazioni creative ispirate a opere o ambienti culturali osservati.	

	4) Mostrare interesse e rispetto per immagini, oggetti e materiali artistici durante le attività . 5) Iniziare a comprendere l'importanza di “non rovinare” ciò che appartiene a tutti (pittura murale, parco, oggetti scolastici).	decorativi in edifici e monumenti. 5) Comprendere che alcune opere sono “vecchie e importanti” e vanno conservate con cura. 6) Partecipare attivamente a esperienze di visita o di osservazione commentando ciò che si osserva.	4) Osservare opere d’arte e beni culturali ed esprimere personali e semplici valutazioni a riguardo. 5) Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell’insegnante,ai nuovi linguaggi della comunicazione. 6) Comprendere concetti base di “patrimonio” e “bellezza condivisa” (es. qualcosa che appartiene a tutti e che bisogna rispettare).	

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE: Gestualità, arte, musica, multimedialità	
Evidenze	**Compiti significativi**
L’alunno: - 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 emozionale. - Scopre il linguaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l’attività mimico-gestuale. Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando in modo creativo tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. Osservare e riprodurre opere di artisti; commentare le caratteristiche peculiari dell’originale. 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.

- Riproduce ritmi e fenomeni sonori con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera, legnetti…). - Inventa storie e sa esprimerle 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,..). - 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).	Ascoltare brani musicali, rappresentarne le evocazioni emotive; muoversi (camminare, correre, saltare) a ritmo di musica. Giochi di movimento associati a diversi andamenti musicali. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi corporei e/o situazioni vissute. Ascolto di suoni ambientali e imitazione con il corpo. Esecuzione di brani musicali in gruppo, utilizzando voce e strumenti. Semplici esibizioni musicali accompagnate da movimenti: esecuzione di un canto/ballo o sequenza musicale in gruppo.Attività di rappresentazione grafica di sequenze sonore. Manipolazione di materiali sonori per esplorare timbri e intensità. 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.). Ideare semplici storie da drammatizzare, da accompagnare con il canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali. Costruzione di strumenti musicali con materiali di recupero (bottiglie, scatole). Ascolto guidato: esplorazione di brani diversi (classica, popolare, etnica) e discussione in gruppo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
DISCIPLINA SP E SSPG	EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA			
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. 3) Nominare le principali parti del corpo. 4) Primi approcci grafici del proprio schema corporeo. 5) Imitare semplici gesti e movimenti proposti dall'adulto. 6) Sperimentare alcuni schemi posturali e motori di base.	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). 3) Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, sia in giochi individuali che di gruppo. 4) Iniziare a controllare forza, direzione e velocità nei giochi di movimento. 5) Coordinare i movimenti oculo-manuali. 6) Rappresentare graficamente il proprio corpo e le sue parti, in situazione di stasi.	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 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. 4) Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. 5) Padroneggiare la coordinazione oculo-manuale nei compiti di motricità fine.	■ Il corpo, le sue parti, le differenze di genere. ■ Schemi motori di base statici e dinamici. ■ Il movimento sicuro. ■ Forme di espressione corporea.

			6) Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti, imparando a rappresentarlo da fermo e in movimento.	
2. **Utilizzare correttamente il potenziale comunicativo e relazionale del linguaggio corporeo**	1) Accettare la vicinanza di altri individui. 2) Utilizzare alcuni gesti comunicativi. 3) Utilizzare le abilità senso-percettive per conoscere e comunicare. 4) Partecipare a semplici giochi motori imitativi e di gruppo.	1) Comunicare principali bisogni ed emozioni mediante il linguaggio mimico-gestuale-posturale. 2) Organizzare semplici attività di gioco simbolico. 3) Riconoscere e interpretare semplici messaggi corporei degli altri (es. se un bambino è triste o arrabbiato). 4) Iniziare a partecipare a drammatizzazioni semplici, utilizzando il corpo per rappresentare situazioni o personaggi. 5) Esprimere emozioni e stati d'animo attraverso il corpo (giochi mimici e drammatizzazioni).	1) Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 2) Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. 3) Adattare i propri movimenti e comportamenti corporei al contesto e alle relazioni (es. usare un tono calmo e gesti appropriati in situazioni collettive). 4) Riconoscere e rispettare lo spazio personale e corporeo degli altri nel gioco di gruppo. 5) Utilizzare il corpo per esprimere concetti, emozioni e idee attraverso il movimento creativo.	■ Gioco simbolico. ■ Gioco di ruolo. ■ Tecniche di rappresentazione corporea. ■ Forme di espressione corporea

3. **Gioco-Sport: partecipare attivamente ad attività ludiche e sportive, assumendo un atteggiamento rispettoso nei confronti di regole e ruoli.**	1) Partecipare a semplici giochi motori di gruppo con regole molto semplici. 2) Eseguire semplici consegne motorie in contesti di gioco guidato (es. correre, fermarsi, saltare). 3) Imitare azioni e movimenti degli adulti o dei pari durante giochi di gruppo. 4) Partecipare con piacere e curiosità ad attività di gruppo, accettando gradualmente la presenza degli altri bambini.	1) Intervenire in giochi motori e sportivi rispettandone le principali regole. 2) Riconoscere ruoli assegnati nei giochi (es. chi è il "cacciatore", chi è la "preda", chi deve lanciare/pigliare). 3) Collaborare con i compagni in attività ludiche con obiettivi comuni (es. staffette, percorsi cooperativi). 4) Sperimentare il senso di vittoria e sconfitta, iniziando ad accettarlo attraverso il gioco.	1) Partecipare a giochi con regole, rispettando in modo più autonomo e consapevole ruoli, turni e tempi. 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. 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. 4) Gestire in modo più maturo l'alternanza dei turni, la condivisione degli spazi e del materiale. 5) Mostrare correttezza e rispetto verso gli altri, sia nei momenti di gioco competitivo che collaborativo.	■ Giochi, attività sportive e le rispettive regole di base.
4. **Salute e Benessere:**	1) Provvedere alla cura di sé con l'aiuto dell'adulto.	1) Provvedere alla cura di sé chiedendo aiuto in caso di necessità. 2) Rispettare le corrette abitudini igieniche.	1) Adottare comportamenti autonomi per la cura del proprio corpo: alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo. 2) Tenersi puliti e attuare corrette pratiche di igiene e	■ Regole di igiene del corpo e degli ambienti.

riconoscere ed utilizzare corretti stili di vita relativamente alla salute (alimentazione ed igiene), alla sicurezza, alla prevenzione.	2) Assumere le basilari norme igieniche su indicazione dell'adulto. 3) Riconoscere alcuni cibi sani e meno sani attraverso il gioco e l'osservazione. 4) Accettare gradualmente alcune regole di sicurezza di base (es. non correre nei corridoi, non toccare oggetti pericolosi).	3) Riconoscere cibi utili alla salute e cibi da consumare con moderazione. 4) Comprendere l'importanza di abitudini quotidiane sane (es. dormire bene, fare movimento). 5) Iniziare a riconoscere situazioni potenzialmente pericolose (es. salire da soli su strutture alte) e comportarsi con maggiore prudenza. 6) Collaborare nella cura degli ambienti e degli oggetti comuni, come forma di prevenzione e benessere condiviso.	di cura di sé; osservare una sana alimentazione. 3) Distinguere, in base ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannosi alla sicurezza e alla salute. 4) Conoscere e mettere in pratica abitudini quotidiane favorevoli alla salute fisica e al benessere (es. attività all'aperto, riposo, igiene). 5) Rispettare norme e comportamenti legati alla sicurezza personale e collettiva (es. evacuazione in caso di incendio e/o terremoto, uso corretto degli spazi). 6) Percepire e saper comunicare i propri malesseri, dolori e difficoltà legati al corpo. 7) Riflettere sulle proprie azioni e sulle conseguenze per sé e per gli altri, in termini di salute e sicurezza.	■ Gli alimenti. ■ I pericoli nell'ambiente ed i comportamenti sicuri.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - Individua e nominare le parti del proprio corpo e ne descrive le funzioni principali; rappresenta il corpo fermo e in movimento. - 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.	Eseguire giochi motori di individuazione delle parti del corpo, accompagnati da sonorità (canzoncine, ritmi). Individuare, nominare e disegnare il corpo e le sue principali parti guardandosi allo specchio o guardando i compagni. Denominare parti del corpo e principali funzioni. 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. Partecipare a semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; all'interno di tali giochi, individuare comportamenti di per sé pericolosi. In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico, potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi. 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. Realizzare un cartellone collettivo "Cosa serve per stare bene" con disegni o immagini ritagliate. Ipotizzare delle pratiche di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, cena,…). Partecipare a un gioco a squadre in cui si devono scegliere oggetti o comportamenti sani da un insieme misto. Simulare un piccolo percorso "sicuro e pericoloso" in palestra, riconoscendo le buone pratiche di sicurezza.

	Simulare un'evacuazione o un comportamento corretto in situazioni di rischio (con guida dell'insegnante).

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
Tutti i campi di esperienza	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - 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.	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare. Data una semplice procedura, individuarne e illustrarne le principali fasi. 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. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività e giustificare la decisione presa. Progettare attività: ideazione e realizzazione di giochi o piccoli progetti, come la costruzione di un oggetto con materiali di recupero. Discutere in gruppo su esperienze vissute, analizzando scelte fatte e risultati ottenuti. 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). Gestire le risorse: utilizzo consapevole dei materiali disponibili, valutando la loro funzionalità e sostenibilità.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
Tutti i campi di esperienza	
Evidenze	**Compiti significativi**
L'alunno: - 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.	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi(tipo i giorni della settimana). Costruire cartelli per illustrare le routine, il turno, i mesi, le stagioni, ecc., facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi, eventi. Costruire e riempire tabelle, organizzando informazioni note (ad es. presenze giornaliere incrociando giorni e alunni) utilizzando simboli o colori convenzionali. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo. A partire da una narrazione, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. Praticare attività di gruppo: giochi cooperativi, lavori di gruppo, attività di narrazione collettiva che promuovono la collaborazione e il rispetto reciproco. Realizzare un progetto comune, come la creazione di un'opera pittorica collettiva o la preparazione di uno spettacolo, che richiede pianificazione, cooperazione e riflessione. Ricercare problem-solving: situazioni che stimolano la riflessione e la ricerca di soluzioni, come giochi di ruolo o attività di esplorazione. Attivare momenti di riflessione individuale e collettiva: discussioni guidate, condivisione di esperienze e emozioni, che favoriscono la consapevolezza di sé e degli altri. Creazione di un portfolio personale (documentazione) o di gruppo che raccoglie esperienze, riflessioni e apprendimenti, promuovendo la metacognizione.

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:	**ETÁ 3 ANNI**			
	ABILITÁ	**CONOSCENZE**	**EVIDENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- 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 *(inibizione comportamentale)***	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 (*memoria di lavoro)*	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, ricompone 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 cucchiaio 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").
	ETÁ 4 ANNI			
	ABILITÁ	**CONOSCENZE**	**EVIDENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
	Inizia a controllare impulsi (aspetta il	Concetto di attesa, regole di convivenza nei giochi e nelle	Aspetta il proprio turno in giochi di gruppo o conversazioni, con pochi	Giochi da tavolo semplici a turni (es. memory, domino per bambini), "Gira la

	turno)-*(inibizione comportamentale)*	routine, prima consapevolezza dell'influenza del proprio comportamento sugli altri.	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).	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 *(flessibilità cognitiva)*	Comprensione di modi differenti per affrontare un'attività, riconoscimento di situazioni disfunzionali e possibilità di modifica, gestione della frustrazione di fronte all'errore.	Si adatta a regole modificate, modifica il modo di giocare o risolvere un problema se guidato con suggerimenti minimi, accetta una nuova regola in un gioco senza opporsi rigidamente, dopo un errore, prova una nuova	Giochi come il puzzle o le costruzioni: se non funziona, prova un altro incastro (guidato), Giochi con regole modificabili (es. "prima cammina piano, ora veloce"/ es: cambia colore-oggetto), Racconti collettivi con variazioni (es. "Cosa succede se

			strategia (es. cambio pezzo in un puzzle, diverso ordine nei materiali), risponde a domande come “Cos’altro potresti fare?” con idee semplici ma pertinenti.	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.
	ETÁ 5 ANNI			
	ABILITÁ	**CONOSCENZE**	**EVIDENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
	Inibisce comportamenti automatici-tocca/prende oggetti in modo	Senso dell’attesa, concetto di proprietà (ciò che è mio/ dell'altro/del gruppo), segnali e regole implicite/esplicite legate al	Non prende oggetti senza aver ricevuto l'autorizzazione, aspetta che l'adulto o il compagno finisca di parlare prima di intervenire, si	“Gioco del semaforo”: verde = vai, rosso = fermo, giallo = aspetta, giochi con regole del “non toccare finché…” (es. materiali sul tavolo che si possono

	finalizzato *(inibizione comportamento impulsivo)*	contesto, linguaggio non-verbale (mimica facciale, prossemica e gestuale).	auto corregge se richiamato con uno sguardo o un richiamo leggero, osserva l'ambiente prima di agire (segni di controllo interno).	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 *(memoria di lavoro)*	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	Concetto di inizio e termine.	Lascia un gioco o un'attività per iniziarne un'altra senza conflitti o	Rotazione tra "centri di attività"(es. pittura ? gioco simbolico ? lettura) con

	autonomia ***(flessibilità cognitiva-autonomia nella transizione)***		richiami costanti, dopo una pausa o una distrazione, riprende l'attività precedente senza sollecitazione, cambia spazio/ruolo/materiale su richiesta o spontaneamente, senza smarrirsi, 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.	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 regole complesse o cambianti (memory avanzato, giochi cooperativi).	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 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).

	Problem-Solving	Soluzioni multiple al medesimo problema.	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.	Esempio: La strada è bloccata! Come ci arriviamo? *Situazione-problema*: Una strada finta è interrotta. *Materiali*: Macchinine, cubi, cartone. *Obiettivo*: Trovare percorsi alternativi o costruire deviazioni.

CURRICOLO
SCUOLA PRIMARIA
e
SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO GRADO

SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO (lingua e letteratura)	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Acquisire l'alfabetizzazione di base e arricchire il repertorio lessicale.
2. Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni: osservazione di come la lingua viene usata concretamente per comunicare e scoperta graduale di regolarità e convenzioni.
3. Comprendere, parlare, ascoltare: comprensione di semplici testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale identificandone il senso globale.
4. Leggere, interpretare, esporre: riconoscimento degli elementi principali di un testo letto dall'insegnante; lettura di frasi e semplici testi; racconto di ciò che si è ascoltato.
5. Scrivere: produzione di semplici frasi relative ad esperienze personali.

Obiettivi specifici di apprendimento

- Acquisire un atteggiamento corretto all'ascolto, interagire in una conversazione in modo ordinato e pertinente
- Riferire esperienze personali rispettando l'ordine temporale
- Comprendere il significato di messaggi quali semplici istruzioni, spiegazioni e racconti ascoltati
- Leggere parole, brevi frasi e semplici testi
- Comprendere semplici testi, individuare l'argomento e le informazioni principali
- Memorizzare brevi filastrocche
- Conoscere le lettere dell'alfabeto
- Scrivere parole e semplici frasi rispettando gli spazi tra le parole
- Usare l'interpunzione (il punto)

Conoscenze

- Ordine logico e cronologico di un'esperienza personale o una storia immaginaria
- Regole della comunicazione, dell'ascolto attivo e della conversazione
- Lessico di base relativo all'esperienza personale
- Le lettere dell'alfabeto integrato da quelle straniere, le sillabe, struttura di brevi frasi

- Tecniche di lettura di immagini e semplici testi
- Significato globale di alcuni racconti
- Elementi essenziali di un testo
- Sequenza logica e temporale di una storia
- Lessico di base per comprendere testi e immagini e prime strategie di comprensione
- Lessico di base per il racconto orale anche legato ad esperienze personali
- Ordine logico e temporale dei fatti, connettivi temporali essenziali (prima, poi, dopo, infine)
- Uso di frasi semplici e corrette
- Stampato maiuscolo, riconoscimento stampato minuscolo in lettura
- Corrispondenza tra suoni, lettere, sillabe e parole
- Il punto fermo a conclusione della frase

ITALIANO (lingua e letteratura)	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico: arricchimento del repertorio lessicale esplorando campi semantici.
2. Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni, promuovendo l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche, lessicali e grammaticali.
3. Comprendere, parlare, ascoltare: comprensione di testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale identificandone il senso globale e le informazioni particolari.
4. Leggere, interpretare, esporre: riconoscimento degli elementi principali e le finalità di un testo letto da soli o dall'insegnante.
5. Scrivere: applicazione delle conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.

Produzione di testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Alfabeto: conoscere le lettere dell'alfabeto integrato da quelle straniere, ordine alfabetico
2. Scrittura: scrivere sia in stampatello sia in corsivo
3. Grafia dell'italiano: utilizzare fonemi e grafemi, uso è verbo/e congiunzione; uso di "h" come verbo avere
4. Interpunzione, segni grafici e paragrafematici: utilizzare due punti, punto, punto e virgola, virgola, a capo; riconoscere la funzione dell'apostrofo come segno di elisione, virgolette per introdurre il discorso diretto, punto esclamativo, punto interrogativo
5. Tempi verbali: conoscere e adoperare i tempi e i modi verbali a cominciare dal modo indicativo (presente, futuro e gradazioni del passato)
6. Ascolto e dialogo: saper interagire nelle conversazioni formulando domande e dando risposte pertinenti in base a esperienze dirette, raccontare in ordine logico e cronologico un'esperienza personale o una storia immaginaria
7. Lettura e interpretazione: leggere in silenzio e ad alta voce, comprendere il significato di brevi testi scritti
   Produzione di testi: produrre semplici testi di tipo narrativo e descrittivo, seguendone la struttura (inizio, parte centrale, conclusione)
   Memorizzazione di testi: memorizzare testi poetici, apprendere tecniche di memorizzazione (mappe mentali)

Conoscenze

Lingua:

- Grammatica per classi di parole
- Riflessione sulla finalità comunicativa della lingua (livello fonetico, lessicale, morfologico, sintattico, testuale)
- Riconoscimento di articolo, nome, verbo e aggettivo
- Struttura della frase: soggetto e verbo

Letteratura:

- Lettura di varie tipologie di testo (narrativo, descrittivo)

ITALIANO (lingua e letteratura)	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico: arricchimento del repertorio lessicale esplorando campi semantici, significati propri e figurati.
2. Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni, promuovendo l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche, lessicali e grammaticali.
3. Comprendere, parlare, ascoltare: comprensione di testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale identificandone il senso globale e le informazioni particolari. Condividere le proprie impressioni e le proprie idee con gli altri.
4. Leggere, interpretare, esporre: riconoscimento degli elementi principali e le finalità di un testo letto da soli o dall'insegnante. Riferire in merito a ciò che si è ascoltato, letto o studiato.
5. Scrivere: applicazione delle conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi. Produzione di testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente.

Obiettivi specifici di apprendimento

- Grammatica e ampliamento del lessico: conoscere parti del discorso, regole grammaticali, categorie lessicali, termini specifici delle discipline di studio
- Strategie di controllo della propria produzione linguistica: conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche
- Oralità: comunicare in base ai diversi contesti di interazione, organizzare un semplice discorso orale, esporre un argomento di studio
- Ascolto e dialogo: partecipare a una conversazione rispettando le opinioni dell'interlocutore, organizzare il racconto rispettando l'ordine logico e cronologico
- Lettura e interpretazione dei testi letterari: saper leggere sia silenziosamente che ad alta voce (usando intonazione, pause ed espressività), comprendere il significato di semplici testi scritti individuandone gli elementi essenziali
- Scrittura di testi argomentativi e creativi: produrre semplici testi scritti coesi e coerenti, esprimere per iscritto le proprie esperienze in modo chiaro

Conoscenze

Lingua:

- Grammatica per classi di parole
- Riflessione sulla finalità comunicativa della lingua (livello fonetico, lessicale, morfologico, sintattico, testuale)
- Rapporto tra verbo e soggetto nella frase, riconoscimento del valore del verbo come chiave nella struttura della frase
- Riconoscimento di articolo, nome, verbo e aggettivo
- Struttura della frase: soggetto, verbo ed espansioni

Letteratura

- Lettura di varie tipologie di testo (regolativo, informativo, narrativo, poetico, descrittivo, multimediale)

ITALIANO	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● 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.	Osservare e analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi, rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e farne oggetto di spiegazione. Effettuare comunicazioni verbali o scritte in contesti significativi scolastici e extrascolastici (ad esempio: narrare e recitare testi in spettacoli). Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi e organizzarli in sintesi. Produrre testi per scopi comunicativi Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni e uscite didattiche organizzate in ambito scolastico.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LINGUA E LETTERATURA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
Competenze chiave europee	**Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1. *Comprendere.* Possedere la lingua in maniera tale da comprendere testi anche complessi; essere in grado di gerarchizzare le informazioni che essi trasmettono e di cogliere l'intenzione dell'emittente.
2. *Ordinare le conoscenze*. Confrontare informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative; riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti, schemi, mappe, tabelle).
3. *Riconoscere i tipi testuali.* Imparare a riconoscere le caratteristiche dei principali tipi testuali (narrativi, poetici, drammatici, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
4. *Leggere e interpretare*. Leggere autonomamente testi complessi, anche in forma integrale, comprendendo ciò che essi vogliono comunicare: raccontare una storia; descrivere una situazione, un carattere, un oggetto; comunicare un sentimento; dare un'informazione; articolare un'argomentazione.
5. *Scrivere, rielaborare, riassumere*. Scrivere in maniera corretta testi 'liberi' oppure testi che prendano spunto da fonti saggistiche, letterarie, figurative, musicali, audiovisive; descrivere una situazione, un carattere, un oggetto, un luogo in maniera appropriata; saper riassumere un testo producendo un elaborato adeguato alla situazione, all'argomento, allo scopo, al destinatario, e curato nella veste grafica. Saper parlare con gli altri di un testo dopo averlo letto, non solo mettendolo in relazione con la propria esperienza di vita ma anche apprezzandone l'apertura nei confronti del mondo, delle esperienze altrui, delle culture diverse dalla propria.

Obiettivi di apprendimento

1. *Lessico.* Riconoscere le principali relazioni fra i significati delle parole (sinonimi e contrari; iponimi e iperonimi); organizzare il lessico in famiglie lessicali; consultare in modo consapevole il vocabolario della lingua italiana.
2. *L'analisi logica.* Esaminare e conoscere struttura e funzioni delle varie parti di una frase complessa. Riconoscere errori e fallacie logiche. Saper analizzare la struttura semantica di una frase, identificando il soggetto, il predicato, gli oggetti (diretti e indiretti), gli aggettivi attributivi e tutti gli altri elementi che la compongono.
3. *La frase e la sua struttura.* Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase, inclusa la gerarchia dei costituenti; saper trasformare le frasi in interrogative, dirette e indirette, e il discorso diretto in indiretto (e viceversa); riconoscere le parti del discorso, i connettivi sintattici e testuali, tutti i segni interpuntivi e la loro funzione per l'articolazione informativa del testo (oltre a quelli già indicati per la scuola primaria, anche, i puntini di sospensione, le parentesi tonde e quadre, i trattini, la varietà delle virgolette, virgolette singole, inglesi, angolari "a caporale", da utilizzare per le citazioni, per il discorso riportato, o anche in funzione metalinguistica); saper riflettere sui propri errori tipici e sugli errori comuni, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta e orale.
4. *Esaminare le funzioni degli atti linguistici*: funzioni illocutorie (descrittiva, direttiva, interrogativa, espressiva, performativa); funzioni perlocutorie.
5. *Ascoltare, rielaborare, parlare*. Riconoscere, all'ascolto, gli elementi sonori caratteristici dei testi poetici; essere in grado di prendere appunti durante una lezione

o una relazione, e di rielaborare poi questi appunti in una forma discorsiva adeguata; saper raccontare oralmente esperienze personali o fatti noti, selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logicocronologico, esplicitandole in modo chiaro adoperando un registro adeguato all'argomento e alla situazione; saper intervenire in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario ed eventualmente riformulando il proprio punto di vista alla luce delle reazioni degli interlocutori.

6. *Leggere, interpretare*. Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti, adoperando l'intonazione e le pause in maniera tale da permettere a chi ascolta di capire; leggere silenziosamente testi di varia natura e provenienza adottando semplici tecniche di aiuto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti); ricavare informazioni da un testo per documentarsi su uno specifico argomento; confrontare, su un medesimo argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative; comprendere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, testi teatrali), letti per brani ma anche integralmente, e riflettere sulle caratteristiche dei vari personaggi, sull'ambientazione spaziale e temporale, sul genere cui appartiene il testo e sulle tecniche impiegate dall'autore, senza però eccessi analitici e nomenclatori.
7. *Scrivere*. Organizzare le informazioni su un dato argomento in liste, mappe, scalette; rispettare le convenzioni grafiche correnti nella redazione di testi scritti (rispetto dei margini, dell'impaginazione, dei titoli); scrivere testi argomentativi e creativi in maniera corretta sotto il profilo ortografico, morfosintattico e lessicale, adoperando sia carta e penna sia i programmi di videoscrittura; riassumere per iscritto un testo, per esempio un articolo di giornale o un paragrafo di un libro; adoperare, nei propri testi, parti di testi prodotti da altri sotto forma di citazione esplicita o di parafrasi.

Conoscenze

Lingua

Ricezione orale

- Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni e punto di vista dell'emittente.
- 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).

Produzione orale

- 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.
- 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 con l'argomento e la situazione.
- Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo, e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, precisare fonti e servirsi (eventualmente) di materiale di supporto (cartine, tabelle, 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.

Lettura

- 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 tabelle).
- Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.
- Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.
- Formulare, in collaborazione con i compagni, ipotesi interpretative fondate sul testo.
- Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.

Scrittura

- 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).

Lingua

- 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 iperonimi; le espressioni polirematiche e idiomatiche, 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 semantici e famiglie lessicali.
- 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.

Letteratura

Letteratura

- valutare la qualità di un testo, e distinguere tra testi letterari e non letterari

- Individuare, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.
- leggere brani tratti da opere dell'epica classica, dai miti classici e dai romanzi cavallereschi e dalla letteratura italiana
- adottare un approccio comparativo e incoraggiare quando possibile il confronto con la rielaborazione teatrale, cinematografica, televisiva, fumettistica dei testi letti
- leggere testi adatti al pubblico degli adolescenti, tratti sia dal repertorio della letteratura giovanile, che da quello dei classici moderni
- selezionare testi adatti alla discussione, all'approfondimento su temi interessanti e all'analisi narratologica, per avviare la formazione dell'immaginario e la consapevolezza della buona scrittura
- bilanciare la proposta di testi narrativi con testi pragmatici (saggi, articoli di giornale, biografie...)
- privilegiare percorsi di apprendimento basati su un numero limitato di autori e testi, scelti in base all'interesse della classe e alla rilevanza dei contenuti
- incoraggiare la discussione sui testi letti, e le attività di manipolazione e riformulazione

Studiare, esporre

- imparare a studiare, a prendere appunti, a leggere con attenzione un testo
- organizzare un'esposizione orale in classe
- parlare in pubblico di un argomento che si è studiato e che quindi si suppone noto

Discernere

- ragionare sull'attendibilità delle fonti
- distinguere le fonti attendibili da quelle che non lo sono
- valutare la qualità delle risposte date dall'IA ai quesiti
- prendere confidenza con la biblioteca scolastica o di quartiere, come ambiente di apprendimento

Usare bene la rete

- sfruttare la rete con intelligenza per ricavarne informazioni attendibili e contenuti interessanti
- consultare siti dei giornali più autorevoli, anche stranieri
- guidare l'uso di applicazioni che contengono materiali relativi alla letteratura come Rai Play o RaiPlayRadio
- guidare all'uso dei data-base più ricchi e interessanti, e ai siti che permettono di scaricare audiolibri

ITALIANO - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	**Traguardi**
1. ASCOLTARE	• 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	• Intervenire in modo pertinente, rispettando tempi, turni di parola e l'opinione altrui. • 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	• 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, tabelle). • 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	• 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	• Conoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (derivazione 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.

SCUOLA PRIMARIA

STORIA	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. *Conoscenza storica* - Acquisire una conoscenza dei principali fatti e personaggi storici.
2. *Collocazione temporale e spaziale* - Collocare correttamente i fatti e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale.
3. *Capacità di sintesi* - Riassumere testi e narrazioni individuandone i tratti essenziali.
4. *Comunicazione delle conoscenze* - Esporre oralmente le conoscenze storiche acquisite.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. *Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico.*
2. *Acquisire familiarità con le caratteristiche della vita pubblica italiana.*

Enunciare alcuni principi della Costituzione; essere informati circa alcune regole base del governo nazionale e locale.

3. *Descrivere il proprio contesto ambientale.*

Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere; comprendere il significato della linea del tempo.

Conoscenze

- Le trasformazioni di oggetti, persone, ambienti connessi con il trascorrere del tempo
- Le regole a scuola
- Il tempo lineare
- Il tempo ciclico
- Le scansioni temporali
- La successione
- La contemporaneità
- Gli indicatori temporali (giorni della settimana, mesi, stagioni)
- Semplici strumenti di misura del tempo (calendario)
- Terminologia relativa ai concetti di tempo esplorati

STORIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. *Conoscenza storica* - Acquisire una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici
2. *Collocazione temporale e spaziale* - Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale
3. *Capacità di sintesi* - Riassumere appropriatamente testi e narrazioni individuandone i tratti essenziali
4. *Comunicazione delle conoscenze* - Esporre oralmente le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi e processi storici

Obiettivi specifici di apprendimento

1. *Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico.*
Conoscere l'inizio della vita dell'uomo sulla terra e le prime forme della cultura umana; conoscere per grandi linee lo sviluppo delle civiltà mediterranee e del vicino Oriente.

2. *Acquisire familiarità con le caratteristiche della vita pubblica italiana.*
Enunciare alcuni principi della Costituzione; essere informati circa alcune regole base del governo nazionale e locale.

3. *Descrivere il proprio contesto ambientale.*
Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere; comprendere il significato della linea del tempo.

Conoscenze

- Tracce e fonti
- Testimonianze significative nel territorio circostante
- Biografia personale e familiare
- Concetto di tempo
- Successione
- Contemporaneità
- Durata
- Il tempo ciclico
- Successione, contemporaneità e durata nei fatti storici
- Cause e conseguenze

STORIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. *Conoscenza storica* - Acquisire una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro significato nel contesto storico
2. *Collocazione temporale e spaziale* - Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale; riconoscere nel presente aspetti riconducibili al passato
3. *Capacità di sintesi* - Riassumere appropriatamente testi e narrazioni individuandone i tratti essenziali e delineando mappe concettuali
4. *Comunicazione delle conoscenze* - Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi e processi storici, utilizzando un linguaggio appropriato

Obiettivi specifici di apprendimento

1. *Comprendere e analizzare i principali eventi storic*i

Conoscere i principali fatti storici, le loro specificità e le loro differenze in relazione alla realtà italiana ed europea.

2. *Riconoscere le tracce del passato*

Riconoscere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico.

3. *Analizzare i documenti storici*

Illustrare il valore dei documenti storici proposti dall'insegnante.

4. *Esporre i fatti storici*

Collocare sulle relativa carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.

Conoscenze

- Fonti scritte, materiali, orali, iconografiche
- Funzione di musei, degli archivi e delle biblioteche
- Quadri di civiltà
- 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.)
- I sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà
- Lessico specifico della disciplina
- Le principali civiltà del Mediterraneo
- Tracce significative del passato nel territorio circostante

Successione o contemporaneità delle civiltà studiate

Storia	
Scuola Primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● 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 causali 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.	Organizzare linee del tempo parallele, collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia. Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione. Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze e analogie nelle loro strutture. 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). Osservare nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. Costruire manufatti scientifici e tecnologici utilizzando le tecniche del passato. Collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità. Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico. Acquisire , condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, economico, sociale, culturale da testi o da Internet.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

STORIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1. **Conoscenza storica.** Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico.
2. **Comunicazione delle conoscenze storiche.** Essere capaci di esporre in forma orale e di organizzare in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni acquisite in una narrazione coerente.
3. **Orientamento nel presente e cittadinanza attiva.** Utilizzare le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; avere una prima consapevolezza delle diversità culturali attuali.

Obiettivi di apprendimento

1. **Comprendere e analizzare i principali fatti ed eventi storici.** Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale.
2. **Esporre i fatti storici.** Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.
3. **Riconoscere le tracce del passato.** Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.
4. **Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente.** Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.
5. **Padroneggiare un'adeguata capacità di esposizione.** Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.

Conoscenze

PRIMO ANNO

- La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo.
- I Longobardi
- Carlo Magno
- Le campagne nel medioevo
- Il feudalesimo: signori e vassalli

- L'Italia motore del cambiamento: le città e i mercanti.
- Le Repubbliche marinare, le crociate e i commerci internazionali (il viaggio di Marco Polo in Oriente)
- Tre Italie: Comuni, Stato della Chiesa, la monarchia nel Mezzogiorno
- Le grandi monarchie europee.
- Umanesimo e Rinascimento
- L'inizio della dominazione straniera in Italia.
- Tre rivoluzioni: la scoperta dell'America e le altre scoperte geografiche, la Riforma protestante, la nuova scienza.
- Le civiltà extraeuropee.
- La guerra dei trent'anni e la nascita del sistema europeo degli Stati II anno

SECONDO ANNO

- L'assolutismo.
- L'Illuminismo.
- La rivoluzione industriale.
- Rivoluzione americana e Rivoluzione francese: due concezioni diverse della libertà.
- L'idea di nazione e le rivoluzioni nazionali in Europa
- Liberalismo, democrazia, socialismo
- Il Risorgimento italiano: cospirazioni mazziniane e diplomazia cavouriana.
- Il Regno d'Italia: come costruire uno Stato nazionale.
- Il colonialismo e l'imperialismo europei; l'incontro dell'Occidente con altre civiltà.
- La seconda rivoluzione industriale e le nuove scoperte scientifiche

TERZO ANNO

- La Prima guerra mondiale.
- L'Italia in guerra.
- La pace di Versailles e la disintegrazione dell'Europa liberale: comunismo, fascismo, nazismo.
- L'Italia fascista: la conquista del potere, la costruzione del regime, gli oppositori.
- La società di massa e il secolo americano.
- La Seconda guerra mondiale. Lo sterminio degli ebrei.
- L'Italia dall'entrata in guerra alla Resistenza. La tragedia delle Foibe e l'Esodo giuliano-dalmata.
- Il mondo della guerra fredda.
- La decolonizzazione. La Cina comunista e l'India.
- Lo sviluppo economico dell'Occidente e la società del benessere.
- Verso l'unità europea e la fine dei regimi comunisti.

- Lo spostamento degli equilibri mondiali verso l'Asia.
- L'esperienza politica dell'Italia repubblicana dalla Costituzione del '48 alle inchieste di Mani pulite e alle elezioni del '94 con la nascita di un nuovo sistema politico-partitico.
- La globalizzazione e la sua crisi.

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

- 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.

SCUOLA PRIMARIA

GEOGRAFIA	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. *Esplorare l'ambiente con curiosità* - Collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi.
2. *Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura* - Utilizzando i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana.
3. *Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica* - Comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici.
4. *Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani* - Riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni e rappresentazioni semplificate.
5. *Leggere e interpretare il paesaggio* - Analizzare aspetti fisici (es. monti, laghi, fiumi, mari ecc.) e antropici (es. case, strade ecc.) del proprio territorio.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. *Orientamento*

Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno.

Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive.

2. *Linguaggio*

Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni e cartografie, utilizzando operatori topologici.

3. *Relazioni e dinamiche*

Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.

4. *Paesaggio e territorio*

Conoscere e comprendere in modo intuitivo i concetti di paesaggio e territorio.

Conoscenze

- Gli elementi che caratterizzano lo spazio vissuto
- Le funzioni degli spazi nel proprio ambiente di vita
- I concetti topologici e la lateralità
- Semplici percorsi, piante e mappe
- Le regole dell'ambiente scolastico
- Gli elementi che caratterizzano i vari paesaggi

GEOGRAFIA	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. *Esplorare l'ambiente con curiosità* - Collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi.
2. *Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura* - Quale componente di una reale cittadinanza, utilizzando i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi,…). Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio.
3. *Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica* - Comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici, riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche e politiche a scala locale e nazionale.
4. *Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani* - Riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate.
5. *Leggere e interpretare il paesaggio* - Partendo dalla lettura e interpretazione di carte geografiche (fisiche, politiche e tematiche, alle diverse scale) e altre forme di rappresentazione anche digitale, analizzare aspetti fisici (es. monti, laghi, fiumi, mari ecc.) e antropici (es. case, strade, dighe, impianti industriali ecc.) del territorio italiano.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. *Orientamento*

Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno.

Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive.

Descrivere percorsi e posizioni, riconoscere punti cardinali tramite l'osservazione (sole e ombre) e l'uso della bussola.

2. *Relazioni e dinamiche*

Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale: comprendere come gli spazi influiscano sulla convivenza e sulla realizzazione di progetti individuali e collettivi.

Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.

Sviluppare il senso del luogo: fare esperienza della dimensione sociale e culturale dei luoghi e dei paesaggi, riconoscendo il legame emozionale e il proprio vissuto personale.

Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.

Osservare in un territorio le relazioni tra comunità umane e ambiente (es. rapporto con animali, boschi, fiumi, mari, vulcani,...), anche distinguendo situazioni positive, rischi e criticità.

3. *Linguaggio*

Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni e cartografie, utilizzando operatori topologici.

Iniziare la lettura di carte geografiche con legenda alla scala locale e italiana.

Conoscere e utilizzare i concetti per descrivere i principali caratteri fisici e antropici del proprio territorio e dei paesaggi italiani

4. *Organizzazione territoriale*

Sapere opportunamente localizzare su una carta geografica le Regioni italiane e le principali città italiane.

Riconoscere e descrivere ambienti e paesaggi caratteristici del proprio territorio e dell'Italia.

Conoscere gli elementi peculiari della penisola italiana e dei territori insulari: articolazione costiera, arco alpino, aree interne, isole e arcipelaghi.

Conoscere la posizione del proprio territorio e dell'Italia in relazione all'Europa e al Mediterraneo.

5. *Paesaggio e territorio*

Conoscere e comprendere in modo intuitivo i concetti di paesaggio e territorio.

Conoscere i principali elementi della geografia fisica italiana (fiumi, mari, monti, laghi,…) e saperli opportunamente collocare su una carta geografica.

Identificare elementi fisici e antropici di paesaggi e territori, - es. i 60 siti Unesco presenti su tutto il territorio italiano - individuando le trasformazioni dell'ambiente dovute alle attività umane.

Conoscenze

- Lo spazio personale, la funzione e l'uso degli spazi a partire dallo spazio vissuto
- Orientamento spaziale attraverso punti di riferimento, percorsi disegnati e verbalizzati
- Concetti topologici (indicatori spaziali)
- Punti cardinali in base al sole e alla bussola
- Carte geografiche (anche digitali)
- Paesaggi e territori italiani
- Strutturazione degli spazi (regole, organizzazione…)
- Ruolo degli spazi nella vita personale e associata
- Spazi come risorse per realizzare progetti di vita individuali e sociali e di convivenza civile

GEOGRAFIA	**Competenze e obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. *Esplorare l'ambiente con curiosità* - Collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi.
2. *Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura* - Quale componente di una reale cittadinanza, utilizzando con consapevolezza i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi,…), in un contesto europeo e mondiale. Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio.
3. *Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica* - Comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte anche digitali per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici, riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche, storiche e politiche a scala locale, nazionale e mondiale, individuando relazioni e collegamenti tra territori a scale diverse.
4. *Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani* - Riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate..
5. *Leggere e interpretare il paesaggio* - Partendo dalla lettura e interpretazione di carte geografiche (fisiche, politiche, storiche e tematiche, alle diverse scale) e altre forme di rappresentazione anche digitale, analizzare aspetti fisici (es. monti, laghi, fiumi, mari ecc.) e antropici (es. case, strade, dighe, impianti industriali ecc.) del territorio italiano, individuare elementi chiave di un territorio ed evidenziare le relazioni tra società e ambiente.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. *Orientamento*

Identificare i punti di riferimento per l'orientamento negli spazi esterni alla scuola.

Possedere una mappa mentale del pianeta, localizzando le più rilevanti forme fisiche e umane e anche alcuni aspetti legati alle diversità culturali e sociali.

Conoscere la cartografia: saper leggere simboli, legende, riduzioni in scala per localizzare elementi fisici e antropici su planisferi e carte regionali.

2. *Relazioni e dinamiche*

Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale: comprendere come gli spazi influiscano sulla convivenza e sulla realizzazione di progetti individuali e collettivi.

Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.

Riflettere sui legami tra ambiente e affetti: riflettere sui legami affettivi che collegano le persone agli spazi vissuti, esprimendo le emozioni attraverso disegni che rappresentano quanto rilevato.

Conoscere gli effetti del cambiamento climatico, con particolare attenzione all'ambiente e al territorio italiano, per poi considerarli su scala globale.

3. *Paesaggio e territorio*

Conoscere e distinguere tra punti di forza (sviluppo economico e sociale) e punti di debolezza (criticità, rischio) di un territorio, considerandolo anche come spazio di opportunità per i progetti di vita personali e sociali.

4. *Linguaggio*

Conoscere, designare e descrivere attraverso immagini le forme dello spazio geografico (es. montagna, pianura, isola, mare, catena montuosa, città, campagna).

5. *Organizzazione territoriale*

Sapere opportunamente localizzare su una carta geografica gli Stati europei e del mondo e le principali città.

Conoscere e inferire informazioni geografiche: gli aspetti principali di un continente, uno stato o una regione utilizzando fonti diverse.

Localizzare e descrivere aspetti fisici, antropici e culturali del proprio territorio, dell'Italia e, in modo semplificato e generale, dell'Europa e del mondo.

Conoscenze

- Lo spazio personale, la funzione e l'uso degli spazi a partire dallo spazio vissuto: lo spazio scolastico, il quartiere, la città, il territorio vicino (anche inteso come subregione fisica o culturale)
- Orientamento spaziale attraverso punti di riferimento, percorsi disegnati e verbalizzati, concetti topologici (indicatori spaziali); punti cardinali in base al sole e alla bussola, carte geografiche anche digitali
- Sistemi naturali (es. morfologia, idrografia, clima, suolo, flora e fauna) e antropici (es. spazi abitati, vie di comunicazione, attività economiche, organizzazione politico-amministrativa dal comune, alla regione, allo stato, alle organizzazioni sovranazionali) e loro interazioni
- Esempi di paesaggi e territori italiani ed europei.
- Caratteristiche fisico-politiche e socio-culturali generali a scala europea e planetaria.
- Linguaggio cartografico (visione zenitale, simbologia, riduzione, scala)
- Cartografia (anche digitale) e cartografia storica
- Dati statistici, immagini, fonti per descrivere un paesaggio, un continente, uno stato o una regione
- Ruolo degli spazi nella vita personale e associata
- Spazi come risorse per realizzare progetti di vita individuali e sociali e di convivenza civile.
- Approfondimento dell'Italia e del suo territorio: conoscenza dei più significativi elementi di geografia umana (regioni e principali città) e dei più significativi elementi fisici (mari, fiumi, laghi, ghiacciai, montagne…) localizzati sulla carta geografica
- Morfologia e idrografia, confini, suddivisione politico-amministrativa, popolazione, aree urbane e rurali, attività economiche, diversità sociale e culturale, divari territoriali; aspetti qualitativi (es. valori paesaggistici e degrado del paesaggio)
- Problemi ambientali (sismicità, vulcanismo, rischio idrogeologico, erosione costiera, desertificazione, subsidenza) e antropici (diversità economiche e sociali, elementi demografici e invecchiamento della popolazione)
- Aspetti del territorio: relazioni tra comunità umane ed elementi fisici (es. montagne, fiumi, mari), denominazione, trasformazione dell'ambiente naturale e sfruttamento delle risorse, strutturazione degli spazi (es. funzioni, regole, organizzazione, accessibilità, spazi pubblici e privati)

Geografia	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● 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 diacroniche uomo-ambiente ed individua possibili conseguenze. ● Collega eventi naturali e loro conseguenze all'utilizzo umano del territorio.	Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita per trarne informazioni da collegare all'esperienza. Confrontare le informazioni ricavate da esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente. Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al paesaggio fisico, all'intervento antropico. Collocare su carte e mappe luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. Presentare un Paese o un territorio. Costruire semplici guide relative al proprio territorio.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

GEOGRAFIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1. Sapersi collocare spazialmente quale cittadino consapevole, nel proprio contesto locale, nazionale, europeo e mondiale, attraverso il dominio dei principali dati della geografia fisica e umana (città, regioni, Stati, capitali, continenti, mari, monti, fiumi, laghi, ecc.)
2. Leggere e interpretare il paesaggio: analizzare aspetti fisici e antropici del territorio mediterraneo ed europeo, individuarne gli elementi chiave ed evidenziarne le relazioni tra società e ambiente.
3. Paesaggio e territorio: individuare e interpretare gli esiti delle interazioni tra le attività umane e il sistema-Terra, indagando differenti paesaggi e territori, alle diverse scale geografiche, anche arrivando ad immaginare soluzioni e progetti per il miglioramento dei luoghi e delle relazioni tra comunità umane e ambiente
4. Organizzazione territoriale, relazioni e dinamiche: comprendere il ruolo delle strutture e delle diversità politico-amministrative, economiche, sociali, culturali e ambientali nelle condizioni dei territori e nelle loro relazioni a scala locale, nazionale e mondiale

Obiettivi di apprendimento

1. ***Orientamento***: • Conoscere e utilizzare carte geografiche anche digitali, bussole, coordinate e punti cardinali, per orientarsi nello spazio geografico riconoscendo le diversità culturali dei luoghi. • Localizzare luoghi e riconoscere forme della superficie terrestre su una carta geografica. • • Conoscere e utilizzare la cartografia storica e le carte tematiche per interpretare fenomeni e leggere paesaggi. Analizzare rappresentazioni spaziali alle diverse scale ed epoche, comprendendo le relazioni tra locale e globale nel loro divenire. • Conoscere, comprendere e applicare il concetto di transcalarità nella lettura dello spazio geografico.
2. ***Linguaggio***: Conoscere e utilizzare il lessico geografico di base relativo ai sistemi naturali e all'interazione umana con l'ambiente. • Interpretare simboli e legende delle carte geografiche. • Impiegare immagini, carte geografiche, dati statistici, testi e audiovisivi per analizzare fenomeni geografici.
3. ***Paesaggio e territorio***: • Conoscere più approfonditamente i principali elementi della geografia fisica italiana, europea e mondiale (fiumi, mari, monti, laghi,…) e saperli opportunamente localizzare su una carta geografica. • Distinguere e descrivere la varietà del paesaggio nella relazione tra ambiente e attività umane, con riferimento all'art. 9 della Costituzione italiana e all'art. 1 della Convenzione Europea del Paesaggio. • Riconoscere il valore del paesaggio come fattore di valorizzazione del territorio. • Conoscere la differenza tra spazio naturale e territorio modificato dalle comunità umane. • Riconoscere e analizzare l'impatto delle attività umane sull'ambiente, in particolare sulla biosfera e sui beni naturali. • Riconoscere le relazioni tra economia, società, cultura e ambiente.
4. ***Relazioni e dinamiche***: • Riflettere sulla conservazione dei beni ambientali e culturali. • Conoscere i processi di trasformazione del territorio. • Sviluppare consapevolezza della relazione tra cittadinanza e territorio, tra spazio vissuto e sua cura. • Conoscere e comprendere l'impatto a scala italiana e mondiale di processi e fenomeni attuali come il cambiamento climatico, le migrazioni, l'urbanizzazione, la crescita della popolazione mondiale, le diversità economiche e sociali. • Riconoscere

il contributo dell'economia allo sviluppo di un territorio. • Riconoscere il ruolo della cultura, della società e delle istituzioni nella caratterizzazione di un territorio a diverse scale geografiche.

5. ***Organizzazione territoriale***: • Sapere opportunamente collocare su una carta geografica i principali Stati e città mondiali. • Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le diversità locali e regionali. • Conoscere il territorio europeo e dell'area del Mediterraneo (tra Europa, Asia e Africa) nelle sue dimensioni e relazioni fisiche, politiche, economiche, sociali e culturali. • Conoscere la composizione e gli scopi dell'Unione europea e il suo ruolo rispetto ai paesi membri come l'Italia e ai nuovi scenari globali. • Identificare le caratteristiche fisiche e culturali dei diversi continenti e approfondire alcuni stati particolarmente rilevanti per il loro ruolo a scala mondiale e per specifici aspetti culturali o relazioni con l'Italia.

Conoscenze

- Geografia fisica e umana: principali dati europei e mondiali (città, regioni, stati, capitali, continenti, mari, monti, fiumi, laghi etc.…).
- Sistemi naturali (morfologia, idrografia, clima, suolo, flora e fauna) e antropici (spazi abitati, vie di comunicazione, attività economiche, organizzazione politico-amministrativa dal comune, alla regione, allo stato, alle organizzazioni sovranazionali) e loro interazioni. Esempi di paesaggi e territori europei e mediterranei. I caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali.
- I continenti e loro caratteristiche fisiche e politiche (Europa, Asia, Africa, America, Oceania).
- Le carte geografiche e i punti cardinali; carte tematiche; diverse scale di rappresentazione; interviste, dati statistici, immagini e altre fonti (es. letterarie) su luoghi e territori. Concetti di paesaggio, territorio, luogo, regione, scala, transcalarità; distanza, interazione umanità-ambiente, movimento.
- Sistemi naturali (biosfera, idrosfera, litosfera, atmosfera, clima) e antropici (economia, società, cultura, governo del territorio) e loro interazioni; impatti delle attività umane sugli ambienti e sulle risorse naturali. Trasformazione dell'ambiente ad opera delle attività umane (agricoltura, urbanizzazione, deforestazione, risorse naturali).
- Le grandi sfide contemporanee: questioni climatiche, sostenibilità, crescita della popolazione, migrazioni, urbanizzazione, rapporti geopolitici, globalizzazione, diversità economiche e sociali.
- Evoluzione fisica e storica del paesaggio, interpretazione di paesaggi osservati direttamente e di paesaggi rappresentati.
- Componenti naturali e umane del paesaggio e loro coevoluzione; caratteristiche ambientali e umane dei territori di montagna, collina, pianura, delle coste e delle isole, di particolari ambienti come le zone aride, i deserti, le aree polari, mari e oceani, anche rispetto allo sfruttamento delle risorse e alla conservazione della biodiversità; tutela e valorizzazione del paesaggio.
- Ambiente naturale e territorio; sfruttamento e gestione sostenibile del territorio; distribuzione della popolazione e dinamiche demografiche; relazioni tra territorio e sviluppo economico, sociale e culturale.
- Principali elementi fisici (morfologia, idrografia, ambienti) e organizzazione territoriale dell'Italia, dell'Europa e degli altri continenti. Organizzazione dei territori, a scale diverse, dall'Italia al Mondo: esempi di analisi di stati, regioni fisiche, storiche e culturali (es. l'area mediterranea), organizzazioni sovranazionali come l'Unione europea.

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.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LATINO PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
Competenze chiave europee	**Competenza alfabetica funzionale -Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Competenze

1. Educazione linguistica diacronica

Comprendere l'importanza del latino per raggiungere una piena consapevolezza nella lettura e nella scrittura dell'italiano e l'origine latina di parole italiane appartenenti a registri linguistici differenti, a partire dall'italiano parlato fino a quello letterario studiato.

Conoscere i primi elementi della lingua e della cultura latina e gli elementi di persistenza e variazione del lessico latino nei temi collegabili con l'ambito di cittadinanza.

2. ***Consapevolezza della centralità del latino nella tradizione culturale italiana***

Comprendere la funzione del latino nella produzione di testi e documenti con valenza storico-letterario-giuridica, riflettendo consapevolmente sul presente alla luce del passato.

3. ***Confronto interlinguistico e interdisciplinare***

Partire dal latino per stabilire confronti con le strutture più semplici di altre lingue flessive note.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere l'utilizzazione dell'alfabeto latino per la scrittura di lingue diverse.
- Riconoscere e riprodurre con la guida dell'insegnante la pronuncia corretta delle parole oggetto di studio.
- Riconoscere i principali elementi morfosintattici, lessicali e semantici di frasi semplici, valorizzando sempre, per analogia o per contrasto, la relazione con l'italiano.
- Cogliere la dimensione sincronica e diacronica dell'italiano e accostarsi a quella del latino.
- Riconoscere l'origine latina di alcune parole italiane ad alta frequenza, comprendere le parole latine di uso comune e i principali latinismi; individuare inoltre l'origine latina di alcuni termini presenti in documenti fondamentali (es. la Costituzione).
- Riconoscere la struttura morfologica di base delle parole latine (parti variabili/invariabili).
- Riconoscere il sistema e l'articolazione dei casi e dei generi nella flessione nominale.
- Riconoscere le forme verbali più semplici (es. modo indicativo, infinito, imperativo).
- Orientarsi nella sintassi della frase semplice, giovandosi di esempi basati sulle prime due declinazioni latine e rilevando analogie e differenze con la lingua italiana e le altre lingue di studio.
- Usare in modo consapevole gli strumenti di consultazione come il vocabolario della lingua italiana.

• Istituire semplici confronti, specialmente di natura lessicale, tra l'italiano, il latino e le altre lingue straniere studiate privilegiando l'aspetto semantico rispetto a quello morfologico, mirando, per quanto possibile, a un insegnamento integrato con le altre lingue studiate.
• Acquisire una terminologia progressivamente più precisa e consapevole in lingua italiana.
• Utilizzare alcuni applicativi informatici (es. vocabolari digitali) per approfondire lo studio dei rapporti etimologici tra lessico latino e italiano.
• Con la guida dell'insegnante e in contesto laboratoriale, comprendere il senso globale di frasi elementari e testi latini semplici (es. aforismi e proverbi, formule epigrafiche, brevi narrazioni …).
• Riconoscere la funzione del latino nella redazione di documenti storici, letterari e giuridici e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa almeno fino al XIX secolo.

Conoscenze

- L'alfabeto latino
- l'origine latina di parole italiane ad alta frequenza
- i principali latinismi in italiano e la presenza di semplici termini latini in altre lingue straniere moderne
- la corretta pronuncia delle parole latine studiate
- l'introduzione alla morfologia delle parole latine e al sistema delle parti invariabili e variabili con esplorazione delle questioni fondamentali riferite ai casi e ai generi
- l'introduzione alla I e alla II declinazione e alle forme verbali semplici
- elementi della sintassi della frase latina semplice in analogia e/o in contrasto con l'italiano e con le lingue straniere studiate
- aforismi, proverbi
- formule epigrafiche di uso comune
- origine latina dei termini presenti nei documenti studiati in italiano o in storia o nelle lingue straniere
- elementi di uso del latino nelle epoche storiche
- funzione del latino come strumento linguistico per la redazione di documenti di natura storica, letteraria e giuridica e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa.

SCUOLA PRIMARIA

LINGUA INGLESE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1. Comprendere e rispondere a stimoli orali e scritti.
2. Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche di base per la comunicazione quotidiana.
3. Interagire in contesti sociali.
4. Riconoscere e comprendere elementi culturali.
5. Utilizzare una corretta pronuncia e intonazione.

Obiettivi specifici di apprendimento

- Ascolto (comprensione orale)
- Comprendere parole e semplici espressioni di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente.
- Parlato (produzione e interazione orale)
- Ripetere parole e semplici espressioni ascoltate.
- Rispondere a domande su argomenti conosciuti.
- Riflessione-metacognizione sulla lingua e sull'apprendimento
- Avvio alla consapevolezza che esistono lingue e culture diverse.

Conoscenze

- colori
- oggetti scolastici
- preferenze
- presentazione di sé stessi
- numeri cardinali (da 1 a 10)

- associazione fonema – grafema

- principali fonemi della lingua
- il tempo meteorologico
- parti del corpo
- animali
- abbigliamento
- cenni di civiltà e cultura dei paesi anglofoni (festività, usanze, bandiera…)

(Indicazioni di massima, a seconda del testo in uso)

LINGUA INGLESE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1. Comprendere e rispondere a stimoli orali e scritti.
2. Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche di base per la comunicazione quotidiana.
3. Interagire in contesti sociali.
4. Riconoscere e comprendere elementi culturali.
5. Utilizzare una corretta pronuncia e intonazione.

Obiettivi specifici di apprendimento

- Ascolto (comprensione orale)

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

- Parlato (produzione e interazione orale)

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

- Lettura (comprensione scritta)

Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

- Scrittura (produzione scritta)

Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, per fornire brevi descrizioni di persone, luoghi e avvenimenti, ecc.

- Riflessione-metacognizione sulla lingua e sull'apprendimento

Osservare coppie di parole simili come suono, distinguendone il significato.
Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso, cogliendone i rapporti di significato.
Osservare la struttura delle frasi, mettendo in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
Riconoscere che cosa si è appreso e cosa si dovrà apprendere.
Acquisire consapevolezza che esistono lingue e culture diverse.

Conoscenze

- cibi e bevande
- preferenze
- presentazione e descrizione di sé stessi
- numeri cardinali (da 1 a 100)
- alfabeto
- associazione fonema – grafema
- principali fonemi della lingua
- daily routine
- il tempo cronologico e meteorologico
- parti del corpo
- animali
- abbigliamento
- cenni di civiltà e cultura dei paesi anglofoni (festività, usanze, bandiera…)
- principali regole grammaticali della lingua

(Indicazioni di massima, a seconda del testo in uso)

LINGUA INGLESE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1. Comprendere e rispondere a stimoli orali e scritti.
2. Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche di base per la comunicazione quotidiana.
3. Interagire in contesti sociali.
4. Riconoscere e comprendere elementi culturali.
5. Utilizzare una corretta pronuncia e intonazione.

Obiettivi specifici di apprendimento

- Ascolto (comprensione orale)

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

- Parlato (produzione e interazione orale)

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

- Lettura (comprensione scritta)

Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura (produzione scritta)
Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, per fornire brevi descrizioni di persone, luoghi e avvenimenti, ecc.

- Riflessione-metacognizione sulla lingua e sull'apprendimento

Osservare coppie di parole simili come suono, distinguendone il significato.
Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso, cogliendone i rapporti di significato.

Osservare la struttura delle frasi, mettendo in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
Riconoscere che cosa si è appreso e cosa si dovrà apprendere.
Acquisire consapevolezza che esistono lingue e culture diverse.

Conoscenze

- cibi e bevande
- preferenze
- presentazione e descrizione di sé stessi
- numeri cardinali (da 1 a 100)
- alfabeto
- associazione fonema – grafema
- principali fonemi della lingua
- daily routine
- il tempo cronologico e meteorologico
- parti del corpo
- animali
- abbigliamento
- parti della casa
- indicazioni stradali
- preposizioni
- professioni
- cenni di civiltà e cultura dei paesi anglofoni (festività, usanze, bandiera…)
- principali regole grammaticali della lingua

(Indicazioni di massima, a seconda del testo in uso)

Inglese	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'ALUNNO: ● 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.	Sostenere semplici conversazioni guidate incentrate su aspetti di vita quotidiana: i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Scrivere brevi comunicazioni relative all'esperienza quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé. Scrivere semplici didascalie, avvisi e brevi istruzioni in lingua straniera. Ricavare informazioni da brevi testi di vario tipo.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LINGUA INGLESE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto (Listening)
2. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura (Reading)
3. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari (Speaking)
4. Produrre elaborati scritti per dare informazioni (Writing)
5. Riflettere sulle strutture e sul lessico della lingua straniera e confrontarle con quelle della L1 (Riflessione grammaticale comparativa)
6. Sviluppare una consapevolezza interculturale dei diversi paesi anglofoni (Confronto culturale)

Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG

COMPRENSIONE ORALE

- Riconoscere gli elementi principali di un discorso su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale

COMPRENSIONE SCRITTA

- Riconoscere gli elementi principali di un testo su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale.
- Individuare, attingendo al proprio repertorio linguistico, informazioni attinenti ad argomenti di ambiti disciplinari diversi.
- Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi, a esperienze vissute, a contenuti di studio e altre discipline.

INTERAZIONE ORALE

- Interagire in scambi dialogici riguardanti ambiti personali, sociali o in specifici contesti comunicativi, usando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate.
- Sapersi esprimere in situazioni comunicative realistiche (es. fare acquisti, prenotare un hotel, fare un check-in all'aeroporto, andare dal dottore ecc.).
- Sapere esprimere un'opinione personale.

PRODUZIONE SCRITTA

- 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.
- Scrivere testi personali adeguati al destinatario che si avvalgono di lessico pertinente e strutture morfo- sintattiche adeguate allo scopo.

RIFLESSIONE GRAMMATICALE

- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione strutture e intenzioni comunicative.
- Sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza del proprio modo di apprendere.
- Confrontare e stabilire relazioni tra elementi linguistici della lingua italiana con l'inglese.

SENSIBILITA' INTERCULTURALE

- Confrontare usi e abitudini culturali del proprio Paese e dei Paesi anglofoni.

Conoscenze

- **Lessico** relativo ad argomenti di vita quotidiana e culturali: nazionalità, famiglia, oggetti preferiti, casa, routine quotidiana, città, scuola, abilità, sport, tempo libero, cibo, salute, vacanze, aspetto fisico e personalità, natura e problemi ambientali, abbigliamento, professioni e luoghi di lavoro, mezzi di trasporto, viaggi, tempo atmosferico, esperienze di vita.
- Elementi di **pronuncia** e fonetica.
- **Funzioni linguistiche** adeguate alle diverse situazioni comunicative: *greetings*, *asking for and giving personal information, talking about possessions, talking about your home and your daily routine, talking about school, talking about abilities, permission and requests, agreeing and disagreeing, ordering a meal; asking for and giving advice, making suggestions, making arrangements, talking about past experiences; asking for and giving directions, giving instructions, describing people, making offers and promises, talking about future events.*
- Conoscenza di alcune tipologie testuali (mail, dialoghi).
- Uso delle principali **strutture grammaticali**: struttura della frase, pronomi personali soggetto e complemento, ausiliari BE/HAVE GOT uso di SOME/ANY, preposizioni, verbo CAN, uso di WHOSE e dei pronomi possessivi, How much/How many, A lot of, Much, Many, A little, A few, verbo DOVERE (MUST, HAVE TO, SHOULD), pronomi relativi, question words, composti di SOME, ANY, NO, comparativi e superlativi, avverbi di modo, WHICH- WHAT, ONE-ONES.
  Riconoscimento e uso dei tempi verbali: *present simple e continuous, past simple, past continuous, present perfect, will, going to, present continuous for future.*
- Conoscenza dei principali **aspetti culturali** dei Paesi anglofoni e consapevolezza delle differenze con la propria cultura.

INGLESE - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	**Traguardi**
Ascolto (comprensione orale)	• 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. • 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)	• 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)	• 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)	• 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	• Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e funzioni comunicative. • Se guidato, saper riconoscere i propri errori.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SECONDA LINGUA COMUNITARIA (TEDESCO)	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1.Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto di un testo
2. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura di un testo
3. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari
4. Produrre elaborati scritti per dare informazioni
5. Riflettere sulle strutture e sul lessico della lingua straniera e confrontarle con quelle della lingua madre
6. Sviluppare una consapevolezza interculturale dei diversi paesi di lingua tedesca

Obiettivi di apprendimento

COMPRENSIONE ORALE

- Riconoscere gli elementi principali di un discorso su argomenti familiari o di attualità noti all'alunno.

COMPRENSIONE SCRITTA

- Riconoscere gli elementi principali di un testo su argomenti familiari o di attualità noti all'alunno.
- Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi, a esperienze vissute, a contenuti di studio.

INTERAZIONE ORALE

- Interagire in scambi dialogici riguardanti ambiti personali, sociali o in specifici contesti comunicativi, usando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate.
- Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.
- Raccontare un'esperienza passata.

PRODUZIONE SCRITTA

- 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.
- Scrivere testi personali (es. mail) adeguati al destinatario che si avvalgono di lessico pertinente e strutture morfo-sintattiche adeguate allo scopo.

RIFLESSIONE GRAMMATICALE

- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione strutture e intenzioni comunicative.
- Sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza del proprio modo di apprendere.

SENSIBILITA' INTERCULTURALE

- Confrontare usi e abitudini culturali del proprio Paese e dei Paesi di lingua tedesca.

Conoscenze

- Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana: informazioni personali, famiglia, scuola, sport, abitazione, animali domestici, cibi, hobby, persone, attività quotidiane, abitudini alimentari, indicazioni stradali.
- Semplici funzioni linguistiche presenti in un testo orale o scritto.
- 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.
- Corretta pronuncia di parole e frasi di uso comune. Elementi di fonetica.
- Conoscenza di alcune tipologie testuali (lettera informale, mail, dialoghi).
- Uso dell'alfabeto e delle principali regole fonetiche.
- Uso delle principali regole grammaticali: struttura della frase; articolo determinativo e indeterminativo; negazione con *nicht* e *kein*; 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.
- Conoscenza dei principali aspetti culturali dei Paesi di lingua tedesca e consapevolezza delle differenze con la propria cultura.

TEDESCO - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	**Traguardi**
Ascolto (comprensione orale)	• 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)	• 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 famigliarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Lettura (comprensione scritta)	• 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 famigliarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Scrittura (produzione scritta)	• 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	• 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.

SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1.Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto di un testo

2. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura di un testo

3. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari

4. Produrre elaborati scritti per dare informazioni

5. Riflettere sulle strutture e sul lessico della lingua straniera e confrontarle con quelle della lingua madre

6**.** Sviluppare una consapevolezza interculturale dei diversi paesi di lingua francese

Obiettivi di apprendimento

COMPRENSIONE ORALE

- Riconoscere gli elementi principali di un discorso su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale.
- Riconoscere funzioni comunicative e strutture grammaticali per esprimere informazioni relative alla sfera personale, di attualità o di interesse sociale.

COMPRENSIONE SCRITTA

- Riconoscere gli elementi principali di un testo su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale.
- Individuare, attingendo al proprio repertorio linguistico, informazioni attinenti ad argomenti di ambiti disciplinari diversi.
- Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi, a esperienze

INTERAZIONE ORALE

- Interagire in scambi dialogici riguardanti ambiti personali, sociali o in specifici contesti comunicativi, usando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate.
- 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.
- Esprimere opinioni personali.

PRODUZIONE SCRITTA

- 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.

RIFLESSIONE GRAMMATICALE

- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione strutture e intenzioni comunicative.
- Sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza del proprio modo di apprendere.

SENSIBILITA' INTERCULTURALE

- Confrontare usi e abitudini culturali del proprio Paese e dei Paesi di lingua francese.

Conoscenze

- Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana.
- Elementi base di fonetica.
- Strutture grammaticali e funzioni linguistiche presenti in un testo scritto.
- Lessico di base relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana
- 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.
- Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alla tipologia testuale.
- Conoscenza della struttura della lettera informale.
- Conoscenza di alcune tipologie testuali (lettera informale, mail, dialoghi).
- 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.
- 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)	• 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)	• 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 famigliarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Lettura (comprensione scritta)	• 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 famigliarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Scrittura (produzione scritta)	• 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	• 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.

SCUOLA PRIMARIA

MATEMATICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1.**NUMERI:**
Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali con i numeri naturali.

2.**SPAZIO E FIGURE:**
Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche.

3.**DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:**
Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati.

4.**PROBLEMI:**
Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi.

5.**INFORMATICA:**
Rappresentare dati e descrivere semplici procedure, utilizzando anche strumenti digitali e linguaggi di programmazione di base in modo funzionale al compito.

Obiettivi specifici di apprendimento:

1. **NUMERI:**
1.1 Associare il nome del numero alla quantità reale, almeno entro il 20.
1.2 Contare oggetti o elementi in senso progressivo e regressivo.
1.3 Ordinare e confrontare quantità usando i simboli maggiore, minore e uguale.
1.4 Eseguire prime addizioni e sottrazioni mentalmente e con supporti concreti (linea dei numeri, tabelle) comprendendo il significato delle operazioni: unire, togliere e completare.

1.5 Riconoscere le monete da €1 e €2 e le banconote da €5, €10 e €20.

1.6 Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

2. **SPAZIO E FIGURE:**

2.1 Localizzare se stessi e gli oggetti nello spazio fisico attraverso gli organizzatori topologici.

2.2 Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio per realizzare modelli concreti.

2.3 Eseguire e descrivere semplici percorsi nello spazio reale o su reticoli seguendo istruzioni precise.

3. **DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:**

3.1 Classificare oggetti e forme in base a una proprietà (colore, forma, dimensione) e registrarli in tabelle o istogrammi

4. **PROBLEMI:**

4.1 Affrontare e trovare semplici soluzioni a situazioni problematiche con supporto grafico.

5. **INFORMATICA:**

5.1 Comprendere ed eseguire una sequenza lineare di istruzioni (algoritmo unplugged).

Conoscenze

NUMERI:

- Il numero naturale negli aspetti cardinale e ordinale.
- Numeri naturali e loro rappresentazione sulla retta.
- Operazioni aritmetiche: addizione, sottrazione.
- Cenni di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse da quella occidentale.

SPAZIO E FIGURE:

- Punti di riferimento e descrizione di un percorso.
- Classificazione di figure geometriche.
- Simmetrie.

DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:

- Diagrammi, schemi e tabelle per rappresentare e leggere dati e relazioni.

PROBLEMI:
Situazioni problematiche.

INFORMATICA:

- Reticolo e coordinate.
- Pixel.
- Coding.
- Diagrammi.

MATEMATICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1.**NUMERI:**
Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi.

2.**SPAZIO E FIGURE:**
Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti.

3.**DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:**
Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.

4.**PROBLEMI:**
Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi

5.**INFORMATICA:**

Rappresentare dati e descrivere semplici procedure, utilizzando anche strumenti digitali e linguaggi di programmazione di base in modo funzionale al compito.

Obiettivi specifici di apprendimento

1..**NUMERI:**

1.1Contare oggetti o eventi a voce, mentalmente o per mezzo di segni, in modo progressivo e regressivo.

1.2 Leggere, scrivere, ordinare e confrontare i numeri naturali (entro le unità di migliaia), riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale.

1.3 Leggere e scrivere numeri razionali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale.

1.4 Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta.

1.5 Eseguire semplici addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali, verbalizzare le procedure di calcolo e argomentare.

1. 6 Operare in casi semplici con le frazioni.

1.7 Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri decimali in contesti reali (ad esempio monete, misure).

1.8 Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci.

1.9 Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

2. **SPAZIO E FIGURE:**

2.1 Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato.

2.2 Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche secondo determinate caratteristiche (ad esempio numero di lati, ampiezza degli angoli, simmetrie…).

2.3 Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali che rappresentano oggetti matematici sia del piano sia dello spazio.

2.4 Misurare lunghezze, superfici con opportuni strumenti di misura e usando unità di misura standardizzate e non.

2.5 Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

3. **DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:**

3.1 Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto.

3.2 Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando diversi strumenti e unità di misura.

3.3 Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

4. **PROBLEMI:**

4.1 Individuare nel testo di un problema aritmetico dati, domanda e risolverlo rispettando le procedure note.

4.2 Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

5. **INFORMATICA:**

5.1 Eseguire e verbalizzare semplici procedure seguendo un ordine logico e corretto.

5.2 Applicare istruzioni e comandi di base in attività di coding educativo e di programmazione visuale.

5.3 Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

Conoscenze

NUMERI:

- Numeri naturali nei tre aspetti (cardinale, ordinale, ricorsivo).
- Numeri naturali e decimali.
- Notazione posizionale delle cifre.
- La retta dei numeri naturali e decimali.
- Algoritmo delle tre operazioni (addizione, sottrazione e moltiplicazione) con numeri naturali e decimali.
- Sistemi di notazione dei numeri che sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diversi.

SPAZIO E FIGURE:

- 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.

DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:

- Strumenti per rappresentare dati, relazioni e per classificare numeri, figure, oggetti.

PROBLEMI:

Il linguaggio specifico delle quattro operazioni nei problemi.

INFORMATICA:

Pixel.

Coding.

Diagrammi di flusso.

Diagrammi a blocchi.

MATEMATICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1.**NUMERI:**
Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi.

2.**SPAZIO E FIGURE:**
Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti.

3.**DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:**
Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.

4.**PROBLEMI:**
Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi.

5.**INFORMATICA:**
Rappresentare dati e descrivere semplici procedure, utilizzando anche strumenti digitali e linguaggi di programmazione di base in modo funzionale al compito.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. **NUMERI:**

1.1 Leggere, scrivere, ordinare e confrontare i numeri naturali (oltre le unità di migliaia), riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale.
1.2 Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali, dimostrando di conoscere il ruolo della posizione delle cifre nella notazione posizionale.
1.3 Eseguire le quattro operazioni valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice.
1.4 Utilizzare il concetto di ordine di grandezza per caratterizzare i numeri in notazione decimale in diversi contesti (es. lunghezze, pesi, temperature).
1.5 Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali e individuare multipli e divisori di un numero.
1.6 Stimare il risultato di un'operazione e riconoscere i contesti in cui è appropriato effettuare una stima.

1.7 Operare con le frazioni e riconoscere i diversi tipi di frazioni.

1.8 Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.

1.9 Impiegare i numeri interi negativi in contesti concreti.

1.10 Rappresentare i numeri sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.

1.11 Riconoscere sistemi di notazione dei numeri (non solo posizionali) che sono o sono stati in uso in differenti luoghi, tempi e culture.

2. **SPAZIO E FIGURE:**

2.1 Riconoscere, descrivere e classificare figure geometriche individuando elementi significativi e simmetrie.

2.2 Riprodurre una figura in base ad una descrizione utilizzando strumenti opportuni (carta a quadretti, spago, corde, riga, squadra, compasso, goniometro, software, ...).

2.3 Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e rappresentare segmenti e figure geometriche.

2.4 Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse, identificando varianti e invarianti.

2.5 Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti opportuni.

2.6 Utilizzare e distinguere i concetti di parallelismo, perpendicolarità, orizzontalità e verticalità.

2.7 Riprodurre in scala una figura assegnata con strumenti opportuni.

2.8 Calcolare il perimetro di una figura usando formule o altri procedimenti.

2.9 Calcolare l'area di rettangoli, triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.

2.10 Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali individuando differenti punti di vista del medesimo oggetto (dall'alto, di fronte, ...).

3. **DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:**

3.1 Rappresentare relazioni e dati utilizzando, in situazioni significative, diverse rappresentazioni (tabelle, grafici, ecc.) per ricavare informazioni e dati, formulare giudizi e prendere decisioni.

3.2 Usare le nozioni di frequenza, moda, mediana e media aritmetica.

3.3 Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.

3.4 Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.

3.5 In situazioni concrete, riconoscere se un evento è possibile, impossibile o certo.

3.6 Data una coppia di eventi, ipotizzare quale sia il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, e oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.

3.7 Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

4. **PROBLEMI:**

4.1 Comprendere il testo di un problema e scegliere una strategia risolutiva.

5. **INFORMATICA:**

5.1 Scrivere brevi programmi con un elementare linguaggio di programmazione didattica con istruzioni di reazione ad eventi, e selezione (con condizione elementare) e ripetizione.

5.2 Scegliere combinazioni di simboli per rappresentare dati strutturati.

5.3 Tradurre un algoritmo in un programma ed esaminarne il comportamento anche al fine di correggerlo.

Conoscenze

NUMERI:

- Il numero naturale nei tre aspetti cardinale, ordinale e ricorsivo e la sua scrittura in notazione posizionale decimale.
- Numeri naturali e decimali e loro rappresentazione sulla retta.
- Operazioni aritmetiche: addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione.
- Le proprietà delle operazioni.
- Tabelline della moltiplicazione fino al numero 10.
- Frazioni e loro proprietà.
- Multipli e divisori e criteri di divisibilità.
- Massimo comune divisore e minimo comune multiplo.
- Numeri primi.
- Sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse da quella occidentale.

SPAZIO E FIGURE:

- Punti di riferimento e descrizione di un percorso.
- Classificazione e misurazione di figure geometriche.
- Principali grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) e loro unità di misura.
- Proprietà delle figure geometriche: simmetrie, angoli, perimetri e aree.
- Trasformazioni geometriche: isometrie e similitudini

DATI, PREVISIONI, RELAZIONI:

- Il piano cartesiano.
- La retta nel piano cartesiano.
- Diagrammi, schemi e tabelle per rappresentare e leggere dati e relazioni.
- Eventi e probabilità.
- Frequenza di un dato, moda, mediana e media aritmetica di insiemi di dati.

PROBLEMI:
La struttura del testo di problemi.

INFORMATICA:

- Rappresentazione di dati e informazioni e loro differenze.
- Concetto di algoritmo e sua esecuzione rigorosa.
- Strutture di controllo fondamentali di un linguaggio di programmazione e reazione agli eventi.
- Controllo di correttezza dei programmi.

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA	
EVIDENZE	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
L'alunno ● 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.	Riflettere sull'uso di algoritmi matematici, applicandoli a problemi reali della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: ● 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 persone; ● interpretare e ricavare informazioni da dati statistici; ● utilizzare il piano cartesiano (grafici e tabelle); ● applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

MATEMATICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1. Utilizzare strumenti matematici e terminologia specifica
2. Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi
3. Stabilire relazioni in situazioni geometriche e/o numeriche
4. Riconoscere dati di ingresso e di uscita delle applicazioni informatiche.
5. Classificare le tipologie di dati (ad esempio numerici, testuali, ...).
6. Comprendere l'esigenza di precisione affinché le istruzioni vengano interpretate sempre nello stesso modo da un esecutore automatico.
7. Comprendere l'importanza e la necessità di riflettere sulla correttezza delle descrizioni algoritmiche.
8. Comprendere l'uso delle variabili per rappresentare dati all'interno del programma.

Obiettivi di apprendimento

1. Riconoscere e usare scritture diverse per lo stesso numero razionale (decimale, frazionaria, percentuale ove possibile).
2. Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.
3. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
4. Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.
5. Conoscere il valore del pi greco e la sua approssimazione.
6. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.
7. Rappresentare I numeri conosciuti sulla retta.
8. Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
9. Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza strumenti (riga, compasso , goniometro , software di geometria)
10. Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
11. Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali …) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
12. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.

13. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
14. Conoscere E utilizzare LE principali trasformazioni geometriche.
15. 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
16. Individuare in un problema eventuali dati mancanti, sovrabbondanti o contraddittori.
17. Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere scegliendo opportunamente le azioni da compiere (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, opportune formalizzazioni, equazioni …), concatenando in modo efficace al fine di produrre una risoluzione del problema.
18. Controllare il processo risolutivo, con riferimento alla situazione problematica all'obiettivo da raggiungere, alla compatibilità delle soluzioni trovate.
19. Esporre con chiarezza il procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altri eventuali
20. Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
21. Giustificare affermazioni durante una discussione matematica anche con semplici ragionamenti concatenati.
22. Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
23. Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.
24. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, 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
25. 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.
26. In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare ad essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento , scomponendolo in eventi elementari disgiunti.
27. Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.
28. Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.
29. Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
30. Scrivere algoritmi, anche usando notazioni convenzionali, per semplici processi della natura, della vita quotidiana o studiati in altre discipline.
31. Rilevare le possibili ambiguità nella descrizione di un algoritmo in linguaggio naturale.
32. Esprimere gli algoritmi in funzione delle capacità dell'esecutore e riflettere sulla loro correttezza.
33. Scrivere programmi anche utilizzando variabili di tipo semplice.

Conoscenze

- Numeri naturali, razionali, irrazionali e relativi.
- Sistema metrico decimale e sistema sessagesimale.
- Potenze di numeri naturali, razionali e relativi
- Numeri primi, massimo comune divisore e minimo comune multiplo.
- Figure piane e solide.

- Somma degli angoli d'un triangolo e di un poligono.
- Traslazioni, rotazioni e simmetrie.
- Il piano cartesiano
- Estrazione di radice.
- Rapporti, percentuali e proporzioni
- Individuazione ed analisi dei dati.
- Rappresentazione di relazioni e dati con figure, diagrammi, schemi e formulazione di ipotesi.
- Formalizzazione del processo risolutivo ipotizzato.
- Tabulazioni e grafici.
- Semplici modelli di fatti sperimentali e di leggi matematiche.
- Indici statistici: moda, mediana, media.
- Probabilità di un evento.
- Rappresentazione di dati strutturati.
- Verifica della correttezza degli algoritmi.
- Scomposizione di problemi.
- Modelli algoritmici di semplici fenomeni e processi naturali e artificiali.
- Funzioni con parametri.
- Variabili e assegnazione;

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.

SCUOLA PRIMARIA

SCIENZE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale.**

Competenze

1. Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato.
2. Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente.
3. Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Osservare direttamente gli organismi animali e vegetali dell'ambiente circostante, raccogliendo campioni per descriverne le caratteristiche e classificarli; osservare il susseguirsi delle stagioni cogliendo i cambiamenti nelle piante e nelle temperature; identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, ecc.); effettuare semplici esperimenti.
2. Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e il loro ciclo vitale; riconoscere le parti principali del corpo umano, con particolare attenzione agli organi di senso e alla loro funzione nella percezione dell'ambiente; riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi.
3. Sviluppare abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute; descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo).

Conoscenze

- Elementi naturali e artificiali.
- Viventi e non viventi e loro caratteristiche principali.
- Componenti biotiche e abiotiche.
- Piante, animali: principali caratteristiche anatomiche e fisiologiche.
- I cinque sensi.
- La cura del corpo.
- Ciclo delle stagioni e alternanza del dì e della notte.
- Esplorazioni della realtà circostante attraverso i cinque sensi.
- Proprietà dei materiali
- Caratteristiche dei vari materiali.

SCIENZE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenza di base in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale.**

Competenze

1.Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato.

2. Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente.

3. Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Osservare direttamente gli organismi appartenenti ai cinque regni, raccogliendo campioni, e utilizzando, ove disponibili, adeguati strumenti di indagine, per descriverne le caratteristiche e classificarli; osservare il susseguirsi delle stagioni realizzando registrazioni periodiche dei cambiamenti nelle piante, nelle temperature; osservare il movimento apparente del sole lungo l'arco della giornata attraverso l'ombra prodotta da un albero o da un bastone piantato nel terreno; identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, trasparenza, ecc.); sperimentare la conservazione della quantità di materia per deformazione e per cambiamenti di stato,registrare le osservazioni attraverso disegni o tabelle; sperimentare diversi tipi di moto e situazioni di equilibrio degli oggetti su piani orizzontali e inclinati; osservare e descrivere il comportamento delle calamite su diversi materiali; comprendere che il suono non è materia ma è il risultato di una vibrazione che si trasmette attraverso la materia; riconoscere la propagazione rettilinea della luce anche attraverso l'osservazione delle proprietà delle ombre.

2. Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e le loro diverse modalità di vita; riconoscere le parti principali del corpo umano, con particolare attenzione agli organi di senso e alla loro funzione nella percezione dell'ambiente; riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi.

3. Sviluppare abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute; descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo).

Conoscenze

Elementi naturali e artificiali: suolo, acqua, e il suo ciclo, aria, piante, funghi, animali, minerali.

Ambiente e biologia

Viventi e non viventi e loro caratteristiche principali.

Movimento apparente del Sole, ciclo delle stagioni e alternanza del dì e della notte.

Proprietà dell'aria, galleggiamento, calore e temperatura, propagazione delle vibrazioni e loro percezione come suoni, fenomeni elettrostatici e magnetici.

Stati della materia e cambiamenti di stato.

Componenti biotiche e abiotiche degli ecosistemi ed equilibrio naturale; reti trofiche.

Piante, animali: caratteristiche anatomiche e fisiologiche.
Principi basilari delle classificazioni.
I cinque sensi.
La cura del corpo.

SCIENZE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale.**

Competenze

1. Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato.
2. Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente.
3. Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Saper osservare con attenzione ciò che ci circonda, ponendosi domande su ciò che accade in natura e nei fenomeni della vita quotidiana; formulare ipotesi e cercare spiegazioni alle proprie osservazioni attraverso esperimenti, confronti e raccolta di informazioni; utilizzare strumenti per effettuare esperimenti e raccogliere dati; imparare ad esplorare la struttura del suolo; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente attraverso il ciclo dell'acqua; rilevare le variazioni del tempo meteorologico; osservare e comprendere i movimenti del Sole e della Luna nel cielo, lungo l'arco della giornata e dell'anno, e la loro relazione con fenomeni come l'alternanza del dì e della notte e il ciclo delle fasi lunari, anche attraverso semplici modelli e strumenti didattici; imparare ad elaborare una prima distinzione macroscopica tra sostanze, soluzioni e miscugli eterogenei attraverso semplici esperienze; riconoscere e classificare materiali in base alle loro proprietà funzionali, come la durezza o la conducibilità termica, mettendo in relazione le proprietà del materiale con il suo utilizzo; riconoscere, descrivere ed elaborare i primi concetti relativamente agli stati di aggregazione della materia e ai passaggi di stato, osservandone i cambiamenti in situazioni concrete; riconoscere, descrivere ed elaborare i primi concetti relativamente ad alcuni esempi di trasformazioni chimiche, osservandole in situazioni concrete; sperimentare alcune proprietà dell'aria; acquisire il concetto di equilibrio termico (ad esempio attraverso attività dove si raggiunga l'equilibrio termico nel contatto tra sostanze solide o fluide; osservare e comprendere i fenomeni legati alla gravità, all'elettricità e al magnetismo; riconoscere e comprendere fenomeni fisici come la riflessione, la rifrazione e la scomposizione della luce; iniziare a comprendere i concetti di forza ed energia, riconoscendoli e applicandoli in diverse situazioni e fenomeni osservati; riconoscere il ruolo della scienza nella società, approfondendo le invenzioni
scientifiche che hanno cambiato la storia.
2. Riconoscere le interazioni tra gli esseri viventi e l'ambiente; imparare a osservare e descrivere le caratteristiche di piante, funghi, animali e
fossili, ad esempio studiando foglie, semi e fiori con una lente d'ingrandimento o confrontando scheletri e dentature di animali per dedurre la loro dieta; saper dare semplici spiegazioni legate all'osservazione di piante, funghi, animali, minerali, fossili e rocce, registrando cambiamenti nel tempo attraverso schede di osservazione o grafici; descrivere e interpretare il funzionamento del corpo umano; riconoscere l'organizzazione cellulare di organi e apparati; acquisire le prime informazioni sulle funzioni riproduttive; conoscere gli elementi fondamentali e gli apparati del corpo umano, compresi gli apparati sessuali; osservare e descrivere l'adattamento di piante e animali all'ambiente. Confrontare i loro modi di vivere, studiando alimentazione, crescita, riproduzione e habitat; riconoscere l'esistenza di forme di vita microscopica;
3. Avere cura della propria salute, anche dal punto di vista alimentare e motorio.

Conoscenze

Paesaggi naturali e antropici; elementi dell'ambiente: suolo, acqua, e il suo ciclo, aria, piante, funghi, animali, microrganismi; minerali, rocce e fossili.

Viventi e non viventi, caratteristiche peculiari dell'organizzazione di un vivente. Componenti biotiche e abiotiche degli ecosistemi ed equilibrio naturale; cicli di materia negli ecosistemi; reti trofiche. Piante, animali, funghi, microrganismi: caratteristiche anatomiche e fisiologiche. Principi basilari delle classificazioni. Struttura e funzioni del corpo umano, funzioni riproduttive.

Movimento apparente del Sole e della Luna, fasi lunari, ciclo delle maree, ciclo delle stagioni e alternanza del dì e della notte.

Proprietà dell'aria; calore e temperatura: equilibrio termico; forza ed energia; riflessione, diffusione, rifrazione, meccanismo della visione, colori; fenomeni elettrici e magnetici.

Sostanze e miscugli e loro proprietà; stati della materia e cambiamenti di stato; trasformazioni chimiche.

Scienze e Tecnologia	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● 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….)	Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: - applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche); - utilizzare basilari norme igieniche nel contesto scolastico (educazione alla salute); - rispettare le norme di sicurezza e prevenzione degli infortuni; - condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare possibili rischi; - 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. Osservare l'adattamento degli organismi all'ambiente. Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici. Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico. Descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. Riflettere sui rischi presenti nell'ambiente e redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo - comportamentale.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SCIENZE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

- Indagare la realtà con un approccio razionale e/o metodo scientifico
- Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni
- Individuare relazioni tra eventi, ipotesi, idee

Obiettivi di apprendimento

Fisica e chimica:

1. Organizzare esperienze secondo le fasi del metodo scientifico sperimentale
2. Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle 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.
8. Riconoscere, associare e modellizzare fenomeni relativi alla meccanica dei corpi in quiete e in movimento
9. Costruire e utilizzare il concetto di energia, e individuare la sua dipendenza da altre variabili.

Biologia:

1. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco,ecc.
2. Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
3. Spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare.
4. Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
5. Riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie.
6. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. 6. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

7. Curare la propria salute attraverso una corretta alimentazione

Astronomia e scienze della Terra:

1. Osservare il cielo notturno e diurno mediante planetarie applicazioni informatiche.
2. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono i giorni e le notti, le stagioni.
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.
4. Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.
5. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.

Conoscenze

- Metodo scientifico sperimentale
- Concetti fisici: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico forza, temperatura, ecc.
- Concetto di trasformazione chimica
- Concetto di variabile rilevante
- Concetto di energia come quantità che si conserva
- Rappresentazioni formali dei concetti fisici
- Uguaglianze e differenze nelle diverse specie di viventi 3. 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. 6. Biodiversità e principali fonti di minaccia: come conservarla
- Danni prodotti da fumo e droghe
- Concetto di energia come quantità che si conserva e variabili associate.
- Produzione di calore nelle catene energetiche 3. Movimenti della terra, giorno, notte, stagioni.
- Eclissi di Luna e di Sole 5. Struttura della Terra e sui movimenti interni (tettonica a placche).
- Rischi sismici, vulcanici e idrogeologici, regole di prevenzione

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.

- É 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.

SCUOLA PRIMARIA

TECNOLOGIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale**

Competenze

1. Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
2. Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.
3. Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti.
4. Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali.
5. Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano; descrivere e rappresentare (attraverso disegni tabelle) semplici processi di trasformazione dei materiali, riflettendo sugli effetti ambientali di tali trasformazioni (riutilizzo e riciclaggio di materiali di uso comune).
2. Costruire semplici oggetti; effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; eseguire interventi di decorazione dell'ambiente scolastico.
3. Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche.
4. - 5. Usare strumenti informatici per scrivere parole e realizzare disegni.

Conoscenze

- I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano; oggetti e utensili di uso comune e loro funzioni; caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comune; modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
- Produzione e trasformazione delle materie prime dalla loro origine al prodotto finale (dal grano alla farina al pane). Utilizzo e sviluppo di semplici modelli della tecnologia.
- Principali componenti hardware e software (Word o programmi alla Lim), Internet e i suoi servizi (giochi didattici online); uso responsabile e rispettoso di tecnologie informatiche, sapendo come riportare agli adulti di riferimento eventuali problematiche.

TECNOLOGIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale** .

Competenze

1. Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
2. Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.
3. Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti.
4. Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali.
5. Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano; descrivere e rappresentare (attraverso disegni, schemi o modellini) semplici processi di trasformazione dei materiali, riflettendo sugli effetti ambientali di tali trasformazioni (riutilizzo e riciclaggio di materiali di uso comune); misurare grandezze ambientali (lunghezze, temperatura) con strumenti semplici e registrare i dati.
2. Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo le fasi di realizzazione; effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.
3. Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche.
4. - 5. Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni, usando strumenti informatici.

Conoscenze

I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano; oggetti e utensili di uso comune e loro funzioni; caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comune; modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
Utilizzo e sviluppo di semplici modelli della tecnologia.
Principali componenti hardware e software e principali funzioni di un dispositivo digitale.
Uso responsabile e rispettoso di tecnologie informatiche, dati digitali e servizi su rete, sapendo come riportare agli adulti di riferimento eventuali problematiche.

TECNOLOGIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale .**

Competenze

1. Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
2. Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
3. Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.
4. Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
5. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
6. Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti.
7. Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali.
8. Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici; riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale; effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
2. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi; smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
3. Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni.
4. Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi tecnologici di uso comune.
6. Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi usati, distinguendo tra rete di comunicazione e servizi forniti.
5. - 7. Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali, saper usare correttamente le tecnologie informatiche in relazione agli altri e sapere a chi rivolgersi in caso di situazioni problematiche online.
8. Creare semplici contenuti e applicazioni informatiche a fini espressivi usando ambienti adatti e modificando o combinando quanto già disponibile.

Conoscenze

I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano; oggetti e utensili di uso comune e loro funzioni; caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni; modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

Produzione e trasformazione; utilizzo e sviluppo di semplici modelli della tecnologia.
Principali componenti hardware e software e principali funzioni di un dispositivo digitale; notazione binaria; Internet e i suoi servizi; autenticazione e protezione dell'accesso ai dispositivi; valore dei dati e importanza di proteggere i dati personali; "codici segreti" per tutelare la riservatezza; uso responsabile e rispettoso di tecnologie informatiche, dati digitali e servizi su rete, sapendo come riportare agli adulti di riferimento eventuali problematiche; creazione e modifica di semplici contenuti digitali e multimediali usando semplici applicazioni informatiche, per raccontare storie o esperienze personali.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1. Comprendere la struttura e le funzioni presenti in ambienti, materiali, oggetti, strumenti e macchine di uso comune.
2. Progettare e realizzare oggetti e modelli reali e digitali e prevederne gli impatti.
3. Riparare e trasformare semplici oggetti, apparecchiature e dispositivi di uso comuni-
4. Riconoscere le componenti hardware e software dei sistemi di elaborazione digitale.
5. Riconoscere i modi appropriati/inappropriati, sicuri/pericolosi, responsabili/irresponsabili di usare la tecnologia informatica.
6. Sperimentare le potenzialità della tecnologia informatica come strumento di espressione personale.

Obiettivi di apprendimento

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.
3. Effettuare semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
4. Accostarsi alle applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
5. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
6. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
7. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
8. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto.
9. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
10. Rilevare e disegnare oggetti in proiezioni ortogonale e in assonometria (isometrica - parallela e cavaliera).
11. Eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o della propria abitazione.
12. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
13. Comprendere i princìpi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di Internet e del Web.
14. Comprendere i princìpi fondamentali dell'architettura e del funzionamento (hardware e software) di sistemi e dispositivi informatici.
15. Riconoscere il valore dei dati personali, non soltanto di quelli sensibili, ed essere consapevoli delle problematiche relative all'identità sulla rete.

16. Selezionare e organizzare contenuti digitali ai fini di un'efficace presentazione.

Conoscenze

- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni
- Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune
- Segnali di sicurezza e i simboli di rischio
- Eco - tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio…)
- Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici)
- Terminologia specifica
- Modalità di manipolazione dei diversi materiali.
- Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo.
- Sistema operativo; servizi di sistema; processo; memoria; file e file system;
- Internet e protocolli di comunicazione;
- impatto sulla società dei dati digitali e della loro elaborazione
- creazione e modifica di contenuti digitali multimediali usando ambienti informatici;

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.

SCUOLA PRIMARIA

MUSICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori
2. Seguire pulsazioni e semplici ritmi attraverso il corpo, il movimento la voce e gli strumenti
3. Utilizzare semplici forme di rappresentazione grafica del suono, partecipare a canti collettivi e improvvisare brevi sequenze ritmiche con la voce
4. Esprimere semplici emozioni e impressioni suscitate dalla musica e avvicinarsi a repertori musicali diversi attraverso esperienze guidate

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Ascoltare e riconoscere suoni e rumori dell'ambiente; distinguere suono e silenzio; riconoscere semplici caratteristiche dei suoni ascoltati
2. Seguire una pulsazione regolare con il corpo; coordinare semplici movimenti con stimoli sonori e musicali
3. Utilizzare la voce in modo espressivo; riprodurre semplici canti, filastrocche e sequenze sonore; produrre suoni con corpo, oggetti e semplici strumenti; rappresentare il suono attraverso segni liberi e intuitivi
4. Ascoltare semplici canti e brani musicali adatti all'età; esprimere sensazioni suscitate dalla musica attraverso parole, immagini o movimento; riconoscere la presenza della musica in momenti della vita scolastica e quotidiana

Conoscenze

- Suoni e rumori; suono e silenzio; forte/piano; lungo/corto; veloce/lento; ascolto guidato di brevi brani musicali
- Pulsazione regolare; ritmo corporeo; movimento libero e guidato; coordinazione gesto-suono; giochi motori musicali
- Voce parlata e voce cantata; filastrocche e canti mimati; oggetti sonori; strumenti ritmici didattici; prime rappresentazioni grafiche del suono
- Canti, ninne nanne, filastrocche musicali

MUSICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori
2. Seguire pulsazioni e semplici ritmi attraverso il corpo, il movimento la voce e gli strumenti
3. Utilizzare semplici forme di rappresentazione grafica del suono, partecipare a canti collettivi e creare brevi sequenze ritmiche
4. Esprimere semplici emozioni e impressioni suscitate dalla musica e avvicinarsi a repertori musicali diversi attraverso esperienze guidate

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Ascoltare e riconoscere suoni diversi; riconoscere, descrivere, analizzare e classificare i suoni in base a timbro, altezza, intensità, durata e fonte.
2. Seguire il ritmo con il movimento del corpo; eseguire sequenze ritmiche individualmente e in gruppo; coordinare corpo, voce e strumenti in semplici attività musicali.
3. Utilizzare forme di rappresentazione grafica della musica; avviare il passaggio da segni non convenzionali a primi simboli musicali; creare semplici ritmi con voce, corpo e strumenti; partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme.
4. Ascoltare brani appartenenti a repertori diversi; riconoscere alcune funzioni espressive della musica; conoscere strumenti musicali e semplici situazioni d'uso.

Conoscenze

- Suoni e rumori; le fonti sonore; ascolto attivo e guidato.
- Pulsazione; sequenze ritmiche; coordinazione corpo-voce; movimento espressivo.
- Caratteristiche del suono; rappresentazione del suono in modo non convenzionale; avvio alla notazione convenzionale; canto corale; musica d'insieme; accompagnamento ritmico.
- Brani di diverso carattere; canti popolari; ascolto di musiche provenienti da ambienti e culture diverse; principali strumenti musicali; musica e emozioni; funzioni semplici della musica.

MUSICA	Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Comprendere e interpretare messaggi sonori e musicali attraverso attività di ascolto guidato e in modo progressivamente consapevole
2. Coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica, utilizzando corpo e spazio in modo espressivo
3. Conoscere ed esplorare strumenti musicali diversi, partecipare a pratiche corali e di musica d'insieme, utilizzare semplici forme di rappresentazione musicale
4. Riconoscere e descrivere emozioni e funzioni espressive dei brani ascoltati, avvicinarsi a repertori e contesti musicali diversi attraverso esperienze guidate

Obiettivi di apprendimento

1. Riconoscere le fonti sonore descrivendone le caratteristiche principali in base ai parametri del suono e della musica; riconoscere alcune modalità di organizzazione di un brano: ripetizioni, ritornelli, contrasti e cambiamenti evidenti
2. Coordinare movimento e ritmo in attività musicali individuali e collettive; accompagnare semplici brani musicali con movimenti e attività ritmiche
3. Riconoscere e utilizzare i principali simboli della notazione musicale; partecipare ad attività corali e di musica d'insieme; creare semplici sequenze ritmiche e melodiche; conoscere alcune famiglie di strumenti musicali
4. Ascoltare brani musicali appartenenti a repertori diversi; riconoscere emozioni e caratteristiche espressive della musica; collegare alcuni brani a semplici informazioni culturali fornite dall'insegnante; conoscere alcuni strumenti, autori o brani significativi attraverso l'ascolto guidato

Conoscenze

- Le caratteristiche del suono: timbro, intensità, altezza e durata; ritmo percepito attraverso ascolto e attività pratiche; andamento del brano; ripetizione e contrasto; strofa e ritornello
- Attività ritmiche individuali e di gruppo; Body percussion e altre pratiche artistiche; movimento creativo.
- Notazione musicale essenziale; figure ritmiche e pause; semplici sequenze ritmiche e melodiche; canto corale; musica d'insieme; famiglie strumentali: strumenti a fiato, a corda e a percussione
- Brani e generi di culture diverse, musica ed emozioni, funzioni della musica; strumenti musicali; compositori e/o musicisti più noti attraverso ascolti guidati

Musica	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● utilizza voce, strumenti convenzionali e costruiti per produrre in modo creativo messaggi musicali; ● riconosce stili musicali diversi.	Realizzare semplici esecuzioni musicali: con strumenti convenzionali e/o non convenzionali, esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni…). Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno e con il supporto dell'insegnante individuare alcune caratteristiche.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

MUSICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1.Eseguire, interpretare, creare e improvvisare brani musicali, sia individualmente sia all'interno di un ensemble.
2.Ascoltare e analizzare criticamente strutture, generi e stili musicali.
3.Comprendere e applicare i fondamenti della teoria musicale.
4.Conoscere e contestualizzare la storia della musica e la sua evoluzione nel tempo.

Obiettivi di apprendimento

1.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.
2.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.
3.Leggere semplici frasi musicali con la voce o lo strumento, applicando correttamente la notazione ritmica e melodica; identificare i principali idiomi della scrittura musicale. Interpretare brani musicali in modo espressivo con l'uso della voce, degli strumenti e del corpo, anche attraverso la decodifica dei gesti di conduzione.
5.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.

Conoscenze

- 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 autocostruiti.
- L'apparato fonatorio e la voce. Classificazione degli strumenti musicali. Gli organici strumentali, dall'ensemble da camera all'orchestra.
- 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.

- 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	• 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	• 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. • 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	• 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	• 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.

SCUOLA PRIMARIA

ARTE E IMMAGINE	Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria
Competenze chiave europee	**Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**
Competenze 1. Utilizzare e padroneggiare differenti tecniche artistiche per esprimersi e produrre elaborati 2. Osservare, leggere e descrivere le immagini e le opere artistiche 3. Riconoscere e apprezzare le opere del patrimonio artistico culturale e ambientale	
Obiettivi di apprendimento 1. a. Sperimentare la calligrafia ed esercitare le abilità manuali di base; b. sperimentare tecniche di base pittoriche e plastiche per esprimere emozioni, idee personali e racconti. c. disegnare forme semplici umane, animali e vegetali, anche fantastiche; d. integrare negli elaborati piccoli oggetti di uso comune. 2. Descrivere i principali elementi, colori e forme di un'immagine. 3. Conoscere ed apprezzare alcune opere artistiche.	
Conoscenze calligrafia di base; motricità fine; semplici tecniche artistiche; schema corporeo umano e non; assemblaggi con materiali di recupero; teoria dei colori dipinti, illustrazioni. opere e oggetti artistici	

ARTE E IMMAGINE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**
Competenze 1. Utilizzare e padroneggiare differenti tecniche artistiche per esprimersi e produrre elaborati 2. Osservare, leggere e descrivere le immagini e le opere artistiche 3. Riconoscere e apprezzare le opere del patrimonio artistico culturale e ambientale	
Obiettivi di apprendimento 1. a. Sperimentare le tecniche di base pittoriche e plastiche, anche integrando piccoli oggetti, per esprimere emozioni, idee personali e racconti; b. disegnare forme semplici umane, animali, vegetali e architettoniche, realistiche o fantastiche; c. creare elaborati ispirandosi a opere artistiche locali; d. creare immagini statiche e animazioni con app di disegno o fotocamere di tablet. 2. a. osservare semplici testi visivi e audiovisivi descrivendone i principali elementi compositivi e formali e il contesto; b. individuare le ombre di un oggetto illuminato; c. descrivere elementi, colori e forme di un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato. 3. Conoscere le caratteristiche principali di opere o oggetti artistici del proprio ambiente o di altre culture e saperle apprezzare.	
Conoscenze Tecniche artistiche varie; schema corporeo umano, animale e vegetale; motivi decorativi ispirati al patrimonio locale e a tradizioni diverse; app di disegno e tablet; opere artistiche locali, nazionali e di culture diverse; colori primari, secondari, caldi, freddi, complementari. Opere d'arte, illustrazioni, cartoni animati; colori, forme, stili artistici, artisti, contesto storico e culturale; introduzione alla percezione visiva del chiaroscuro. Patrimonio artistico locale e non.	

ARTE E IMMAGINE	Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria
Competenze chiave europee	**Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Utilizzare e padroneggiare differenti tecniche artistiche per esprimersi e produrre elaborati
2. Osservare, leggere e descrivere le immagini e le opere artistiche
3. Riconoscere e apprezzare le opere del patrimonio artistico culturale e ambientale

Obiettivi di apprendimento

1. a.Creare brevi testi in corsivo utilizzando tecniche miste; b. usare il disegno, la modellazione e la fotografia per rappresentare il reale o il fantastico ;
c. applicare tecniche grafiche, pittoriche, plastiche e digitali; d. utilizzare la prospettiva semplice e il chiaroscuro di base; e. sperimentare motivi decorativi;
f. creare elaborati per esprimere emozioni, idee personali e racconti, anche attraverso l'uso di immagini simboliche
2. a. Osservare e commentare testi visivi e audiovisivi individuandone significati di base , aspetti formali e contesto; b. comprendere le regole grammaticali e sintattiche di base del linguaggio audiovisivo
3. Confrontare le opere del proprio territorio con quelle di altre culture, mostrando elementari capacità interpretative.

Conoscenze

- Chiaroscuro, linee di contorno, colore degradante, proporzioni, spazi, prospettiva, campiture di colore, motivi decorativi e calligrafici; tecniche artistiche varie e fotografia di base.
- Principali opere italiane e di altre culture, movimenti artistici.
- Patrimonio artistico locale e non.

Espressione artistica	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● 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.).	Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc. Analizzare opere d'arte individuandone, con il supporto dell'insegnante, alcune caratteristiche. Ricercare ed elencare i principali beni culturali e artistici del proprio territorio (confezionare schedari, semplici guide e itinerari). Realizzare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ARTE E IMMAGINE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

1. **Espressività / Produzione.**
Applicare conoscenze e tecniche artistiche di base (per esempio prospettiva centrale, chiaroscuro, teoria dei colori) in modo consapevole, creando progetti visivi e audiovisivi (digitali o tradizionali) ben strutturati, integrando altre discipline in laboratori inclusivi con tecniche specifiche, miste o digitali
scelte consapevolmente.
2. **Comunicazione.**
Usare l'arte per descrivere la realtà e raccontare esperienze e impressioni, esprimere idee personali complesse con un pensiero creativo autonomo, valorizzando l'autonomia espressiva.
3. **Osservazione / Lettura.**
Leggere testi visivi e audiovisivi complessi (per esempio dipinto rinascimentale, sequenza filmica), riconoscendone significati espliciti e impliciti, collegandoli a contesti storici e culturali attraverso un'analisi guidata che intreccia osservazione, dimensione tecnica e narrazione, analizzandone il codice
comunicativo (per esempio prospettiva per profondità, montaggio per narrazione). Analizzare opere d'arte e testi visivi (per esempio dipinti rinascimentali, sequenze filmiche) come testi storici, utilizzando cenni di iconografia per decodificarne i simboli, registrando riflessioni in diari visivi che integrano tecnica, emozione e contesto culturale.
4. **Analisi / Interpretazione / Comprensione.**
Riconoscere e confrontare linguaggi artistici differenti (per esempio un'icona bizantina con un dipinto contemporaneo) come strumento di dialogo interculturale, collegando opere artistiche a contesti storici e culturali, anche di altre tradizioni, valorizzandone il ruolo come fonti storiche.

Obiettivi di apprendimento

1. **Espressività / Produzione.**
• Disegnare dal vero soggetti realistici (per esempio elementi vegetali come una foglia, oggetti semplici come un vaso) con tecniche tradizionali (per esempio matite o carboncino), attraverso esercizi propedeutici graduali; modellare a tutto tondo con materiali come argilla; realizzare elaborati complessi con tecniche diverse (per esempio acrilici e carta ritagliata in un collage narrativo), fotografiche (per esempio scattare e modificare immagini con app gratuite) o digitali (per esempio creare un breve video ispirato a un dipinto moderno), anche usando materiali di recupero (per esempio cartone, tessuti,piccoli oggetti personali).

• Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici; sperimentare tecniche tradizionali e digitali (per esempio studiare proporzioni architettoniche tramite schizzi o modelli digitali) per progetti anche narrativi
• Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locale, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica
2. **Comunicazione.**
• Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati; usare il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse
• Descrivere la realtà e raccontare esperienze attraverso un codice visivo consapevole; integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi, valorizzandone l'autonomia espressiva
3. **Osservazione /Lettura.**
• Leggere un'opera d'arte come un testo storico (per esempio un dipinto rinascimentale,un film), descrivendone stile, significato e aspetti formali (per esempio equilibrio, composizione, sceneggiatura), cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo (per esempio prospettiva per profondità, montaggio per narrazione)
• Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee; leggere testi visivi, inclusi audiovisivi, identificandone il contesto d'uso (per esempio narrazione, comunicazione)
4. **Analisi /Interpretazione /Comprensione.**
• Analizzare un testo visivo (per esempio dipinto rinascimentale, video contemporaneo) per il suo contesto storico, per rafforzarne la comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi
• Confrontare opere di culture diverse, individuando temi comuni o ricorrenti
• Interpretare il significato simbolico di opere in base al contesto storico e ad elementi iconici ed iconografici

Conoscenze

1. Storia dell'arte.
• Stili e periodi della storia dell'arte (per esempio Medioevo, con i suoi simboli religiosi; Rinascimento, con la scoperta della prospettiva; Novecento, con le avanguardie storiche e l'esplosione della sperimentazione), esplorati attraverso opere chiave che raccontano emozioni, tendenze e idee del loro tempo
• Contesti interculturali delle creazioni studiate (per esempio funzioni sociali e comunicative dell'arte)
• Cenni di iconologia, per l'interpretazione dei significati storici e culturali delle opere (per esempio simboli religiosi in un dipinto medioevale)
• Tratti distintivi delle più significative correnti estetiche occidentali (per esempio Rinascimento, dadaismo, arte concettuale; dalle proporzioni di Leonardo al ready-made di Duchamp)
• Architettura (per esempio conoscenza dei monumenti cittadini o di esemplari costruzioni nazionali e internazionali)
2. Tecniche artistiche avanzate.
• Prospettiva centrale (per esempio disegno con squadra e righello su carta da disegno)
• Chiaroscuro (per esempio matite di differente durezza per sfumature, principi di teoria delle ombre nel disegno dal vero)
• Modellazione a tutto tondo (per esempio argilla per sculture)
• Tecniche miste (per esempio acrilici e collage)
• Fotografia e video (per esempio montaggio con app gratuite)

• Principi di disegno realistico dal vero (per esempio luci, ombre, proporzioni) con modelli semplificati
• Nozioni di proporzioni corporee e di rappresentazione del movimento attraverso esercizi semplificati; anatomia umana e animale di base per la creazione artistica
• Strumenti per il disegno, la grafica e la composizione plastica (per esempio matite, pennarelli, pennelli per pittura o grafica, stecche e spatole per modellazione, scalpelli per scultura di base)
• Materiali artistici e loro evoluzione (per esempio dal carboncino al digitale)

3. Principi teorici ed elementi di linguaggio visivo.

• teoria dei colori (primari, secondari, complementari)
• elementi di composizione avanzata (per esempio ritmo, equilibrio, armonia, codice comunicativo dei colori o delle inquadrature)

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.

SCUOLA PRIMARIA

RELIGIONE CATTOLICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

- 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)

- Individuare, a partire dal testo biblico, le tappe essenziali della storia della Salvezza.

(Nucleo tematico: la Bibbia e le altre fonti)

- 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.

(Nucleo tematico: il linguaggio religioso)

- Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita responsabili.

(Nucleo tematico: valori etici e religiosi)

Obiettivi specifici di apprendimento

1.a Capire la propria esistenza e l'originalità della propria identità.
1.b Scoprire che per la religione Cristiana Dio è Creatore e Padre che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo.
1.c Riconoscere Gesù di Nazareth come Messia.
2.a Leggere e saper riferire brani dell'Antico e del Nuovo Testamento in riferimento alla storia della Salvezza.
3.a Scoprire la Chiesa, comunità di persone e luogo di culto.
4.a Distinguere la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo e della Chiesa.
4.b Conoscere che la morale Cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo.

Conoscenze

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
La storia della Salvezza nella Bibbia: le figure principali del popolo d'Israele
Simboli e riti del Cristianesimo
Chiesa, popolo di Dio
Il comandamento dell'Amore

RELIGIONE CATTOLICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

- 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)
- 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)
- 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)
- 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)

Obiettivi specifici di apprendimento

1.a Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e di alcune grandi religioni, individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.
1.b Cogliere in alcuni documenti della Chiesa le indicazioni che favoriscono il dialogo tra persone di diversa cultura e religione.
2.a Riflettere sull'importanza della Bibbia e dei valori in essa contenuti per sviluppare un personale confronto e un costruttivo senso critico.
2.b Individuare nelle testimonianze di vita evangelica, lo stile che ha caratterizzato la figura di Gesù.

3.a Riconoscere le caratteristiche dei sacramenti nelle confessioni cristiane. 3.b Analizzare gli elementi e i significati dello spazio sacro nelle diverse religioni, avvalendosi dell'iconografia. 4.a Cogliere l'importanza di Gesù attraverso l'analisi di alcune tradizioni cristiane. 4.b Ricercare nella Bibbia, alcune risposte alle domande di senso, per cogliere la specificità del cristianesimo e confrontarle con quelle di alcune religioni non cristiane.
Conoscenze ● La Chiesa delle origini e lo sviluppo del cristianesimo ● Le caratteristiche principali di alcune grandi Religioni ● Il dialogo interreligioso ● Origine, struttura e principali caratteristiche della Bibbia (A.T. e N.T.) ● Gesù via, verità e vita ● Segni, simboli e riti del cristianesimo, anche nell'arte. ● Gesù e la Chiesa nella cultura e nell'arte ● Le tradizioni natalizie e pasquali ● Le risposte alle domande di senso nella Bibbia e nelle altre religioni.

Religione	
Scuola Primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
● 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 .	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.
● 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.	Oggi sei l'insegnante di classe, dovrai gestire comportamenti scorretti di alcuni alunni, che deridono per i gesti religiosi, l'abbigliamento,... i compagni della tua classe appartenenti ad altra religione.

● 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.	
● Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). ● È 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.	Creare un jingle per pubblicizzare i valori della vita cristiana.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

RELIGIONE	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG**
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**

Competenze

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)
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)
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)
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)

Obiettivi di apprendimento

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. Confrontare spiegazioni religiose e scientifiche del mondo e della vita. Confrontare criticamente comportamenti e aspetti della cultura attuale con la proposta cristiana.
2. Individuare avvenimenti, persone e strutture che identificano la Chiesa come popolo di Dio nel mondo. Individuare nel Credo i pilastri della fede cristiana. Analizzare le caratteristiche del dialogo interreligioso a partire da documenti del Magistero. Evidenziare l'apporto che, con la diffusione del Vangelo, la Chiesa ha dato alla società e alla vita di ogni persona.
3. Identificare nei segni espressi dalla Chiesa l'azione dello spirito di Dio, che la costituisce Una ed aperta a tutta l'umanità. Distinguere, nella comunità ecclesiale, una varietà di doni che si manifesta in diverse vocazioni e ministeri. Riconoscere vari modi di interpretare la persona di Gesù e la vita della chiesa nella cultura attuale e nell'arte contemporanea.

4. Evidenziare gli elementi specifici del culto,della dottrina e dell'etica delle altre religioni. Confrontare le risposte alle domande di senso della Bibbia e delle altre religioni per cogliere la specificità del cristianesimo. Individuare nelle testimonianze di vita evangelica, anche attuali, scelte di libertà per un proprio progetto di vita.

Conoscenze

- 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.
- 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 del Nuovo testamento.
- 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.
- 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.

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.

SCUOLA PRIMARIA

EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA	**Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe I della Scuola Primaria**
Competenze chiave europee	**Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**
Competenze 1. Padroneggiare il proprio corpo 2. Rispettare le regole e i ruoli 3. Esprimersi valorizzando le proprie potenzialità 4. Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente	
Obiettivi specifici di apprendimento 1. Acquisire le abilità motorie fondamentali. b. Riconoscere la dimensione spazio temporale. 2. Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. 3. Ascoltare e rispettare le regole delle attività proposte. 4. Collaborare in maniera rispettosa con tutti i compagni. 5. Esprimere stati d'animo e sensazioni attraverso il linguaggio del corpo. b. Gestire le proprie emozioni. 6. Instaurare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. b. Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione.	
Conoscenze Schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare ….); conoscenza delle principali parti del corpo; posizioni statiche e dinamiche. Attività di movimento collaborative e individuali; Fair-play. Attività espressive individuali, a coppie e in gruppo. Principi di igiene, alimentari e di sicurezza	

EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA	Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III della Scuola Primaria
Competenze chiave europee	**Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Padroneggiare il proprio corpo
2. Rispettare le regole e i ruoli
3. Esprimersi valorizzando le proprie potenzialità
4. Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Acquisire le abilità motorie fondamentali.
2. Esercitare abilità ed elementari tattiche di gioco.
3. Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.
4. Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte.
5. Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni
6. Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.
7. Manifestare e modulare le proprie emozioni.
8. Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.
9. Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici in cui è possibile muoversi.
10. Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione.
11. Mostrare empatia per compagne e compagni.

Conoscenze

Schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare ….); consapevolezza delle parti del corpo; posizioni statiche e dinamiche.
Attività collaborative e individuali di movimento; Fair-play.
Attività espressive individuali, a coppie e in gruppo; possibilità espressive del proprio corpo;
Norme per la sicurezza; principi di igiene e alimentari; gestione e comprensione delle proprie emozioni e altrui.

EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA	Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V della Scuola Primaria
Competenze chiave europee	**Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

Competenze

1. Padroneggiare il proprio corpo
2. Rispettare le regole e i ruoli
3. Esprimersi valorizzando le proprie potenzialità
4. Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Obiettivi specifici di apprendimento

1. Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie nelle attività di gioco e sportive.
2. Organizzare movimenti finalizzati e precisi.
3. Riconoscere ed essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco.
4. Comprendere e applicare le regole e le tattiche di base delle attività proposte.
5. Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.
6. Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria e sportive proposte.
7. Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo.
8. Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco.
9. Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.
10. Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.
11. Conoscere gli elementi base della sicurezza e dell'assistenza nel corso delle attività.
12. Conoscere i principi dell'igiene, di una sana alimentazione e la loro relazione con l'attività motoria.

Conoscenze

Giochi di esplorazione, coordinazione, collaborazione, di complessità crescente, con e senza attrezzi; esercizi e percorsi a corpo libero, con piccoli e grandi attrezzi; attività legate alla motricità fine; esercizi che stimolino la lateralità, la coordinazione, l'equilibrio e la destrezza.
Giochi di regole.
Esperienze di comunicazione non verbale; attività di percezione corporea, movimenti coreografici, drammatizzazioni con il corpo.
Attività in ambiente naturale e urbano finalizzate ad apprendimenti motori.

Educazione Motoria e Fisica	
Scuola primaria	
EVIDENZE	**Compiti significativi**
L'alunno: ● 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.	Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza. Rappresentare drammatizzazioni attraverso l'uso espressivo del corpo. Effettuare giochi di comunicazione non verbale. Riconoscere l'importanza dei corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA	Competenze ed obiettivi specifici di apprendimento al termine della III classe di SSPG
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**

Competenze

1. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
2. 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.
3. Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettando le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per sé e per il bene comune.
4. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

Obiettivi di apprendimento

1. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali; sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole); strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente circostante.
2. Riconoscere e controllare le emozioni contrastanti; saper comunicare attraverso il corpo ampliando la gamma delle modalità espressive e comunicative dello stesso; saper reagire attivamente alle eventuali difficoltà negli apprendimenti e interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità
3. Migliorare la padronanza del proprio corpo in relazione alle personali caratteristiche consolidando i movimenti fondamentali; acquisire varie abilità tattiche e tecniche motorie praticabili nel gioco, nell'esercizio e nello sport**; c**omprendere e saper applicare regole, tattiche e strategie delle attività proposte; risolvere problemi relativi alle situazioni di gioco e sportive.
4. Conoscere se stessi per capire le proprie caratteristiche e peculiarità; comprendere l'importanza del movimento per la salute , la sicurezza, la prevenzione; saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo; comprendere l'importanza di uno stile di vita fondato sulla pratica sportiva e su una corretta alimentazione.

Conoscenze

- ***SCHEMI MOTORI DI BASE***: Distinguere la marcia dalla corsa lenta e veloce; percorrere una distanza determinata mantenendo un ritmo costante; eseguire saltelli e andature varie in modo abbastanza corretto e coordinato;

- ***ORIENTEERING (Teoria)*** Conoscenza della disciplina e del regolamento di gara
- ***GIOCHI DI RUOLO***: palla scacchi, baskin, Under game…
- ***CAPACITA' CONDIZIONALI*** : esercizi di mobilità articolare e stretching; esercizi di potenziamento muscolare a carico naturale.
- ***CAPACITA' COORDINATIVE***: esercizi di coordinazione dei movimenti del tronco e degli arti superiori e inferiori; esercizi per lo sviluppo del senso del ritmo, dell'equilibrio statico e dinamico.
- ***Il CORPO E LA COMUNICAZIONE***: realizzazione di coreografie con l'utilizzo di basi musicali; il linguaggio del corpo (cos'è la comunicazione, come avviene e quali sono le sue componenti).
- ***ATLETICA: c***onoscenza delle varie discipline che la compongono: corsa, salti, lanci.
- ***I GIOCHI SPORTIVI: teoria e regolamenti di pallavolo, basket, pallamano, calcetto, rugby.***
- I VALORI DELLO SPORT: Il fair play (i dieci punti della carta del fair play); Il codice mondiale antidoping.
- ***SALUTE E BENESSERE (educazione civica):*** Cambiamenti tipici dello sviluppo;
    - L'alimentazione: i nutrienti, l'apporto idrico, le buone abitudini alimentari, i disturbi alimentari.
    - I vantaggi di uno stile di vita sano.
    - Prevenzione dell'insorgere di paramorfismi e dimorfismi della colonna vertebrale.
    - Il gioco e l'attività motoria come attività inclusiva.

EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA- Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- 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.