Distretto Scolastico nº24

## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE MANGONE GRIMALDI

DI SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO, SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA DELL' INFANZIA Via Provinciale snc 87050 Piano Lago Mangone (CS)

# ORIGINAL COMPENSION OF THE PER COMPENSION OF

**Triennio 2016-2019** 



# Allegato al PTOF di istituto triennio 2016-2019



Imparare a vivere richiede non solo conoscenze, ma la trasformazione, nel proprio essere mentale, della conoscenza acquisita in sapienza e l'incorporazione di questa sapienza per la propria vita

E. MORINI



Ultimo aggiornamento: CONVOCAZIONE DEI DIPARTIMENTI DEL 17/11/2016

## **INTRODUZIONE**

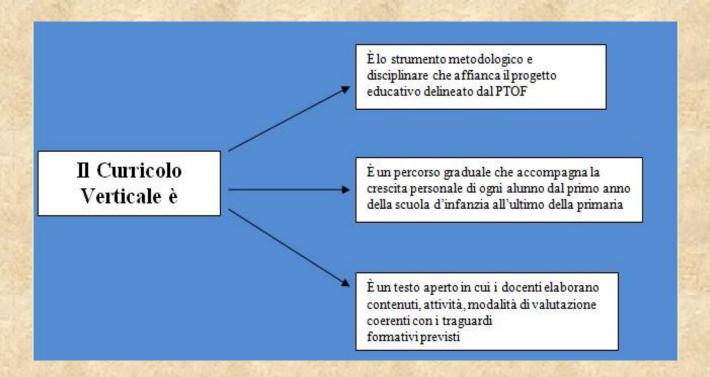
Per garantire a tutti i cittadini pari condizioni di accesso all'istruzione ed un servizio di qualità, lo Stato stabilisce le norme generali cui devono attenersi tutte le scuole, siano esse statali o paritarie. Tali norme comprendono: la fissazione degli obiettivi generali del processo formativo e degli obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli studenti; i rispettivi traguardi per lo sviluppo delle competenze dei bambini e ragazzi per ciascuna disciplina o campo di esperienza; le discipline di insegnamento e gli orari obbligatori; gli standard relativi alla qualità del servizio; i sistemi di valutazione e controllo del servizio stesso.

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, pubblicate nel settembre 2012 ed elaborate ai sensi dell'art.1 comma 4 del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 n.89, secondo i criteri indicati nella C.M. n.31 del 18 aprile 2012, sono in ordine di tempo l'ultimo documento ufficiale che regolamenta alcune di queste norme.

Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento, verso cui tendere, il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo.

Le Indicazioni nazionali intendono promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee.

Inoltre l'ordinamento scolastico tutela la libertà di insegnamento (art. 33 della Costituzione italiana) ed è centrato sull'autonomia funzionale delle scuole (DPR 275/1999; L 59/1997). Pertanto, le scuole sono chiamate ad elaborare il proprio curricolo esercitando così una parte decisiva dell'autonomia che la Repubblica attribuisce loro.



## Cos'è una competenza

La "competenza" è l'agire personale di ciascuno, basato sulle conoscenze e abilità acquisite, adeguato in un determinato contesto a rispondere ad un bisogno, a risolvere un problema, ad eseguire un compito, a realizzare un progetto. Non è mai un agire semplice, ma è sempre un agire complesso che connette in maniera unitaria e inseparabile i saperi (conoscenze) e il saper fare (abilità). (Linee guida per il portfolio delle competenze)

## I dipartimenti e i principi ispiratori

I docenti dell'Istituto si sono organizzati in gruppi di lavoro (**dipartimenti**) suddivisi per discipline, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado. I dipartimenti hanno elaborato un documento, il **curricolo verticale**, strutturato per materie.

I docenti hanno scelto di costruire un curricolo partendo dalla scuola dell'Infanzia, anche se non esiste una vera e propria suddivisione di discipline, ma dove si lavora per campi di esperienza. Infatti, questi, vanno visti come contesti culturali che sorreggono l'esperienza dei bambini, essendo trasversali e propedeutici alle stesse.

#### INSEGNARE PER COMPETENZE: COSA COMPORTA?

#### Centratura sull'allievo.

Vanno limitate tutte le attività nelle quali è il docente ad avere il ruolo di attore principale (lezioni frontali, dimostrazioni, sintesi proposte...).

## Mobilitazione di un insieme integrato di risorse differenti.

Devono essere attività che richiedono risorse di varia natura (capacità, conoscenze, abilità operative...) che devono essere articolate tra loro.

## Esercizio diretto della competenza attesa.

Proporre attività che mettano l'allievo in condizione di esercitare direttamente una certa competenza. (Es.: costruire un gioco seguendo le istruzioni; costruire figure o piante, tenendo conto delle descrizioni scritte...,attività da svolgere a partire da una la lettura autonoma)

## Significatività.

L'attività proposta deve fare riferimento il più possibile all'esperienza dell'allievo, deve coinvolgerlo, orientandolo verso un obiettivo che dia senso alla sua azione (leggere per cercare un'informazione...)

Le novità di questo documento consistono in:

- 1. verticalità (percorso dall'Infanzia alla scuola secondaria di I grado);
- 2. progettazione per competenze;
- 3. individuazione dei nuclei fondanti delle discipline;
- 4. riferimento alle competenze chiave di cittadinanza europea.

I principi che hanno guidato i gruppi di lavoro nella stesura del curricolo sono stati:

- la scelta dell'italiano come lingua di riferimento e la valorizzazione delle lingue comunitarie;
- l'arricchimento lessicale e terminologico specifico delle diverse discipline;
- l'apprendimento in situazione: stimolando la curiosità spontanea degli alunni, vengono privilegiati l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permettendo all'alunno, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare via via gli apprendimenti attraverso un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi;
- lo stare bene con se stessi e con l'altro richiama l'esigenza che il curricolo preveda esperienze tese a consolidare stili di vita corretti, salutari e rispettosi dell'ambiente;
- la promozione di attività che possano stimolare l'espressività in tutti i suoi aspetti (artistica, musicale, motoria/corporea);
- l'utilizzo delle nuove tecnologie;
- la valorizzazione della creatività e della capacità di risolvere problemi, di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi;
- la capacità di riflettere sul proprio modo di apprendere in maniera efficace e in vista di una formazione continua e permanente.

## CURRICOLO VERTICALE dalla SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA SECONDARIA

- 1- DAI NUCLEI FONDANTI AI TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
- 2- LE COMPETENZE BASATE SU OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: i contenuti scelti e indicati nel curricolo sono i *veicoli* attraverso i quali gli alunni possono conseguire gli obiettivi di apprendimento prescritti, finalizzati al raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze

La competenza è sapere agito, capacità di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali, sociali e metodologiche per gestire situazioni e risolvere problemi in contesi significativi.

Difatti e non a caso le competenze nel linguaggio, nella lettura, nella scrittura, nel calcolo, nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e nell'imparare ad imparare sono trasversali a tutte le attività di apprendimento. Stabilita la competenza che si vuol far acquisire, sarà compito del docente progettare il percorso (strumenti, strategie) necessario al suo conseguimento e potranno strutturarsi occasioni e consegne in modo che gli

alunni, nello svolgimento di *compiti significativi* (*compiti di realtà*), nel lavoro quotidiano, possano agire in modo da mostrare le "evidenze" e i livelli di competenza posseduti. I nuclei essenziali delle competenze sono rappresentati dai compiti significativi che sono aggregati di compiti, di performaces che se portati a termine dagli alunni con autonomia e responsabilità, ancorché in modo graduato per complessità e difficoltà nel corso degli anni, testimoniano l'agire competente.

# COSA CAMBIA NELL'INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO? INSEGNARE PER COMPETENZE: COSA COMPORTA?



## I NUOVI COMPITI DEL DOCENTE:

- SAPER INSEGNARE ABBANDONANDO LA DIDATTICA TRASMISSIVA abbracciando la flessibilità didattica e superando la rigida distinzione di ruoli
- SAPER PROGETTARE E ATTIVARE IN SEZIONE/CLASSE ATTIVITA' di apprendimento aderenti ai bisogni formativi degli studenti e adeguate ai loro stili di apprendimento

DALL'APPRENDIMENTO PER TRASMISSIONE DEL DOCENTE > ALLA CONQUISTA AUTONOMA DEL SAPERE

I nuclei fondanti di un curricolo verticale per competenze sono i processi cognitivi trasversali, attivati all'interno dei campi di esperienza, degli ambiti disciplinari/assi culturali. Nell'insegnamento per competenze non si deve privilegiare la dimensione della conoscenza (i saperi) e la dimostrazione della conoscenza acquisita (le abilità ad essi connessi), ma bisogna sostenere la parte più importante dell'insegnamento/apprendimento: lo sviluppo dei processi cognitivi, cioè lo sviluppo delle capacità logiche e metodologiche trasversali delle discipline

## Competenze chiave di cittadinanza europea

Definizione ufficiale delle otto competenze-chiave (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 - 2006/962/CE)

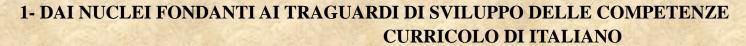
- A) La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
- B) La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.
- C) La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico e scientifiche per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.
- D) La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
- E) Imparare à imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Le **competenze sociali e civiche** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

F) Spirito di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo

nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

G) Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.





Nuclei	i fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
The second	45	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	100
<ol> <li>Ascolt</li> <li>Legge</li> <li>Scrive</li> </ol>		<ul><li>1.1 ascolta e presta attenzione per tempi adeguati ai messaggi verbali</li><li>1.2 mantiene l'attenzione per un tempo adeguato</li></ul>		
	isire ed dere il lessico tere sulla lingua	<ul><li>1.3 ascolta e comprende frasi semplici</li><li>1.4 ascolta e comprende messaggi verbali di crescente complessità (istruzioni date, consegne, regole di giochi e di attività)</li></ul>		
		<b>1.5</b> ascolta e segue le conversazioni nel gruppo	Il bambino sa predisporsi all'ascolto attivo	A
		1.6 ascolta e comprende semplici testi figurati e non	Il bambino sa ascoltare e comprendere semplici messaggi nella loro pluralità con attenzione	A
		1.7 individua gli elementi principali di un		
	4 76	semplice testo/racconto	Il bambino utilizza con fiducia e spontaneità la lingua	A
The state of		<ul> <li>1.8 Comincia a comprendere semplici messaggi trasmessi dai media, cogliendone gli aspetti essenziali</li> <li>1.9 articola/pronuncia correttamente fonemi</li> </ul>	italiana per interagire nei vari contesti comunicativi	
Second -		e parole (abilità fonologica = discriminazione fonemica e articolatoria)		
300		<ul> <li>1.10utilizza adeguatamente lo spazio del foglio</li> <li>1.11 sperimenta ludicamente i segni grafici</li> <li>1.12 discrimina, a livello visivo segni, forme</li> </ul>	Il bambino legge ed interpreta segni, simboli e semplici immagini nella realtà circostante	A

	e grafemi  1.13copia e riproduce segni, forme grafemi e semplici parole  1.14sa scrivere il proprio nome in stampatello maiuscolo	Il bambino fa ipotesi e sperimenta in forma ludica le prime forme di comunicazione ed espressione attraverso la lingua scritta e le tecnologie digitali	A-D
	<ul> <li>1.15 riconosce la forma sonora delle parole</li> <li>1.16 discrimina correttamente i diversi suoni nelle parole</li> <li>1.17 gioca con le parole, ricerca analogie,</li> </ul>	Il bambino scopre, sperimenta con creatività e fantasia altri linguaggi incontrando le tecnologie digitali e i nuovi media	A-D-E-F-G
	somiglianze tra i suoni e i significati  1.18 coglie le somiglianza di suoni e le rime  1.19 rielabora nei vari codici espressivi un semplice testo	Scopre l'esistenza di lingue diverse dalla propria	A-B
NEW METERS TO A NEW METERS	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Carlo Carlo
	1.1 Atteggiamenti di ascolto attivo	一种种人。1997年,1991年,1991年,1997年,1991年	AND THE PARTY OF
	<ul><li>1.2 Prestare attenzione per tempi adeguati</li><li>1.3 Intervenire (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</li></ul>	Ascoltare e parlare per comunicare e interagire con coetanei ed adulti usando messaggi pertinenti e chiari formulati con un registro adeguato alla situazione	A-F-G
	1.4 Comprendere l'argomento e le	。我们最近他点面是一种心理是他点面是 第一种,我们是是一种的一种,我们是一种的一种。	
		Leggere e comprendere testi di tipo diverso per scopi funzionali, di tipo ricreativo e di studio in	A-D-E-F-G
<b>一种人员类的</b>		contesti quotidiani e multimediali.	
		Individuare e selezionare in testi espositivi informazioni finalizzati allo studio delle discipline.	A
		Produrre testi corretti, coerenti e coesi per interagire nel contesto sociale.	A-F-G
		Utilizzare strumenti di consultazione	A-E
			a 1.5
	The state of the s	Utilizzare le regole in modo adeguato per esprimersi in forma orale e scritta in ogni contesto.	A-F-G

	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
100 100 100 100 100	Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, per riconoscerne la fonte e individuare scopo,	A = 1 No.
	Utilizzare strategie funzionali per comprendere quanto ascoltato	<b>A</b>
400	Applicare tecniche di supporto (avvio alla presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni	A-G
	Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza	A-G
	Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere	A-F
	Riconoscere l'organizzazione logico- sintattica della frase semplice, la struttura e la gerarchia logico-sintattica	A-F-G
	Riconoscere in un testo le parti del discorso e i loro tratti grammaticali, i connettivi sintattici e testuali, i segni	A-E-F-G
	Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad	A-E-F

# CURRICOLO DI LINGUA INGLESE e DI SECONDA LINGUA COMUNITARIA



		Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
	1.	Ascolto (Comprensione	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	
		orale = C.O.)			
ı		Scuola dell'Infanzia			
		1.1. Prestare attenzione			
ı		1.2. Compartecipare			
		1.3. Rielaborare			
		1.4. Interpretare			
			The Association of the Association	History Co. L. St. St. History Co. L. St. St.	Sala Indiana
	8	Scuola Primaria	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	E 450 - 100
		1.1. Prestare attenzione	(Livello A1)	Scuola Primaria:	THE REST
			L'alunno comprende brevi messaggi orali	al termine della classe terza	
		1.2. Compartecipare	relativi ad ambiti familiari.	Comprendere vocaboli;istruzioni, espressioni e	
ŀ		1.3. Rielaborare		frasi di uso quotidiano,pronunciati chiaramente e	100
		1.4. Interpretare	Svolge i compiti secondo le indicazioni date	lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla	
		1.5. Identificare	in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	famiglia.	
				al termine della classe quinta	B – D - E – H
l			te l'action de la company	Comprendere brevi dialoghi, istruzioni,	The Total
ł			Individua alcuni elementi culturali e coglie	espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema	
	8		rapporti tra forme linguistiche e usi della	generale di un discorso in cui si parla di argomenti	
			lingua straniera.	conosciuti.	
				Comprendere brevi testi multimediali	
				identificandone parole chiave e senso generale.	
			A CONTRACT OF THE PARTY OF	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	SALA BEAUTION
			Harris Harris		
L					

Scuola secondaria di I grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
1.1. Prestare attenzione 1.2. Compartecipare 1.3. Rielaborare 1.4. Interpretare 1.5. Identificare	(Prima lingua comunitaria: livello A2  Seconda lingua comunitaria: livello A1)  L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari o di studio.   Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri della lingua di studio (riflessione linguistica).  Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera senza atteggiamenti di rifiuto.   Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	<ul> <li>Prima lingua comunitaria</li> <li>Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero.</li> <li>Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.</li> <li>Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.</li> <li>Seconda lingua comunitaria</li> <li>Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.</li> <li>Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e senso generale.</li> </ul>	B-D-E-F-G -H
2. Parlato (Produzione = P.O. e	Al termine della scuola dell'infanzia/	Al termine della scuola dell'infanzia	SACE TO BE AND
Interazione orale)			18 126
Scuola dell'Infanzia			
2.1. Imitare / Ripetere			
2.2. Domandare e Rispondere			
2.3. Dialogare		SALA DESERVE SALA DESERVE	

Scuola Primaria	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	
2.1. Ripetere 2.2. Esprimersi 2.3. Domandare e Rispondere 2.4. Dialogare 2.5. Rielaborare 2.6. Raccontare 2.7. Descrivere	(Livello A1)  Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.  Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.  Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.  Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	<ul> <li>Scuola Primaria:         <ul> <li>al termine della classe terza</li> </ul> </li> <li>Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.</li> <li>Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.         <ul> <li>al termine della classe quinta</li> </ul> </li> <li>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.</li> <li>Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con la mimica e gesti.</li> <li>Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</li> </ul>	B – E – G - H

Prima lingua comunitaria: livello A2	Scuola secondaria di I	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
2.1. Esprimersi  Seconda lingua comunitaria: <u>livello A1</u> )  • Descrivere o presentare persone, condizioni di vita	2.1. Esprimersi 2.2. Domandare e Rispondere 2.3. Dialogare 2.4. Rielaborare 2.5. Raccontare 2.6. Descrivere 2.7. Informare e Proporre	Prima lingua comunitaria: livello A2 Seconda lingua comunitaria: livello A1) L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari o di studio. Descrive situazioni avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in contesti familiari e su argomenti noti Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri della lingua di studio (riflessione linguistica). Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera senza atteggiamenti di rifiuto. Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di	<ul> <li>o di studio, compiti quotidiani; indicare cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice.</li> <li>• Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.</li> <li>• Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.</li> <li>Seconda lingua comunitaria</li> <li>• Descrivere persone, luoghi e ogg. familiari utilizzando parole e frasi incontrate ascoltando o leggendo.</li> <li>• Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con la mimica e gesti.</li> <li>• Interagire in modo comprensibile con un compagno/adulto con cui si ha familiarità, utilizzando frasi o espressioni adatte alla</li> </ul>	B-E-F-G-H

3. Lettura	Al termine della scuola dell'infanzia/	Al termine della scuola dell'infanzia	
(Comprensione scritta = C.S.)	//		//
Scuola dell'Infanzia			A 100
3.1. Decodificare immagini			
3.2. Comprendere			
3.3. Interpretare			
3.4. Ricordare			
Scuola Primaria	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	· 自然 在 2000 00
3.1. Decodificare immagini	(Livello A1)  L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	Scuola Primaria: al termine della classe terza	18 7 7
3.2. Comprendere	SCITULIFICATIVI au amotti familiari.	Comprendere biglietti e brevi messaggi,	The state of the s
3.3. Interpretare	Svolge i compiti secondo le indicazioni	accompagnati, preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a	
3.4. Ricordare	date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	livello orale.	B - D - E - F - G -
3.5. Riflettere	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	al termine della classe quinta	H
	Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati, preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo il loro significato globale e identificando parole o frasi familiari.	

Scuola secondaria di I	Al termine della scuola secondaria di	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
3.1. Decodificare 3.2. Comprendere 3.3. Interpretare 3.4. Ipotizzare 3.5. Riflettere	Prima lingua comunitaria: livello A2  Seconda lingua comunitaria: livello A1)  L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari o di studio.   Legge semplici testi individuandone la tipologia e comprendendo il senso globale o specifico di un testo.  Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri della lingua di studio (riflessione linguistica).  Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera senza atteggiamenti di rifiuto.  Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.  Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	<ul> <li>Prima lingua comunitaria</li> <li>Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali.</li> <li>Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline.</li> <li>Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.</li> <li>Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate.</li> <li>Seconda lingua comunitaria</li> <li>Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.</li> </ul>	B-D-E-F-G- H
4. Scrittura (Produzione scritta = P.S.)	Al termine della scuola dell'infanzia/	Al termine della scuola dell'infanzia	//
<u>Scuola dell'Infanzia</u> Disegnare			
<u>Scuola Primaria</u>	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	

4.1. Interiorizzare 4.2. Interpretare 4.3. Inventare 4.4. Selezionare 4.5. Comparare 4.6. Differenziare 4.7. Rielaborare 4.8. Produrre graficamente	Livello A1)  Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.   Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.  Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.  al termine della classe quinta  Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.	B – D – E – F - H
Scuola secondaria di I grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
4.1. Interiorizzare 4.2. Interpretare 4.3. Inventare 4.4. Selezionare 4.5. Comparare	Prima lingua comunitaria: livello A2 Seconda lingua comunitaria: livello A1) Descrive situazioni avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Scrive semplici resoconti, brevi lettere o messaggi a coetanei o familiari.	<ul> <li>Prima lingua comunitaria</li> <li>Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi.</li> <li>Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici.</li> <li>Scrivere brevi lettere personali adeguate al</li> </ul>	

4.6. Differenziare 4.7. Rielaborare 4.8. Produrre graficamente 4.9. Ipotizzare	Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri della lingua di studio (riflessione linguistica).  Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera senza atteggiamenti di rifiuto.  Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.  Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare.  Seconda lingua comunitaria  Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.	B-D-E-F-G-
Scuola Primaria 5.1. Conoscere	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	
5.2. Comprendere	Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	al termine della classe terza	
5.3. Classificare		al termine della classe quinta	B-E-F-G-H
5.4. Utilizzare / Applicare 5.5. Confrontare		Osservare coppie di parole simili come suono e distinguere il significato.	

5.6. Creare		<ul> <li>Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.</li> <li>Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</li> <li>Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</li> </ul>	
Scuola secondaria di	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	403 25
5.1. Conoscere 5.2. Comprendere 5.3. Classificare 5.4. Utilizzare / Applicare 5.5. Confrontare 5.6. Creare 5.7. Dedurre	Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri della lingua di studio (riflessione linguistica).  Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera senza atteggiamenti di rifiuto.  Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.  Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di	<ul> <li>al termine della Sc. Second. di I grado</li> <li>Prima lingua comunitaria</li> <li>Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune.</li> <li>Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</li> <li>Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.</li> <li>Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.</li> </ul>	B-E-F-G-H
	apprendere.	<ul> <li>Seconda lingua comunitaria</li> <li>Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato.</li> <li>Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</li> <li>Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</li> <li>Riconoscere i propri errori e i modi di apprendere le lingue.</li> </ul>	

# CURRICOLO DI STORIA E GEOGRAFIA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	A SAME SALE
Fonti, ricerca e lessico	Ascoltare e comprendere spiegazioni. Chiedere ed offrire narrazioni.	1. Usare mezzi e strategie per cercare risposte ed informazioni.	A, F
Spazio e tempo	Collocare le azioni quotidiani nel tempo della giornata e della settimana.	2 . Riflettere sulle esperienze fatte per riconoscere e riordinare sequenze temporali.	A, E
Società, economia, politica e cultura	Sapere di av ere una storia personale e f amiliare. Conoscere le t radizioni della f amiglia e della comunità.	3 . Gestire i ruoli nel gioco simbolico per riconoscere la propria appartenenza.	A, F
Ambiente, cartografia, orientamento	Muov ersi con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gl i sono f amiliari. Individuare posizione di oggetti e persone nello spazio usando termini appropriati. Seguire un percorso di indicazioni verbali o pittogrammi.	4 . Condividere modalità di gioco e schemi d'azione per sviluppare sicurezza e fiducia nelle proprie capacità	A, E, F, H
Causa - effetto	Rif erire eventi anche personali del passato recente Dire cosa potrà succedere in un f uturo prossimo ed immediato.	5 Ricordare e ricostruire esperienze per riconoscere analogie e differenze	A, F

## CURRICOLO DI STORIA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle	Competenze	Competenze
	competenze  Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	chiave europee
Forti ricenso e lessico	Organizza le informazioni e le	Ricavare informazioni da documenti di	A, D, E
Fonti, ricerca e lessico	conoscenze, tematizzando e usando le	diversa natura per comprendere un	A, D, E
	concettualizzazioni pertinenti.	fenomeno storico.	
	concettuarizzazioni pertinenti.	2. Individuare le tracce e usarle come fonti per	A, D, E, F
	Comprende i testi storici proposti e sa	produrre conoscenze su passato recente.	11, 12, 12, 1
Spazio e tempo	individuarne le caratteristiche.	3. Usare in modo appropriato il lessico	A, C, F, H
		arricchendolo e ampliandolo per ricostruire la	11, 0, 1, 11
	Racconta i fatti studiati e sa produrre	propria storia familiare, alcuni spaccati della	
	semplici testi storici, anche con risorse	storia locale e alcuni quadri di civiltà	
Società, economia,	digitali.	utilizzando fonti di vario tipo.	
politica e cultura		4. Usare la linea del tempo per collocare fatti o	A, E, C
	Usa la linea del tempo per organizzare	periodi storici.	
	informazioni, conoscenze, periodi e	5. Comprendere la funzione e l'uso degli	A, C, D
	individuare successioni, contemporaneità,	strumenti convenzionali per la	
	durate, periodizzazioni.	misurazione e la rappresentazione del	
		tempo e dello spazio.	A, F
Ambiente,	Riconosce e esplora in modo via via più	6. Conoscere la storia e l'evoluzione del	
eartografia,	approfondito le tracce storiche presenti nel	proprio territorio per collocare il contesto in	
orientamento	territorio e comprende l'importanza del	un quadro generale di epoche e di civiltà.	A, C
orientamento	patrimonio artistico e culturale.	7. Conoscere e saper usare i simboli	P. Links
	Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni	convenzionali di base della cartografia	10-01
	delle società e civiltà che hanno	storica e geografica.	THE PARTY OF THE P
	caratterizzato la storia dell'umanità dal	8. Individuare le relazioni tra i segni e le	A, D
	paleolitico alla fine del mondo antico con	testimonianze del passato per	
		rappresentarle in un quadro	
	possibilità di apertura e di confronto con la	storico/sociale e/o in semplici schemi	A D E
Causa - effetto	contemporaneità.	temporali.	A, D, E
	L'alunno riconosce elementi significativi	9. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle	ETHE LAYES I
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	del passato del suo ambiente di vita.	società studiate per riconoscere le relazioni	A E
	The passes are see an order of that	tra gli elementi caratterizzanti.	A, F
	Individua le relazioni tra gruppi umani e	10. Comprendere testi a carattere storico; usare	
	contesti spaziali.	il lessico specifico per raccontare	

Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio		
di strumenti informatici.	verbalmente gli argomenti studiati e produrre semplici testi storici. 11. Usare la cronologia storica secondo la	A, F
	periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici per individuare successioni,	A, E
	contemporaneità e durata.  12. Conoscere e confrontare i quadri storici delle civiltà studiate per trovare analogie e differenze, continuità e persistenza storica.	A, E
	13. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il	
	confronto fra aree geografiche e culturali per cogliere relazioni, implicazioni, conseguenze	F, H
	14. Aver cura di sé, degli altri e dell'ambiente e rispettare gli aspetti dell'organizzazione della vita sociale ed istituzionale attraverso	E, F, G, H
	forme di cooperazione e di solidarietà per costruire il senso di responsabilità e legalità.	E
	15. Usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprendere opinioni e culture diverse, capire i problemi fondamentali del mondo.	
	16. Usare cronologie e carte 17. storico/geografiche per rappresentare	
	18. le conoscenze studiate.	

## CURRICOLO DI GEOGRAFIA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
March 1997 Control of the Control	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	
Fonti, ricerca e lessico  Spazio e tempo	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per	<ol> <li>Conoscere la simbologia per interpretare in maniera corretta una legenda.</li> <li>Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per</li> </ol>	A, E A, E
Società, economia, politica e cultura	interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	interpretare e ricavare informazioni dalle carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche.  3. Saper utilizzare gli indicatori spaziali e	A, E A, E,
Ambiente, cartografi	Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artisticoletterarie).  Riconosce e denomina i principali	topologici per orientarsi nello spazio.  4. Saper utilizzare punti di riferimento pragmatici per orientarsi nello spazio	C, F
Cartogram	«oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).  Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura,	conosciuto.  5. Utilizzare riferimenti topologici, punti cardinali, coordinate geografiche e bussola per orientarsi nello spazio e	F
Causa - effetto	vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	sulle carte geografiche e stradali  6. Conoscere lo spazio geografico per rendersi conto che è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di	A, E
	Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti	connessione e/o indipendenza.  7. Conoscere e localizzare i principali "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, laghi) e antropici (città, porti e aeroporti, infrastrutture) dell'Italia per descriverne gli elementi caratterizzanti.	A, F, H

	di connessione e/o di interdipendenza.	8. Cogliere il nesso fra l'ambiente e le sue risorse e la condizione di vita dell'uomo per ricercare e proporre soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale presente sul territorio.	
SEA CONTRACTOR			SALA DESIGN

## CURRICOLO DI STORIA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze
Fonti, ricerca e lessico  Spazio e tempo  Società, economia, politica e cultura  Ambiente, cartografia, orientamento	<ul> <li>L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.</li> <li>Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali e le sa organizzare in</li> <li>testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.</li> <li>Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.</li> <li>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</li> <li>Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</li> </ul>	1. Leggere in modo ragionato quotidiani e testi specifici per ampliare i propri orizzonti e comprendere che la storia è una disciplina in divenire.  2. Leggere e analizzare fonti e materiali storici per sviluppare la capacità di confronto.  3. Analizzare video, filmati e documentar i per integrare le conoscenze acquisite, anche interagendo con la propria sfera emozionale.  4. Studiare in modo individuale e autonomo il manuale per affrontare con disinvoltura i testi.  5. Rielaborare sintesi storiche per acquisire la capacità di cogliere gli aspetti principali.  6. Effettuare ricerche e approfondimenti in relazione al proprio territorio per interagire con esso in modo consapevole.  7. Leggere e analizzare mappe e cartine storiche per orientarsi nel tempo e nello spazio.  8. Rielaborare materiali storici per diventare protagonisti attivi delle disciplina e delle sue dinamiche.
5.Causa - effetto		

# CURRICOLO DI GEOGRAFIA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
Fonti, ricerca e lessico	L'alunno si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa	Leggere quotidiani, testi specifici, testi autentici per conoscere aspetti e	A, D, E
Spazio e tempo	orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.	problematiche legate all'attualità.  2. Utilizzare il linguaggio specifico della geografia per acquisire il lessico	A, E
Società, economia,	Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento,	3. specifico. Riconoscere le fondamentali trasformazioni apportate dall'uomo sul territorio in dimensione	A, E
politica e cultura	elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare	4. sincronica e diacronica. Riconoscere i principali aspetti dell'organizzazione di un territorio per	A, E
Ambiente,	efficacemente informazioni spaziali. Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi	individuare caratteristiche e problematiche. Usare carte geografiche, planisferi, mappamondi, atlanti e costruire grafici,	C, D, E
cartografia, orientamento	fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e	tabelle, carte tematiche e mappe orientarsi nello spazio.  concettuali per Utilizzare i punti cardinali, simbologia,	A, E
Causa - effetto	culturale da tutelare e valorizzare. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	scale e coordinate geografiche per orientarsi nello spazio.  Effettuare approfondimenti e ricerche su personali interessi per sviluppare capacità critica e di ricerca.	A, D, E, F, G, H

## CURRICULO VERTICALE DI MATEMATICA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	The same of the same
			A-B-C1-C2-C3-D-E-F-G
Numero			
	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.  Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.	<ol> <li>Contare fino a 9;</li> <li>Confrontare e valutare quantità;</li> <li>Abbinare il numero alla quantità;</li> <li>Riconoscere il simbolo numerico.</li> </ol>	
	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	

	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali.	<ol> <li>Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali;</li> <li>Eseguire le quattro operazioni valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale e scritto a seconda delle situazioni;</li> <li>Individuare multipli e divisori di un numero;</li> <li>Stimare il risultato di un'operazione;</li> <li>Riconoscere le frazioni come parti di un intero o di una quantità e viceversa;</li> <li>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per la scienza e per la tecnica.</li> </ol>
1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	Al termine della scuola secondaria di primo A grado	Al termine della scuola secondaria di primo rado

Si muove con sicurezza nel calcolo con i numeri reali e sa stimare il risultato.	Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e	
Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi e ne identifica alcune proprietà.	confronti tra i numeri conosciuti (numeri razionali e irrazionali) valutando quale strumento può essere più opportuno;	
	<ul> <li>2. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le</li> </ul>	
	proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni; 3. Conoscere la radice come operatore	
	<ul> <li>inverso dell'elevamento a potenza;</li> <li>4. Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione;</li> </ul>	
	5. Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo;	
	<ul><li>6. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta;</li><li>7. Utilizzare scale graduate in contesti</li></ul>	
	significativi per le scienze e per la tecnica;  8. Eseguire espressioni di calcolo con i	
	numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle	
	operazioni.	
Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	A C1 C2 C2 D E E
Comunica la posizione di oggetti nello spazio, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto	Individuare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone per familiarizzare i termini	A-C1-C2-C3-D-E-F

davanti/dietro, CONCETTI TOPOLOGICI).  Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	avanti/dietro, sopra/sotto, destra e sinistra;  2. Eseguire percorsi idonei per raggiungere una meta prefissata, muovendosi nello spazio;  3. Individuare le prime figure geometriche (quadrato, cerchio, triangolo, rettangolo, ovale).	
Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	

Spazio e figure	Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.  Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.  Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso e squadra).	classificare figure geometriche;  2. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre);  3. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti;  4. Riconoscere i movimenti di una figura sul piano;  5. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti;  6. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità;  7. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti);  8. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti;  9. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
	Al termine della scuola secondaria di primo grado g	Al termine della scuola secondaria di primo grado

THE RESERVE OF THE PROPERTY OF	SOME THE RESIDENCE	THE RESERVE OF THE RESERVE	
	Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.	Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza	
	The state of the state of	opportuni strumenti;	A STATE OF THE STATE OF THE STATE OF
		2. Rappresentare punti, segmenti e	
Dall Control of Control		figure sul piano cartesiano;	
100 miles 100 mi	100000000000000000000000000000000000000	3. Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane;	26
		4. Riconoscere figure piane simili in	
		vari contesti e riprodurre in scala	
		una figura assegnata;	
		5. Conoscere il Teorema di Pitagora e le	
		sue applicazioni in matematica e in	
	The second of the second	situazioni concrete;	A STATE OF THE STA
		6. Determinare l'area di figure	
	is a second	geometriche;	
		7. Stimare per difetto e per eccesso l'area	26
		di una figura delimitata anche da linee	
		curve; 8. Conoscere il numero π;	
		9. Conoscere e utilizzare le principali	<b>是情能够多多。</b>
		trasformazioni geometriche e i loro	
		invarianti;	
	The second second for the second	10. Visualizzare oggetti tridimensionali a	THE RESERVE AND A STATE OF THE PARTY AND A STA
		partire da rappresentazioni	
	to the state of th	bidimensionali;	
	27.25	11. Calcolare l'area e il volume delle figure	26 26 26
		solide più comuni e dare stime di	
		oggetti della vita quotidiana.	
	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	
	Esegue semplici misurazioni usando strumenti alla sua portata per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e quantità.	Eseguire le prime misurazioni usando strumenti alla loro portata (lunghezza, pesi e quantità, tempo)	A-C1-C2-C3-D-E
	1		

	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	
Misura	Utilizza le misure convenzionali	<ol> <li>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, tempo, masse, pesi per effettuare misure e stime;</li> <li>Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune.</li> </ol>	
	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
	Misura, analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavare misure di variabilità e prendere decisioni.	<ol> <li>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, tempo, masse, pesi, volumi per effettuare misure e stime;</li> <li>Passare da un'unità di misura a un'altra.</li> </ol>	
	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	A-C1-C2-C3-D-E-F-G
	Classifica numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà (colore, forma e dimensione) utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini.  Argomenta sui criteri che sono stati utilizzati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.  Rappresenta relazioni e dati con	<ol> <li>Utilizzare simboli per registrare quantità;</li> <li>Leggere semplici tabelle e grafici;</li> <li>Formulare ipotesi e previsioni rispetto ad esperienze concrete;</li> <li>Realizzare semplici classificazioni in base alla forma, al colore e alla dimensione.</li> </ol>	A-CI-CZ-CS-D-E-F-G
Relazioni, dati e previsioni	diagrammi, schemi e tabelle.  Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati	Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per	
grafici.  Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	ricavare informazioni; 3. Usare le nozioni di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione; 4. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura; 5. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi egualmente probabili; 6. Riconoscere la regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	
Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	

Relaziona su dati e previsioni, confronta le proprie convinzioni con quelle altrui e accetta di cambiare opinione.  Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite.  Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale.	<ol> <li>Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà;</li> <li>esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa;</li> <li>Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni;</li> <li>Rappresentare insiemi di dati, confrontare dati al fine di prendere decisioni. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica);</li> <li>In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi</li> </ol>	
	elementari disgiunti; 6. Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.	
Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	A-B-C1-C2-C3-D-E-F-G
Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	<ol> <li>Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti e situazioni;</li> <li>Ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</li> </ol>	A-D-C1-C2-C3-D-E-1-G
Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	

possibili percorsi per situazioni problematiche
on; numeri interi e decimali, ercentuali e misure per ituazioni; roblemi di tipo aritmetico, metrico.

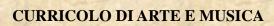
## CURRICOLO DI SCIENZE



100	Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
		Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	
MILES		Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica	Esplorare ed osservare il proprio corpo e la realtà mediante i sensi per riconoscere le caratteristiche delle cose osservate.	A, C, E
THE STATE OF THE S		alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.  Riferisce correttamente eventi del passato	Comprendere e comunicare, utilizzando i diversi linguaggi, per riferire il proprio vissuto personale, le esperienze e le proprie conoscenze nelle situazioni di gruppo allargato.  Confrontare, raggruppare, ordinare oggetti e materiali	A, C, E, F, G, H
-	Ordine Misura Spazio Tempo	recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.  Osserva con attenzione il suo corpo, gli	in base a criteri dati o personali per individuare analogie, differenze, relazioni tra gli oggetti appartenenti al vissuto personale e all'ambiente scolastico.	A, C, E, G, H
100000000000000000000000000000000000000	Energia Cicli e trasformazioni Sistemi, relazioni, interazioni	organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con	Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo e nello spazio per individuare le sequenze fondamentali delle esperienze di cui è partecipe od osservatore esterno. Elaborare prime ipotesi per verificare possibili spiegazioni e nessi causa-effetto derivanti dalle	A, C, E, F, G
-	Evoluzione, adattamento		esperienze di vita quotidiana e da quelle strutturate.	A, C, E, G, H
W. SECTION		quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue	Riconoscere ed utilizzare semplici simboli, diagrammi e tabelle per registrare e rappresentare la realtà circostante ed organizzare i dati rilevati dall'esperienza strutturata.  Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le	A, C, E, G
		correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	osservazioni e le esperienze vissute nella realtà circostante.	A, C, E, H

Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	
L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo	Osservare la realtà circostante per interrogarsi su quello che accade intorno a lui.	A, C, E, F
stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio	Sperimentare semplici fenomeni con un approccio scientifico per scoprirne la causa e l'effetto, simulando quello che accade nella realtà.	A, C, E, F
scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula	Riconoscere le caratteristiche dei fenomeni nella realtà per analizzarle.	A, B, C, D, E
domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici	Ricercare informazioni con l'utilizzo di varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) per	A, C, D, E
esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.	ricavare possibili spiegazioni.  Descrivere lo svolgersi di fatti che si verificano nella vita quotidiana con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e in modo autonomo per rielaborare le	A, C, D, E, F
Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.	esperienze vissute.  Confrontare, ordinare e classificare fenomeni per individuare somiglianze e differenze in base ad aspetti qualitativi e quantitativi o spazio temporali.	A, B, C, D, E
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello	Misurare le grandezze significative con strumenti e unità di misura appropriati alle diverse situazioni e registrarle in tabelle e grafici per	A, B, C, D, E, F
sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.	analizzarle.  Porsi domande sui fenomeni e interpretarli, per formulare ipotesi da verificare.	A, C, E, F, G
Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e	Proporre procedure operative e schematizzare i risultati ottenuti dalla sperimentazione per riconoscere semplici modelli rappresentativi della realtà.	A, B, C, E, G
naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio	Utilizzare linguaggi specifici per esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato.	A, B, C, D, E, F
appropriato.  Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e		
spiegazioni sui problemi che lo interessano.		

	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	
	L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più	Osservare la realtà per stimolare la formulazione di quesiti nel quotidiano.	A, C, E
	comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi,	Sperimentare per comprendere, sia in laboratorio che all'aperto.	A, C, E, F
	utilizzando le conoscenze acquisite. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo,	Riconoscere e analizzare i fenomeni più comuni per inserirli nel contesto/processo di appartenenza.	A, C, E
	quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.	3Comprendere le cause di un fenomeno e dedurne le conseguenze per interpretare la realtà.	A, C, E
	Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e	Progettare e realizzare esperienze per verificare ipotesi con strumenti concreti.	A, C, E, F, G
	microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione della complessità del sistema	Descrivere, esporre e argomentare le attività svolte per comunicare e confrontarsi con gli altri.	A, C, E, F, H
	dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni	Classificare, ordinare e mettere in relazione dati, fatti e fenomeni per poi poterli rappresentare e analizzare	A, C, D, E
	fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. È consapevole del ruolo della comunità	trasversalmente in ambito matematico-scientifico.  Misurare e quantificare grandezze per inserirle e ritrovarle nella realtà quotidiana.	A, B, C, E
	umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza	Rappresentare le informazioni usando grafici, relazioni e nuove tecnologie.	A, C, D, E
	dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.	Elaborare ipotesi utilizzando le conoscenze acquisite per spiegare nuove situazioni e problemi.	A, C, E, G
	Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.  Ha curiosità e interesse verso i principali	Generalizzare e modellizzare per inserire i fenomeni considerati in un contesto più ampio.	A, C, E, G
	problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	Utilizzare linguaggi specifici per descrivere e comunicare con una terminologia appropriata.	
			A, B, C, E, H
challeng between the challeng		modeling the second of the sec	Sell & Bally Co.





Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	
	No. of the control of	ARTE/MUSICA	THE TOTAL
	1. Il bambino comunica, esprime	Discriminare i suoni, i colori, le forme e le figure	E
	emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio		А/Н
	del corpo consente.  2. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, la	Sperimentare varie tecniche espressive,	E
Educare alla bellezza:	vocalità, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.	Provare curiosità e meravigliarsi nell'osservazione/ascolto di opere d'arte e musicali	E
attraverso	3. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;	Utilizzare con creatività i materiali a disposizione	E/G
Osservazione	esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Trovare più suoni nello stesso oggetto/strumento con più modalità esecutive	G
	4. Segue con curiosità e piacere	Creare e utilizzare strumenti ritmici	G
Creazione	spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e		E
Elaborazione	per la fruizione di opere d'arte. 5. Scopre il paesaggio artistico e	Rimanere concentrato e portare a termine un progetto	E/F
Esecuzione/Riproduzione	sonoro attraverso attività di percezione e produzione	Sperimentare il movimento corporeo per realizzare semplici coreografie	E
	pittorico/musicale, utilizzando colori, materiali, voce, corpo e	Interpretare con espressività il proprio ruolo in una drammatizzazione	A
	oggetti.	Collaborare con gli altri	F
	6. Sperimenta e combina elementi	Divertirsi rispettando gli altri	F

musicali e visuali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali e produzioni artistiche.  7. Esplora i primi alfabeti musicali e pittorici, utilizzando i simboli per codificare i suoni, i segni, le forme e i colori
Al termine della scuola primaria e secondaria
1. L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.  2. È in grado di osservare, esplorare, descrivere leggere immagini e messaggi multimediali.  3. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.  4. Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.  5. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità rispetto per la loro salvaguardia.  6. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato  7. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze pittoriche, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.  ARTE  1. T. Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere emozioni e sensazioni  2. Rappresentare e comunicare la realtà  1. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni originali  1.2.6. Sperimentare e utilizzare consapevolmente strumenti e tecniche per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali  1.7. Introdurre nelle produzioni elementi linguistici/stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte  2. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine descrivendone gli elementi formali  1. Utilizzare le regole della percezione visiva e l'orientamento dello spazio  3. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo  1.3.7. Individuare i codici nei vari linguaggi  3. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali e lo stile dell'artista  4. Familiarizzare con alcune forme di arte e artigianato appartenenti alla propria e ad altre culture  5.6. Riconoscere e rispettare nel proprio territorio il patrimonio ambientale, artistico e urbanistico

	5. Ipotizzare strategie d'intervento per la tute la valorizzazione dei beni culturali	la, la conservazione e
L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in	MUSICA  2.4.5. Usare con espressività, da solo e/o in gruppo la voce, gli strumenti ritmici per eseguire e per improvvisare semplici sequenze ritmiche e melodiche	C/E
riferimento alla loro fonte.  2. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e	3. Conoscere ed usare gli elementi di base del linguaggio musicale     1.2. Ascoltare, discriminare e analizzare fenomeni sonori e brani musicali appartenenti a generi diversi nel tempo e nello spazio	E H
gli altri. 3. Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	5. Dare forma a proprie idee, emozioni e stati d'animo anche in relazione a fiabe, situazioni personali, narrazioni	G
4. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la	Usare vari materiali sonori per interazioni multi culturali     Individuare in un'opera musicale gli elementi	H E
voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.  5. Improvvisa liberamente e in modo	essenziali e lo stile dell'artista  4.8. Realizzare eventi musicali che integrino altre forme artistiche quali danza, teatro, pittura e multimediali	C/D/E/G
creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.	6.7. Riconoscere e rispettare nel proprio territorio il patrimonio artistico/musicale del passato e del presente	F/H
6. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.	3.4.8. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali	D/G
<ul> <li>7. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</li> <li>8. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie</li> </ul>	4.6. Orienta la costruzione della propria identità musicale valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto	E/H
esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	5.6.7. Improvvisa, rielabora, compone brani musicali, vocali e/o strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico- melodici	E/G



# CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
Il corpo percenito e	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	Scuola dell'infanzia
Il corpo percepito e rappresentato	L'alunno riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione L'alunno riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento	<ol> <li>giocare con il proprio corpo</li> <li>riconoscere i segnali del proprio corpo</li> <li>riconoscere i ritmi del proprio corpo</li> <li>prendere coscienza del proprio corpo</li> <li>riconoscere il proprio corpo rappresentato da fermo e in movimento</li> <li>sperimentare potenzialità e limiti della propria fisicità</li> </ol>	A - E - F - H
	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti	<ol> <li>acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo</li> <li>acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione dei segnali e dei ritmi del proprio corpo</li> <li>valutare potenzialità e limiti della propria fisicità</li> </ol>	A - E - F - H
	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado
	L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie, sia nei punti di forza sia nei limiti	<ol> <li>acquisire consapevolezza delle proprie capacità e abilità motorie attraverso strumenti di autovalutazione</li> <li>riconoscere le differenze sessuali e di sviluppo</li> </ol>	A - E - F - H
Il corpo e la sua	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	Scuola dell'infanzia
relazione con lo spazio e il tempo	L'alunno 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	<ol> <li>essere in grado di relazionarsi con l'ambiente attraverso il corpo</li> <li>sperimentare gli schemi motori di base</li> <li>giocare con il proprio corpo</li> <li>muoversi con immaginazione creatività</li> <li>orientarsi nello spazio</li> </ol>	A - E - F - C - H

Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria Scuola primaria	
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé la percezione del proprio corpo e la padroi degli schemi motori e posturali nel continu adattamento alle variabili spaziali e tempo contingenti	1. padroneggiare diversi schemi motori di base anche combinati tra loro  2. padroneggiare gli schemi motori nel	
Al termine della scuola secondaria di prin	o grado Al termine della scuola secondaria di primo grado Sc. sec. di primo grado	
L'alunno utilizza le abilità motorie e sport acquisite adattando il movimento in situaz		

Il linguaggio del	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	Scuola dell'infanzia
corpo come modalità comunicativo - espressiva	L'alunno vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola L'alunno controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ol> <li>prendere coscienza del proprio corpo</li> <li>giocare con il proprio corpo</li> <li>muoversi con immaginazione e creatività</li> <li>esprimersi e relazionarsi con l'ambiente e con gli altri, attraverso il corpo</li> <li>controllare i propri gesti, anche nel rapporto con gli altri</li> <li>leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo altrui</li> <li>sperimentare i diversi contenuti motori integrando i diversi linguaggi</li> <li>comunicare con immaginazione e creatività</li> </ol>	A - E - F - C - H
	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
	L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmicomusicali e coreutiche	<ol> <li>utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee</li> <li>utilizzare modalità espressive e corporee sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali</li> <li>utilizzare modalità espressive e corporee relazionandosi nel contempo con l'ambiente e con gli altri</li> <li>elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive</li> </ol>	A - E - F – G - H
	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado

L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fairplay) come modalità di relazione e di rispetto delle regole	coppie, in gruppo	
	<ul> <li>2. decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport</li> <li>3. decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco</li> </ul>	

Il gioco e lo sport	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	Scuola dell'infanzia
	L'alunno 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 L'alunno controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ol> <li>giocare in gruppo per relazionarsi con l'ambiente e con gli altri attraverso il corpo</li> <li>leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo altrui</li> <li>attivare situazioni di gioco per applicare e adattare gli schemi motori</li> <li>giocare per controllare i gesti nel coordinamento con gli altri</li> <li>attivare giochi di movimento per interagisce con gli altri</li> <li>eseguire giochi strutturati per orientarsi nello spazio</li> </ol>	A - E - F - C - H
	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
	L'alunno sperimenta un pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva L'alunno sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche	<ol> <li>utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare per applicare le relative indicazioni</li> <li>utilizzare le relative indicazioni per applicarle nelle diverse proposte di gioco sport</li> <li>sperimentare diverse proposte di gioco sport per applicare correttamente le modalità esecutive</li> <li>padroneggiare gli schemi motori per adattarli alle situazioni di gioco</li> <li>partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche come gara</li> </ol>	A - E - F - G - H
1200 3000 3000	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ol> <li>rispettare il proprio corpo</li> <li>esprimersi e comunicare con gli altri in situazione di gioco</li> <li>seguire le indicazioni e rispettare le regole nelle varie forme di gioco</li> <li>partecipare attivamente alle varie forme di gioco, rispettando gli altri</li> <li>controllare i gesti nel coordinamento con gli altri</li> </ol>
---	--

Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle	L'alunno:  1. applica e rispetta indicazioni e regole relative alle varie forme di gioco e sport  2. partecipa attivamente alle varie forme di gioco e sport, collaborando con gli altri  3. rispetta le regole nella competizione sportiva  4. accetta la sconfitta con equilibrio, e vive la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità	A - E - F – G - H
Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
L'alunno riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza	<ol> <li>acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico</li> <li>riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita</li> <li>acquisire consapevolezza degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool)</li> </ol>	
Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado

	L'alunno riconosce, ricerca e applica a se stesso	1.	essere consapevole dei cambiamenti	
	comportamenti di promozione dello "star bene" in		morfologici caratteristici dell'età	
	ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione	2.	essere consapevole delle funzioni	
		11000	fisiologiche (cardio-respiratorie e	
			muscolari) e dei loro cambiamenti in	
			relazione all'esercizio fisico	
		Ti-mak		A – C - F
		3.	essere in grado di distribuire lo sforzo in	
		6600 C	relazione al tipo di attività richiesta	
		4.	applicare tecniche di controllo respiratorio e	
			di rilassamento muscolare	
		5.	seguire piani di lavoro per il	The second second
		12012	miglioramento delle prestazioni	
		6		
	AND SECURITY AND SECURITY	0.	praticare attività per migliorare la propria efficienza fisica, riconoscendone i benefici	LANGE OF STREET
		7		
P. Millian Phys. Co. Ber. 1985		/.	essere consapevole del rapporto tra	OF THE SHAPE OF TH
			alimentazione, ed esercizio fisico, in	
			relazione a sani stili di vita	Total Control of the
		8.	essere consapevole degli effetti nocivi legati	
			all'assunzione di integratori, di sostanze	
			illecite o che inducono dipendenza (doping,	
		12:10	droghe, alcool)	
		145 30		14 5 G 19 11 12 13 13
	Al termine della scuola dell'infanzia		ine della scuola dell'infanzia	Scuola dell'infanzia
	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne		rispettare il proprio corpo	
	percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo,	2.	esprimersi e comunicare con gli altri in	
4 4 36	matura condotte che gli consentono una buona	7200	situazione di gioco	A E E C H
	autonomia nella gestione della giornata a scuola	3.	seguire le indicazioni e rispettare le regole	A - E - F - C - H
	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio,		nelle varie forme di gioco	
	interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella	4.	partecipare attivamente alle varie forme di	
	musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	23.7	gioco, rispettando gli altri	
	inasioa, nona danza, nona comunicazione espressiva	5. cont	rollare i gesti nel coordinamento con gli altri	TAY DE LA COMPANIE
		2. 20.77	3	
THE PARTY OF THE P	The same of the sa	9.113	THE RESERVE TO SERVE THE RESERVE TO	STATE OF THE STATE OF
		-		
o in contract to	ALC: STREET, S			Control of the Control
		5497 Y		
		The second second		CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE

Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle	<ol> <li>applicare e rispettare indicazioni e regole relative alle varie forme di gioco e sport</li> <li>partecipare attivamente alle varie forme di gioco e sport, collaborando con gli altri</li> <li>rispettare le regole nella competizione sportiva</li> <li>accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità</li> </ol>	A - E - F - G - H
Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado
L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione e di rispetto delle regole L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo, di	<ol> <li>mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra</li> <li>conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati, assumendo anche il ruolo di</li> </ol>	A - E - F - G - H

	assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune	arbitro o di giudice  3. gestire in modo consapevole le situazioni competitive, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta	
Salute e benessere	Al termine della scuola dell'infanzia  L'alunno riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	1. rispettare e curare il proprio corpo 2. seguire le indicazioni relative al rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita	Scuola dell'infanzia A - F
	Al termine della scuola primaria  L'alunno riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza	1. acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico  2. riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita  3. acquisire consapevolezza degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool)	Scuola primaria $\mathbf{A} - \mathbf{C} - \mathbf{F}$
	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado

L	L'alunno riconosce, ricerca e applica a se stesso	1. essere consapevole dei cambiamenti	
	omportamenti di promozione dello "star bene" in	morfologici caratteristici dell'età	
0	ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione	2. essere consapevole delle funzioni	the distance of the second
		fisiologiche (cardio-respiratorie e	AND REAL PROPERTY OF THE PARTY
		muscolari) e dei loro cambiamenti in	
Contract Con		relazione all'esercizio fisico	A G F
A STATE OF THE STATE OF		<b>3.</b> essere in grado di distribuire lo sforzo in	A – C - F
		relazione al tipo di attività richiesta	
		4. applicare tecniche di controllo respiratorio e	
		di rilassamento muscolare	
		5. seguire piani di lavoro per il	
		miglioramento delle prestazioni	
		<b>6.</b> praticare attività per migliorare la propria	
		efficienza fisica, riconoscendone	
NEWALKS INSTALL	THE WAY ON LIGHT BY THE WAY ON LIGHT	i benefici	ECONO MANAGEMENT AND A STREET
The second of the second of the second of	Market Andrews and Market Andrews and the	7. essere consapevole del rapporto tra alimentazione, ed	STATE OF THE STATE
		esercizio fisico, in relazione a sani stili di vita	
		8. essere consapevole degli effetti nocivi legati	
		all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che	
		inducono dipendenza (doping, droghe, alcool)	
			AT A SECURITY OF SECURITY OF
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH			
	NEW YEAR OF THE PARTY OF THE PARTY.		
and the second second	The second secon	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	The state of the s
A CONTRACTOR OF			
			A STATE OF THE PARTY OF THE PAR

Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	Scuola dell'infanzia
L'alunno controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ol> <li>controllare i gesti, anche nel rapporto con gli altri</li> <li>sviluppare la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati</li> </ol>	F
Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	Scuola primaria
L'alunno agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed	<ol> <li>assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni</li> <li>assumere comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti di vita</li> </ol>	F
Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	Sc. sec. di primo grado
L'alunno riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione L'alunno rispetta criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri	<ol> <li>applicare esercizi e piani di lavoro per la prevenzione degli infortuni</li> <li>adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo</li> <li>saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza</li> </ol>	F

### CURRICOLO DI TECNOLOGIA

60		STANSA.	
	HP.	JE.	
A			

Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
and Assessment State Comments	Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola dell'infanzia	SEL AND COM
1. Esplorare	1.1 si avvicina alla lingua scritta, esplora ed esperimenta prime forme di comunicazione	1.1.1 prendere visione di lettere e simboli attraverso il computer	D
2. Osservare	attraverso la scrittura incontrando le tecnologie digitali e i nuovi media	1.1.2 visionare tramite computer immagini ed opere artistiche	D
3. Progettare	2.1 si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i	1.1.3 utilizzare semplici programmi adatti all'età con il supporto dell'insegnante	D
3. Trogettare	possibili usi	1.1.4 esplorare semplici manufatti tecnologici	C
	3.1 inventa storie e sa esprimerle attraverso la	1.1.5 riconoscere nomi e parti del computer	C
4. Interpretare	drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolativi, utilizza materiali e	2.1.1 utilizzare semplici manufatti tecnologici	C
	strumenti, tecniche espressive e creative,	2.1.2 porre domande su cose, natura e tecnologia	C
5. Comunicare	esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	3.1.1 utilizzare il computer come forma di comunicazione ed espressione	D

	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria	4/4 \$ 200
	1.2 riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale	scoprire ed analizzare gli artefatti come risposte ai bisogni dell'uomo	C
	1.3 è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale	riconoscere le principali forme di energia, avere gli elementi base per orientare il proprio agire verso il risparmio energetico	F
the second	2.2 conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale è la	conoscere gli artefatti presenti in un contesto circoscritto (scuola, casa)	C
	struttura e di spiegarne il funzionamento  2.3 sa ricavare informazioni utili su proprietà	eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico	C
	e caratteristiche dei beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale	utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti	C
	3.2 si orienta tra diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni	leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio	C
	3.3 produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio	riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	D
	operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali  4.1 inizia riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della	rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	D
	tecnologia attuale  5.1 individua alcuni rischi fisici nell'uso di	riconoscere difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti	C
	impianti, elettrodomestici, materiali e prodotti	riconoscere le fonti di pericolo ed agire di conseguenza, attuare comportamenti che allontanino i rischi	F

Al termine della scuola secondaria di primo grado	Al termine della scuola secondaria di primo grado	100
1.4 l'alunno riconosce nell'ambiente che circonda i principali sistemi tecnologici molteplici relazioni che si stabiliscono con considerati a di altri elementi a tendo.	e le fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di	C
2.4 conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzion	apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni	C
beni e riconosce le diverse forme di ene coinvolte  3.4 utilizza adeguate risorse materiali,	valutare le conseguenze di scelte e le decisioni relative a situazioni problematiche	C
informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale	pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano	C
3.5 progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info grafiche, relativa la strut e al funzionamento dei sistemi materiali	tura reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti i o	C
immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione	rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici	C/D
4.2 è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una s	valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche	F
di tipo tecnologico, riconoscendo in ogr innovazione opportunità e rischi	quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità	C
4.3 conosce e utilizza oggetti, strument macchine di uso comune ed è in grado de classificarli e di descriverne la funzione relazione alla forma, alla struttura e ai materiali	li eseguire interventi di riparazione e manutenzione	C
4.4 ricava dalla lettura e dall'analisi di tabelle informazioni sui beni o sui serviz disponibili sul mercato, in modo da espi	zi ricavandone informazioni qualitative e	C

valutazioni rispetto a criteri di	valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche	C
	accostarsi a nuove applicazioni informatiche	D
	progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni	D
	utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio:	C
	Riconoscere le fonti di pericolo ed agire di conseguenza,	
	attuare comportamenti che allontanino i rischi	
	Conoscere le norme di sicurezza e trasferirle nella pratica quotidiana negli ambienti frequentati  Promuovere comportamenti di prevenzione dei pericoli	F F
	valutazioni rispetto a criteri di	relative a situazioni problematiche  accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni  utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio:  Riconoscere le fonti di pericolo ed agire di conseguenza, attuare comportamenti che allontanino i rischi  Conoscere le norme di sicurezza e trasferirle nella pratica quotidiana negli ambienti frequentati

## CURRICOLO VERTICALE DI RELIGIONE



Nuclei fondanti	Traguardi per lo sviluppo delle	Competenze	Competenze chiave
della disciplina	competenze		europee
	Al termine della scuola dell'infanzia.	Al termine della scuola dell'infanzia.	
1- LA RICERCA DI DIO NELLA STORIA DELL'UOMO.	<ul><li>1.1 Osservare con meraviglia il mondo e riconoscerlo come dono.</li><li>1.2 Scoprire le caratteristiche di Gesù e di Dio attraverso semplici passi della Bibbia.</li></ul>	<ul><li>1.1.1 Riconoscere il mondo come creato, rispettando la natura come dono di Dio, da custodire e difendere.</li><li>1.1.2 Osservare, descrivere e fare ipotesi su fenomeni naturali.</li></ul>	A – H
	1.3 Scoprire la Chiesa come comunità cristiana riunita nel nome di Gesù.	<ul> <li>1.2.1 Riconoscere in Dio un Padre che accoglie tutti.</li> <li>1.2.2 Riconoscere in Gesù il Figlio, dono del Padre per l'uomo.</li> <li>1.3.1 Scoprire nelle feste cristiane delle occasioni di</li> </ul>	
		gioia condivisa.	
	2.1 Riconoscere nei segni del corpo, l'esperienza religiosa.	2.1.1 Utilizzare il corpo per esprimere i propri sentimenti.	
2- I LINGUAGGI DELL'ESPERIENZA RELIGIOSA.	<ul><li>2.2 Imparare alcuni termini specifici attraverso l'ascolto di racconti biblici.</li><li>2.3 Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici del Cristianesimo.</li></ul>	<ul> <li>2.2.1 Riconoscere gli elementi di un racconto.</li> <li>2.2.2 Saper utilizzare coerentemente i termini imparati con i racconti biblici.</li> <li>2.3.1 Maturare l'educazione all'ascolto della musica sacra.</li> </ul>	A – H
		2.3.2 Mostrare curiosità nei confronti dell'arte sacra.	

		3.1.1 Esplorare e conoscere nuovi spazi.	
3- L'ETICA RELIGIOSA NELLE	<b>3.1</b> Sviluppare sentimenti di responsabilità, fiducia, speranza verso la realtà.	3.1.2 Riconoscere i luoghi di riunione della comunità cristiana.	
RELAZIONI PERSONALI E	3.2 Sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni positive con gli altri.	3.2.1 Promuovere atteggiamenti di accoglienza.	A - F
SOCIALI.		3.2.2 Utilizzare il corpo come strumento di solidarietà con gli altri.	

#### CURRICOLO VERTICALE DI RELIGIONE

Nuclei fondanti della disciplina	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
The state of the s	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola primaria.	
1- LA RICERCA DI DIO NELLA STORIA DELL'UOMO.	1.1 Riconoscere le caratteristiche e il senso delle diverse esperienze religiose nella storia dell'umanità, distinguendo la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.  1.2 Identificare gli aspetti fondamentali della vita e del messaggio di Gesù, ricavando dati in modo autonomo dal testo biblico e riflettendo sulla testimonianza della comunità cristiana dalle origini ai giorni nostri.	<ul> <li>1.1.1 Rilevare gli aspetti comuni ad ogni religione.</li> <li>1.1.2 Comprendere la differenza tra religioni naturali e religioni rivelate.</li> <li>1.2.3 Rilevare differenze e punti in comune tra le religioni rivelate.</li> <li>1.2.1 Conoscere in modo approfondito la figura e il messaggio di Gesù.</li> </ul>	A – H
7.5		1.2.2 Conoscere le caratteristiche essenziali della Chiesa come comunità di credenti e testimoni.	
2- I LINGUAGGI DELL'ESPERIENZA RELIGIOSA.	<ul> <li>2.1 Interpretare correttamente i segni religiosi presenti nell'ambiente circostante, comprendendone il significato più profondo.</li> <li>2.2 Utilizzare le fonti storiche artisticoletterarie per trarne informazioni sulle caratteristiche delle varie espressioni religiose.</li> </ul>	<ul> <li>2.1.1 Conoscere e sapere utilizzare in modo autonomo i testi sacri della tradizione ebraico-cristiana.</li> <li>2.1.1 Saper interpretare elementi i linguaggi simbolici presenti nei testi sacri e nelle celebrazioni liturgiche.</li> <li>2.2.1 Saper individuare i messaggi religiosi presenti in varie forme di espressione artistica e culturale.</li> </ul>	A – H

3- L'ETICA
<b>RELIGIOSA NELLE</b>
RELAZIONI
PERSONALI E
SOCIALI.

- **3.1** Comprendere l'importanza di costruire un progetto di vita intorno a valori scelti in modo consapevole, riconoscendoli come comuni a tutti gli uomini "di buona volontà".
- **3.2** Riconoscere la specificità dell'etica cristiana, identificando nel proprio vissuto personale e culturale, gesti e azioni che la incarnano ed interrogandosi sul valore di essi.
- **3.1.1** Riflettere sui valori etici universali che accomunano le grandi fedi religiose
- **3.1.2** Conoscere l'etica cristiana come si esplicita nel messaggio delle Beatitudini, anche attraverso personaggi, cristiani e non, che l'hanno fatta propria.
- 3.2.1 Rapportarsi verso la realtà quotidiana con atteggiamento costruttivo e solidale, sforzandosi di contribuire ad un clima di pace e solidarietà.

A - F

### CURRICOLO VERTICALE DI RELIGIONE

Nuclei fondanti della disciplina	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze	Competenze chiave europee
1- LA RICERCA DI DIO NELLA STORIA DELL'UOMO.	Al termine della secondaria I grado  1.1 Saper porsi domande di senso, interrogandosi sul trascendente e cogliere attraverso le varie espressioni religiose dell' umanità tra dimensione religiosa e umana della vita.  1.2 Individuare attraverso il testo biblico, le tappe essenziali della storia della salvezza, interpretando in modo autonomo il suo svolgersi dalle origini fino al compimento in Gesù Cristo.	1.1.1 Riconoscere le domande sul senso della vita. 1.1.2.Saper interagire con persone di cultura e religione differente, sviluppando un'identità aperta all'accoglienza al confronto e al dialogo. 1.2.1 Saper ricostruire gli elementi fondamentali della storia della chiesa e confrontarli con le vicende della storia civile	A – H- F
2- I LINGUAGGI DELL'ESPERIENZA RELIGIOSA .	2.1 Ricostruire gli elementi fondamentali della storia della Chiesa, confrontandoli con le vicende della storia civile passata e recente ed elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole.  2.2 Riconoscere i linguaggi espressivi della fede, individuandone le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e mondiale.  2.3 Apprezzare gli aspetti artistici, culturali e spirituali attraverso cui si esprimono le diverse realtà religiose.	2.1.1 Cogliere l'intreccio tra la dimensione culturale e quella religiosa. 2.2.1 Saper trasferire i linguaggi espressivi della fede in contesti diversi. 2.3.1 Impararne a fruirne in senso estetico e spirituale.	A – H

3- L'ETICA RELIGIOSA NELLE RELAZIONI PERSONALI E SOCIALI.	fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.  3.2 Imparare a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in modo armonioso con se stesso, gli altri, con il	3.1.1 Iniziare a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a collaborare per il bene comune 3.2.1 Saper usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri in un'ottica del rispetto. 3.3.1 Saper ascoltare e d esprimere posizioni personali iniziando ad argomentare riguardo ai contenuti.	A- F
---	--	---	------