

Distretto Scolastico n°24

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
MANGONE GRIMALDI**

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

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Triennio 2016-2019

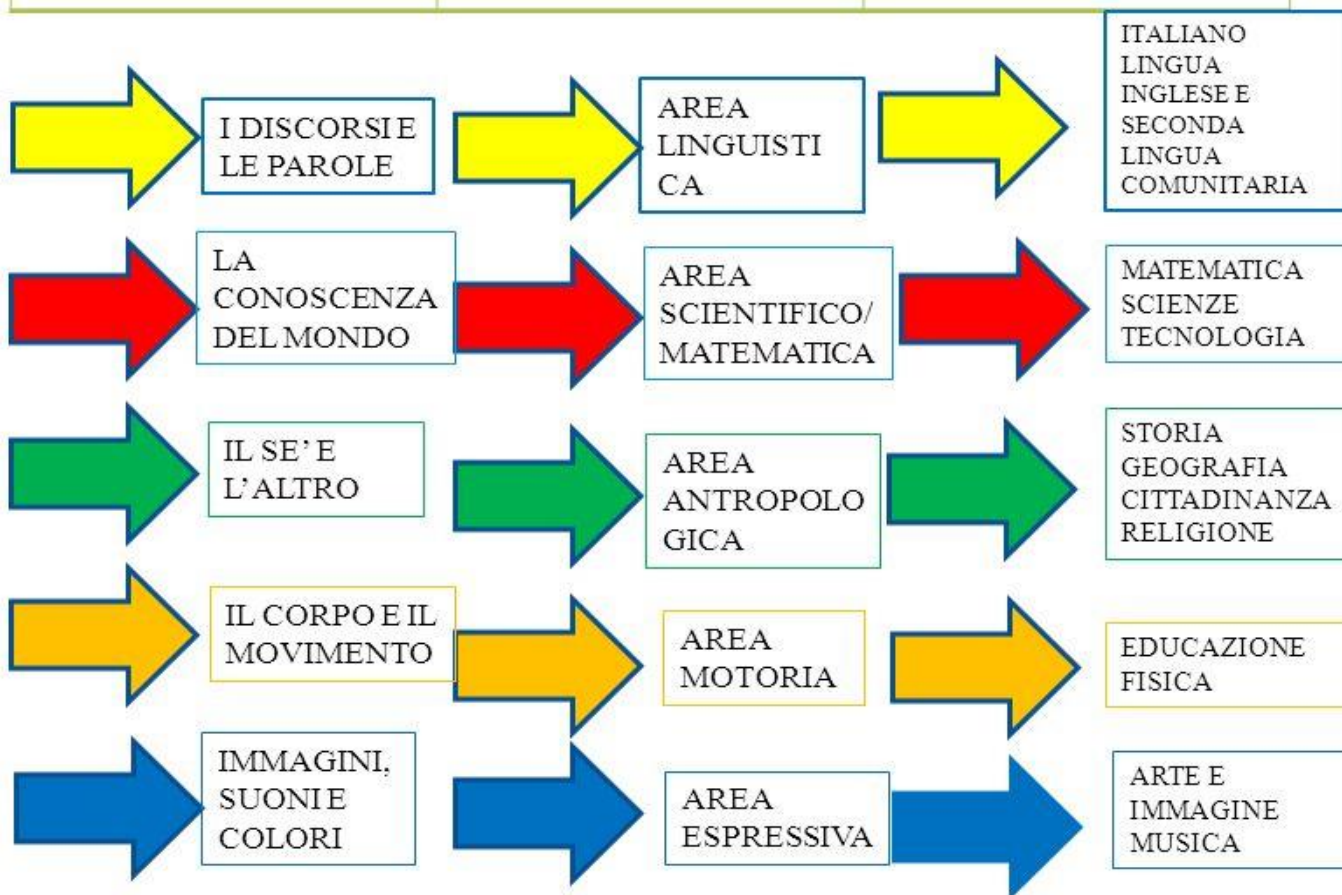
PARTE 2- LE COMPETENZE BASATE SU OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: i contenuti scelti e indicati nel curriculum sono i *veicoli* attraverso i quali gli alunni possono conseguire gli obiettivi di apprendimento prescritti, finalizzati al raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze



**SCUOLA
DELL'INFANZIA**

**SCUOLA
PRIMARIA**

**SCUOLA
SECONDARIA 1[^]
GRADO**



PREMESSA

Per la realizzazione della seconda parte del Curricolo verticale d'Istituto sono stati consultati diversi materiali didattici e disciplinari; dall'attenta lettura delle Nuove Indicazioni per il Curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione è emersa l'evidenza di una serie di innegabili vantaggi dati da una soluzione di verticalità:

- **la realizzazione della continuità educativa-metodologico-didattica;**
- **la condizione ottimale per garantire la continuità dinamica dei contenuti;**
- **l'impianto organizzativo unitario;**
- **la continuità territoriale;**
- **l'utilizzazione funzionale delle risorse professionali.**

Il modello di possibile traduzione operativa che l'Istituto ha elaborato, parte dall'individuazione preventiva di obiettivi di apprendimento e traguardi per lo sviluppo delle competenze che appartengono al curricolo dei tre ordini dell'I.C. (chiaramente definiti nelle Nuove Indicazioni Ministeriali), che siano misurabili, osservabili, trasferibili, e che garantiscano la continuità e l'organicità del percorso formativo.

L'abilità è dunque mettere in atto strategie efficienti per collegare capacità e richieste. Mentre le capacità concernono un sapere, un conoscere il che cosa (il contenuto) l'abilità riguarda il come (skill-cope with the task). Essa è un knowing how, un saper scegliere un metodo, un saper integrare diverse capacità. Il bisogno di conoscenza degli studenti non si soddisfa con il semplice accumulo di tante informazioni in vari campi, ma solo con il pieno dominio dei singoli ambiti disciplinari e, contemporaneamente, con l'elaborazione delle loro molteplici connessioni." (E. MORIN)

CURRICOLO VERTICALE

MODELLO DI PROGETTAZIONE PER COMPETENZE



**BISOGNO = DISCREPANZA TRA SITUAZIONE REALE E SITUAZIONE ATTESA
TRA ESSERE E DOVER ESSERE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia) ITALIANO	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	I DISCORSI E LE PAROLE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchire il proprio lessico. ▪ Sviluppare fiducia e motivazione per l'esprimere e il comunicare agli altri attraverso il linguaggio verbale emozioni, domande e pensieri. ▪ Ascoltare e comprendere la lettura di storie, raccontare, inventare narrazioni. ▪ Dialogare, discutere, chiedere spiegazioni e spiegare. ▪ Usare il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole. ▪ Essere consapevoli della propria lingua materna ▪ Confrontare lingue diverse, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica. ▪ Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. ▪ Riflettere sulla lingua. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza. ▪ Usare un lessico adeguato. ▪ Strutturare in modo corretto ed articolato una frase. ▪ Rielaborare oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti. ▪ Comunicare, condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e comportamenti. ▪ Intervenire in una conversazione a tema, esprimendo le proprie idee ed esperienze. ▪ Raccontare una storia, individuarne gli elementi essenziali, rielaborare i contenuti. ▪ Dialogare, discutere nel gruppo. ▪ Entrare in relazione con le immagini e con il codice scritto. ▪ Distinguere il disegno dalla scrittura. ▪ Scoprire le funzioni del codice scritto. ▪ Interessarsi al codice scritto e produrre scritture spontanee. ▪ Cogliere la struttura fonetica delle parole. ▪ Trovare rime ed assonanze. ▪ Sviluppare conoscenze metalinguistiche. ▪ Scoprire codici linguistici diversi. ▪ Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico, in situazioni ludiche, della lingua inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi liberi e guidati. ▪ Giochi d'imitazione. ▪ Giochi di associazione fra parole e movimento. ▪ Filastrocche, conte. ▪ Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione. ▪ Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni. ▪ Ascolto attivo di narrazioni e racconti. ▪ Esperienze di ascolto di testi poetici e brevi storie in rima. ▪ Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione). ▪ Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale. ▪ Approccio al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto scrittura.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<p>L'allievo...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussioni di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più adeguato alla situazione. ▪ Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti. ▪ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. ▪ Seguire la narrazione di testi ascoltati mostrando di saperne cogliere il senso globale. ▪ Raccontare oralmente rispettando l'ordine cronologico e/o logico. ▪ Comprendere e dare semplici istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Argomenti di esperienza diretta ▪ Testi di uso quotidiano ▪ Testi narrativi e descrittivi ▪ Storie personali e fantastiche
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere l'argomento principale dei discorsi. ▪ Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. ▪ Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. ▪ Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza. ▪ Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi trasmessi dai media. ▪ Organizzare un breve discorso orale o una breve esposizione utilizzando una scaletta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esperienze personali connotate da elementi descrittivi. ▪ Registri linguistici del parlato narrativo, descrittivo, dialogico, poetico, argomentativi e dei testi parlati più comuni (annunci, telegiornale, pubblicità,...). ▪ Argomenti di studio, temi affrontati in classe, risultati di ricerche/indagini,... ▪ Testi di uso quotidiano. ▪ Testi narrativi, descrittivi, poetici, argomentativi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<p>L'allievo...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. ▪ Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le proprie conoscenze su alcuni tipi di testo da ascoltare mettendo in atto strategie differenziate ▪ Ascoltare testi prodotti e/o letti da altri, in situazioni scolastiche e/o trasmessi dai media, individuando: scopo, argomento e informazioni principali ▪ Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione. ▪ Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. ▪ Intervenire in una conversazione e/o in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario ▪ Raccontare oralmente esperienze personali selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione ▪ Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentando in modo chiaro l'argomento: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro ed un lessico adeguati. ▪ Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testi d'uso quotidiano (racconti, trasmissioni radiofoniche e televisive, istruzioni, canzoni, spettacoli teatrali, film, relazioni, spiegazioni) ▪ Tecnica degli appunti: prenderli mentre si ascolta e utilizzarli ▪ Varie forme poetiche (limerick, filastrocca, nonsense, poesia) ▪ Tratti fondamentali che distinguono il parlato e lo scritto ▪ Registri linguistici del parlato narrativo, descrittivo, dialogico e dei testi parlati più comuni (telegiornale, pubblicità...) ▪ Strategie di memoria e tecniche di supporto al discorso orale (appunti, schemi, cartelloni, lucidi ed altro)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<p>L'allievo...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguati agli scopi. ▪ Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche delle esposizione orale; acquisisce il primo nucleo di terminologia specifica. ▪ Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere testi cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive ▪ Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testi di uso quotidiano (avvisi, annunci, ricette, istruzioni...) ▪ Testi narrativi, descrittivi, informativi
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. ▪ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere ▪ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere ▪ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe o schemi, ecc.) ▪ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono ed esprimendo semplici pareri personali su di essi ▪ Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati letti a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testi narrativi e descrittivi (favola, fiaba, leggenda, racconto, diario, articolo di giornale, cronaca) ▪ Forme di anticipazione del testo ▪ Tecniche di raccolta, classificazione e interpretazione di informazioni ▪ Tecniche di sottolineatura, annotazione, costruzione di mappe e schemi ▪ Sequenza logica e/o cronologica ▪ Testi poetici: versi, strofe, rime, onomatopée, metafore, personificazioni, uso delle parole e dei significati ▪ Strategie di lettura ad alta voce: pause, tono di voce, intonazione, ...

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno... ▪ legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. 	<p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire ▪ Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) ▪ Ricavare informazioni esplicite e implicite da semplici testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico e/o per realizzare scopi pratici. ▪ Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate da un testo e riorganizzarle in modo personale. ▪ Usare in modo funzionale le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici). ▪ Comprendere testi letterari di vario tipo e forma, individuando personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; relazioni causali, tema principale e temi di sfondo; il genere di appartenenza e le tecniche narrative usate dall'autore. ▪ Ricavare informazioni sfruttando le varie parti del manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strategie di controllo del processo di lettura ad alta voce al fine di migliorarne l'efficacia (semplici artifici retorici: pause, intonazioni...). ▪ Strategie di lettura silenziosa e tecniche di miglioramento dell'efficacia (sottolineatura e note a margine). ▪ Esperienze autorevoli di lettura come fonte di piacere e di arricchimento personale anche fuori dalla scuola ▪ Testi informativi ed espositivi . ▪ Liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). ▪ Strategie di studio e tecniche di supporto. ▪ Elementi caratterizzanti il testo narrativo. letterario e non (biografia, autobiografia, diario, lettera, cronaca, articolo di giornale, racconto, leggenda, mito...). ▪ Elementi caratterizzanti il testo poetico. ▪ Testi descrittivi. ▪ Autorevoli esempi di letteratura. ▪ Principali caratteristiche testuali di quotidiani, periodici, riviste specializzate. ▪ Elementi caratterizzanti il testo letterario narrativo (novella, racconto della memoria, monologo interiore, romanzo...) ed il testo poetico. ▪ Elementi caratterizzanti il testo argomentativi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. ▪ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. 	Scrittura <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). ▪ Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). ▪ Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caratteristiche testuali principali dei testi d'uso, informativi, regolativi (racconto d'esperienza, avvisi, elenchi, istruzioni, inviti,...). ▪ Elementi principali caratterizzanti i testi narrativi realistici e fantastici, i testi descrittivi e i testi informativi. ▪ Le fondamentali convenzioni ortografiche.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Scrittura <ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza ▪ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni ▪ Produrre testi creativi sulla base di modelli dati ▪ Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione ▪ Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo ▪ Realizzare testi collettivi ▪ Compiere operazioni di rielaborazione sui testi ▪ Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strumenti per la raccolta e l'organizzazione delle idee: uso di schemi, tracce, informazioni essenziali. ▪ Forme di scrittura creativa: filastrocche, racconti brevi, poesie. ▪ I diversi registri linguistici. ▪ Caratteristiche testuali fondamentali dei testi d'uso, descrittivi, espressivi, informativi (diario personale, lettera, articolo di giornale, resoconti di esperienze comuni, procedimenti per fare qualcosa, registrazione di opinioni su argomenti trattati in classe). ▪ Tecniche di riassunto, parafrasi, di riscrittura di un testo in funzione di uno scopo dato. ▪ Le convenzioni d'uso della lingua scritta: ortografia, morfologia, sintassi, punteggiatura, lessico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<p>L'alunno ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, scopo, argomento e destinatario. ▪ Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. ▪ Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici o sonori. 	<p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e applicare le procedure di <i>ideazione, pianificazione, stesura e revisione</i> del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: <ul style="list-style-type: none"> ▪ servirsi di strumenti per la raccolta e l'organizzazione delle idee; ▪ utilizzare criteri e strumenti per la revisione del testo; ▪ rispettare le convenzioni grafiche, la correttezza ortografica, morfosintattica e lessicale, la coerenza e l'organicità. ▪ Scrivere testi di vario tipo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. ▪ Utilizzare nei propri testi parti di testi prodotti da altri e trattati da fonti diverse. ▪ Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. ▪ Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; ▪ Scrivere testi digitali anche come supporto all'esposizione orale. ▪ Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi. ▪ Scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caratteristiche testuali fondamentali dei testi d'uso, informativi, regolativi, espressivi, epistolari, descrittivi, riassuntivi. ▪ Riscrittura e manipolazione di un testo narrativo, descrittivo, regolativo, espositivo, poetico. ▪ Forme diverse di scrittura creativa in prosa e in versi. ▪ Struttura del testo argomentativo. ▪ Tema, commento, recensione, intervista, dialoghi... ▪ Scrittura imitativa, riscrittura e manipolazione di testi narrativi letterari.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. ▪ Capisce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti. 	Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ▪ Ampliare il patrimonio culturale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. ▪ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. ▪ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso. ▪ Somiglianze, differenze terminologiche.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Scrittura <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. ▪ Arricchire il patrimonio letterale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. ▪ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. ▪ Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. ▪ Comprendere e utilizzare parole, termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso. ▪ Somiglianze, differenze, appartenenza ad un campo semantico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adatta opportunamente i registri formale/informale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. 	<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ampliare il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. ▪ Comprendere e usare parole in senso figurato. ▪ Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. ▪ Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. ▪ Utilizzare la propria conoscenza di relazione di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. ▪ Utilizzare dizionari di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso. ▪ Somiglianze, differenze, appartenenza ad un campo semantico. ▪ Parole del vocabolario dei sinonimi e dei contrari. ▪ Parole dai dizionari storici. ▪ Parole dai dizionari etimologici. ▪ Testi enciclopedici. ▪ Neologismi...

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principi connettivi. 	Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Ascolto</i> ▪ Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. ▪ Comprendere un saluto e semplici istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saluto, presentazione, istruzioni, ordini, divieti, espressione di gusti e preferenze, indicazione della posizione di ▪ oggetti/persono nello spazio
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Ascolto</i> ▪ Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (la scuola, le vacanze, passatempi, i propri gusti, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salutare, indicare la provenienza ▪ Presentarsi e presentare ▪ Descrivere familiari e altre persone ▪ Collocare oggetti e persone ▪ Chiedere e dire l'ora ▪ Parlare della routine quotidiana ▪ Parlare delle proprie preferenze e abitudini ▪ Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanze...)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LINGUA INGLESE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. ▪ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto. ▪ Interagisce nel gioco. ▪ Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. 	<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere un saluto e semplici istruzioni; - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente; <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rispondere ad un saluto, intonare semplici canzoni in lingua, anche associando parole e movimenti - Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere parole scritte di uso comune, o con cui si è familiarizzato oralmente, preferibilmente accompagnate da supporti visivi - Comprendere biglietti di auguri, cartoline - Comprendere brevi testi e messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - FUNZIONI Saluto, presentazione, istruzioni, ordini, divieti, espressione di gusti e preferenze, indicazione della posizione di oggetti/persona nello spazio - LESSICO Alfabeto inglese, numeri, colori, animali, giocattoli, oggetti di scuola, famiglia, indumenti, cibo, ambienti /arredo, persona e parti del corpo - STRUTTURE Saluti informali: <i>Hello, Hi, Goodbye...</i>; presentazione/descrizione/possesso: <i>What's your name?... My name is/I'm..., How old are you?...I'm... Have you got?...;</i> gusti e preferenze: <i>Do you like?...;</i> istruzioni: <i>draw, write, paint/colour, listen to, look at, stick, cut, match, point repeat...</i>; ordini e divieti: <i>sit down/stand up, come here/go there, turn around, open/close, don't...</i>; indicazione di posizione: <i>Where's?...;</i> uso di <i>in/on/under...</i>

(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Svolge 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.

Ascolto

- Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (la scuola, le vacanze, passatempi, i propri gusti, ...)

Parlato

- Interagire con un compagno o con un adulto con cui si ha familiarità per presentarsi, giocare e scambiare semplici informazioni afferenti alla storia personale, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore, anche se a volte non connesse e formalmente difettose
- Sostenere ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere.

Lettura

- Comprendere brevi e semplici testi (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari

Scrittura

- Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali (per fare auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere notizie, per raccontare proprie esperienze...) anche se formalmente difettosi, purché siano comprensibili.

- **FUNZIONI**

Salutare, indicare la provenienza
Presentarsi e presentare
Descrivere familiari e altre persone
Collocare oggetti e persone
Chiedere e dire l'ora
Parlare della routine quotidiana
Parlare delle proprie preferenze e abitudini
Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanze...)

- **LESSICO**

Famiglia, casa, animali, cibo e bevande, daily routine, abbigliamento, materie e orario scolastico; stati e nazionalità, *sports*, lavori, tempo atmosferico, stagioni, mesi, giorni della settimana

- **STRUTTURE** Saluti formali: *Good morning/afternoon/evening/night*; pronomi personali soggetto: *I, you, he/she/it, we, they*; aggettivi possessivi: *my, your, our, his/her, its, their.*; aggettivi dimostrativi: *this, that*; preposizioni di stato in luogo e moto; verbi essere e avere: *present simple* (forma affermativa, negativa ed interrogativa); verbo *Can* per abilità e permesso (forma affermativa, negativa ed interrogativa); *present simple* e *present continuous* (forma affermativa, negativa ed interrogativa); *Questions words* (*What, where, when, why, who, how*); indicazione di posizione: *Where 's?.. There is/There are ...*; uso di *in/on/under/behind/between/in front of...*; tempo cronologico e atmosferico: *What time is it?/What 's the time?... What 's the weather like?*

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LINGUA INGLESE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. ▪ Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. ▪ Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. ▪ Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. ▪ Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. ▪ Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. ▪ Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. ▪ Affronta situazioni nuove attingendo ad un suo patrimonio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. ▪ Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. 	<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in modo globale e dettagliato messaggi orali in lingua standard, anche attraverso i media, su argomenti di interesse personale e relativi alla vita quotidiana espressi con articolazione lenta e chiara <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in modo globale e dettagliato testi scritti di varia tipologia e genere su argomenti di interesse personale e relativi alla vita quotidiana <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire in brevi conversazioni, su temi anche non noti, riguardanti gli ambiti personali e la vita quotidiana - Produrre testi orali di varia tipologia e genere su argomenti noti di interesse personale e sociale, anche utilizzando supporti multimediali. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre brevi testi scritti, di varia tipologia e genere, attinenti alla sfera personale e alla vita quotidiana, anche utilizzando strumenti telematici. 	<p>- FUNZIONI Salutare; presentarsi e presentare; chiedere e dire la provenienza, la nazionalità; parlare della famiglia; descrivere qualcuno e qualcosa; parlare di ciò che si possiede; dare istruzioni, ordini e divieti; esprimere l'ora, le preferenze, i gusti e le opinioni; offrire, proporre, invitare, accettare e rifiutare offerte, proposte e inviti; esprimere quantità; parlare di azioni di routine e di azioni in corso; esprimere capacità; descrivere attività del tempo libero; accordare e rifiutare permessi; iniziare una conversazione telefonica; parlare del tempo atmosferico; parlare di eventi e situazioni nel passato; parlare della salute; chiedere e dare informazioni stradali; parlare di azioni e intenzioni future; esprimere necessità, obblighi e proibizioni; confrontare luoghi, persone e cose; chiedere e dire a chi appartiene qualcosa; parlare di progetti futuri programmati</p> <p>- LESSICO Saluti, numeri, l'alfabeto, nazioni e nazionalità, famiglia, caratteristiche fisiche, colori, animali, casa, materie scolastiche, azioni di routine, cibo e bevande, attività sportive e del tempo libero, aggettivi per esprimere pareri, mesi, stagioni, tempo atmosferico, date, professioni, corpo umano, abbigliamento, denaro, malattie e incidenti, telefono cellulare, espressioni di tempo passato, la città, il mondo naturale, mezzi di trasporto, strumenti musicali, animali</p> <p>- STRUTTURE Pronomi personali, verbo "essere" e "avere", articoli, aggettivi e pronomi possessivi, <i>Whose</i>, genitivo sassone, plurale dei nomi, <i>question words</i>, dimostrativi, imperativo, <i>there is/are</i>, preposizioni,</p>

		<p><i>Present Simple and Continuous, avverbi di frequenza, nomi numerabili e non numerabili, some/any/no, How much/many, alcuni modali, Simple Past, connettivi temporali, going to, comparativi e superlativi, avverbi di modo, Zero Conditional, one/ones, pronomi relativi, Would you like, What/How about, Let'</i></p>
--	--	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	E OTTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	SECONDA LINGUA COMUNITARIA: FRANCESE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno comprende brevi messaggi orali e iscritti relativi ad ambiti familiari. ▪ Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di formazioni semplice e diretto su argomenti familiari abituali. ▪ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. ▪ Legge brevi semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. ▪ Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. ▪ Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. ▪ Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. 	<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate lentamente e chiaramente. – Identificare il tema generale di argomenti conosciuti relativi ad ambiti di immediata rilevanza. <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interagire nel gruppo accettandone le regole nel rispetto dei diritti dei compagni (brevi conversazioni informali). – Interagire con l'adulto (brevi conversazioni formali), chiedendo eventualmente di ripetere. – Esporre semplici informazioni afferenti alla sfera personale, utilizzando anche la mimica. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto. – Trovare semplici informazioni specifiche in materiali di uso corrente (leggere per orientarsi, informarsi e discutere, leggere istruzioni, comprendere le diverse forme di corrispondenza). <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> – Scrivere testi di vario genere coerenti e chiari. 	<p>– FUNZIONI</p> <p>Salutare; congedarsi; chiedere a qualcuno come sta; presentarsi e presentare qualcuno; chiedere e dire una parola lettera per lettera; chiedere e dire il numero di telefono e l'età; parlare delle materie e degli impegni scolastici; chiedere ed esprimere preferenze; chiedere ed indicare la provenienza; rispondere al telefono; accettare o rifiutare un invito; descrivere qualcuno; chiedere l'ora e rispondere; indicare il possesso; informarsi o parlare di attività quotidiane; chiedere e dire dove si trova qualcosa; dare istruzioni e ordini; parlare delle abitudini alimentari ed esprimere gusti sul cibo; informarsi su orari, prezzi e quantità; dare una ricetta; raccontare avvenimenti passati; esprimere giudizi ed opinioni. Situare nel tempo; situare nello spazio; raccontare fatti, storie, azioni, abitudini al passato; parlare di personaggi del passato; fare progetti per il futuro; esprimere un desiderio; fare ipotesi; informarsi su orari; capire annunci; dare indicazioni; dare consigli; confrontare; esprimere opinioni; esprimere preferenze.</p> <p>– LESSICO</p> <p>Materiale scolastico, nazionalità, famiglia, descrizione fisica o del carattere, attività del tempo libero, sport, abbigliamento, routine, casa, negozi e luoghi pubblici, alimenti, pasti, parti del corpo. Relativo alla sfera personale, generi letterari e musicali, vacanze, sport, tempo libero, nuove tecnologie.</p> <p>– STRUTTURE</p> <p>Pronomi personali soggetto, articoli</p>

		<p>determinativi e indeterminativi, formazione del femminile, formazione del plurale, il tempo presente, la forma interrogativa, la forma negativa, gli aggettivi possessivi, le preposizioni articolate, il tempo imperativo, le preposizioni di luogo, uso di <i>il</i> y <i>a</i>, il pronome <i>on</i>, i pronomi personali riflessivi, gli avverbi di quantità, i pronomi relativi, il passato prossimo, l'accordo del participio passato Il tempo presente, l'imperativo, il passato prossimo, l'imperfetto, i gallicismi, il tempo futuro semplice, il modo condizionale, i pronomi relativi, i pronomi personali complemento oggetto, i pronomi personali complemento di termine, i comparativi, i pronomi <i>y</i> e <i>en</i>, le preposizioni.</p>
--	--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della Scuola dell'Infanzia) STORIA

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE**

ABILITA'

CONOSCENZE/ESPERIENZE

IL SE' E L'ALTRO/ LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente.
- Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

- Consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi.
- Essere consapevoli delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.
- Esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti in modo adeguato.
- Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità.
- Percepire l'appartenenza alla propria comunità.
- Riconoscere ed accettare l'altro nelle sue diversità.
- Interagire positivamente con bambini e adulti.
- Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri.
- Esprimere il proprio punto di vista accettando quello dell'altro.
- Assumere atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza.
- Cooperare con i pari.
- Rispettare le regole di civile convivenza concordate.
- Gestire incarichi e assumersi responsabilità nei giochi e nelle attività.

- Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, attività di utorggio, gestione dei materiali.
- Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture.
- Condivisione di momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie
- Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria/altrui comunità e cultura di appartenenza.
- Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali e della famiglia di appartenenza.
- Momenti di conversazione per conoscere le diverse culture presenti nel territorio supportate dall'utilizzo di immagini e materiale.
- Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole.
- Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	STORIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ▪ Riconosce ed esplora in modo via, via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. ▪ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi per individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. ▪ Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato personale e familiare. – Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato locali e non. – Riconoscere alcuni beni culturali della propria città come tracce del passato. – Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati, collocandoli nel tempo in successione. – Riferire vissuti in ordine cronologico e logico. – Definire durate temporali anche con l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. – Riconoscere relazione di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> – Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia. – Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi. – Individuare analogie e differenze fra quadri storico <p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare conoscenze e concetti appresi, mediante grafici, racconti orali, disegno, drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> – Fatti, esperienze personali vissute. – Esperienze collettive. – Fenomeni ricorrenti ed esperienze vissute e narrate. – Ciclicità dei fenomeni temporali: giorno/notte, stagioni. – Calendario e orologio. – Documenti della storia personale (certificato di nascita, di iscrizione a scuola ... materiali, testimonianze orali ...). – Documenti relativi a edifici storici vissuti come la scuola, la chiesa (documenti d'archivio, materiali, testimonianze orali ...). – La storia della terra: l'origine della vita e dell'uomo. – I gruppi umani preistorici e le società di cacciatori-raccoglitori oggi esistenti – Aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa... – Famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione.

(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. ▪ Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. ▪ Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. ▪ Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. ▪ Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. ▪ Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. – Riconoscere e rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni, i segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> – Individuare somiglianze e differenze relativamente a come le diverse civiltà hanno risposto ai bisogni primari. – Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> – Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. – Usare la cronologia storica. – Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. <p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate. – Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. – Ricavare e produrre informazioni mediante l'uso di grafici, tabelle, schemi di sintesi, carte storiche. – Elaborare gli argomenti studiati in forma di racconto orale e scritto. – Consultare testi di genere diverso, manualistici e non. 	<ul style="list-style-type: none"> – I quadri storici delle civiltà studiate: <ul style="list-style-type: none"> - le "Civiltà dei fiumi" - i Greci - i Fenici - l'Impero romano – Fenomeni comuni (urbanizzazione, migrazione....) e diversità – La diversa tipologia delle fonti – Il rapporto fra fonte e storia – La periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) – Altri sistemi cronologici – Le relazioni fra gli elementi caratterizzanti i diversi sistemi cronologici.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	STORIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. ▪ Produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi. ▪ Comprende testi storici e li sa elaborare con personale metodo di studio. ▪ Espone oralmente e in scritture le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. ▪ Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. ▪ Comprende aspetti, processi e avvenimenti 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 apertura e confronti con il mondo antico. ▪ Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. ▪ Conosce aspetti e processi fondamentali della storia del suo ambiente. ▪ Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulare problemi, in modo guidato, sulla base delle informazioni raccolte. - Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea e mondiale <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali ecc.) per ricavare conoscenze su temi definiti. - Collegare il patrimonio culturale ai temi studiati. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle e grafici. <p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relazionare circa gli aspetti e le strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Momenti fondamentali della storia italiana (con riferimenti alla storia del proprio ambiente) dalle forme di insediamento e di potere medievali al periodo pre-risorgimentale. ▪ Processi fondamentali della storia europea medievale e moderna. ▪ Processi fondamentali della storia mondiale dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale. ▪ Le principali procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi ▪ Aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della Scuola dell'Infanzia)

ABILITA'

CONOSCENZE/ESPERIENZE

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Individua le posizioni di oggetti e di persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc..
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

- Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici.
- Progettare e costruire semplici percorsi motori.
- Eseguire percorsi motori in base a consegne verbali e non.
- Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto.

- Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente
- Giochi in gruppo della tradizione e non
- Giochi imitativi.
- Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi.
- Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica.
- Esperienze motorie, lettura d'immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	GEOGRAFIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando i punti cardinali. ▪ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) ▪ Individua i caratteri che connotano i paesaggi di montagna, pianura, collina, vulcanici, ecc., con particolare attenzione a quelli italiani. ▪ Individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ▪ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientamento Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc..) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). ▪ Linguaggio della geo-graficità Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. ▪ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino ▪ Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. ▪ Regione e sistema territoriale - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - La funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana. - I concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione. - La funzione delle norme del codice stradale: i diritti/doveri del pedone - I comportamenti corretti in qualità di pedone. - I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. ▪ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. ▪ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). ▪ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) ▪ Individua i caratteri che connotano i paesaggi di montagna, pianura, collina, vulcanici, ecc., con particolare attenzione a quelli italiani. ▪ Individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ▪ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	<p style="color: red; font-weight: bold; margin: 0;">(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)</p> <p><u>Orientamento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. ▪ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta. <p><u>Linguaggio della geo-graficità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, reperti statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. - Localizzare sulla carta dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative - Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia nell'Europa e nel mondo. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. <p><u>Paesaggio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. <p><u>Regione e sistema territoriale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. - Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La funzione della regola e della legge in diversi ambienti della vita quotidiana. ▪ Le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico. ▪ I concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione. ▪ Il concetto di appartenenza biologica ed etica all'umanità (superamento del concetto di razza). ▪ Osservazione indiretta attraverso filmati, fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc. ▪ Le forme e il funzionamento delle Amministrazioni locali. ▪ Alcuni articoli della "Dichiarazione dei diritti del Fanciullo" e della "Convenzione internazionale dei diritti dell'Infanzia". ▪ La tutela del territorio e dei beni culturali.
---	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	GEOGRAFIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lo studente si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche a grande scala , utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche. ▪ Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. ▪ Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. ▪ Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. 	<p><u>Orientamento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e appunti di riferimento fissi. ▪ Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p><u>Linguaggio della geo-graficità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. - Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. <p><u>Paesaggio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. <p><u>Regione e sistema territoriale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia all'Europa e agli altri continenti. - Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. - Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzione delle norme e delle regole. - L'esperienza dei rappresentanti degli studenti. - La Costituzione italiana: evoluzione storica e principi - Lo Stato italiano: forme e poteri - Il concetto di "patria"/"nazione" e di "popolo". - Movimenti politici e partiti-sindacati tra „800 e „900. - L'emancipazione della donna. - Democrazia e dittature nel „900 - Il concetto di "guerra mondiale" e di "guerra fredda". - Le ricorrenze civili nella storia del „900 (4 novembre, 27 gennaio, 10 febbraio, 25 aprile, 2 giugno . . .). - Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo. - Organizzazioni internazionali governative (dalla Società delle Nazioni all'Onu) e ONG. - Trattati internazionali (Patto Atlantico e Nato, Patto di Varsavia). - Problemi del mondo d'oggi (sottosviluppo, Nord e Sud del mondo, integralismo religioso, razzismo, conflitti etnici, globalizzazione, movimento ecologista, ecc.).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. ▪ Identifica alcune proprietà dei materiali. ▪ Confronta e valuta quantità. ▪ Utilizza simboli per registrare materiali e quantità. ▪ Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. ▪ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri dati (forma, colore, dimensione) ▪ Contare oggetti, immagini, persone ▪ Aggiungere, togliere e valutare la quantità ▪ Scoprire, riconoscere, operare con semplici forme geometriche ▪ Riconoscere e riprodurre numeri e altri simboli convenzionali ▪ Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attività ludiche con materiale strutturato e non. ▪ Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. ▪ Giochi di corrispondenza biunivoca. Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. ▪ Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. ▪ Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MATEMATICA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che hanno imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà. ▪ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ▪ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi , con la voce o mentalmente in senso progressivo e regressivo. - Leggere e scrivere i numeri naturali in base dieci, confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10x10. - Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o al disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. - Riconoscere e denominare figure geometriche - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati - Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schede e tabelle - Misurare lunghezze utilizzando unità di misura arbitrarie e convenzionali - Collegare le pratiche di misura alla conoscenza dei numeri e delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di numerazione in senso progressivo e regressivo - Numeri interi in base 10 - Valore posizionale delle cifre - Relazione di maggiore- minore- uguale - Strategie del calcolo orale - Multipli fino a 100 - Algoritmi scritti delle quattro operazioni - Concetti topologici fondamentali - Simmetria centrale - Linee e angoli - Orientamento nell'ambiente circostante e nella rappresentazione iconica - Poligoni e non poligoni - Alcune figure piane: triangoli e quadrilateri. - Diagrammi di Venn, diagrammi ad albero, di Carroll, tabella a doppia entrata, istogrammi,... - Criteri di classificazione - Misure di tempo, di valore, di lunghezza legate all'esperienza diretta.

(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle, grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che hanno imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.

NUMERI

- Leggere, scrivere e confrontare numeri interi e decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni
- Individuare multipli e divisori di un numero
- Dare stime per il risultato di una operazione
- Usare frazioni e percentuali
- Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti (lettura del termometro, di punteggi, ...)
- Rappresentare i numeri conosciuti in contesti significativi per le scienze e per la tecnica

SPAZIO E FIGURE

- Descrivere e classificare figure geometriche
- Riprodurre una figura in base ad una descrizione, usando gli strumenti opportuni: carta a quadretti, riga e compasso, squadra, software di geometria
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
- Disegnare, costruire ed utilizzare modelli materiali come supporto ad una prima capacità di visualizzazione
- Riconoscere figure simmetriche, traslate e ruotate.
- Riprodurre in scala una figura assegnata
- Determinare il perimetro delle figure geometriche piane
- Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure geometriche piane per scomposizione

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni
- Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura
- Effettuare misure e stime
- Passare da un'unità di misura all'altra limitatamente alle unità in uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.

- Tecniche di numerazione in senso progressivo e regressivo
- Numeri interi in base 10
- Valore posizionale delle cifre
- Relazione di maggiore- minore- uguale
- Strategie del calcolo orale
- Multipli fino a 100
- Algoritmi scritti delle quattro operazioni
- Concetti topologici fondamentali
- Simmetria centrale
- Linee e angoli
- Orientamento nell'ambiente circostante e nella rappresentazione iconica
- Poligoni e non poligoni
- Alcune figure piane: triangoli e quadrilateri.
- Diagrammi di Venn, diagrammi ad albero, di Carroll, tabella a doppia entrata, istogrammi, ...
- Diagramma di flusso
- Media e frequenza per interpretare fenomeni di esperienza
 - Unità di misura di lunghezze, ampiezze, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, pesi
- Equivalenze
- Trasformazioni
- Calcolo della probabilità

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MATEMATICA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato delle operazioni. ▪ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. ▪ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. ▪ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi e valutando le informazioni e la loro coerenza. ▪ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ▪ Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi. ▪ Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio utilizza i concetti di proprietà caratterizzanti e di definizione). ▪ Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. ▪ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico 	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra numeri naturali e razionali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta orientata. Utilizzare scale graduate in contesti significativi. Eseguire mentalmente semplici calcoli, utilizzando le proprietà delle operazioni per semplificare le operazioni - Comprendere il significato di potenza, calcolare potenze e applicarne le proprietà - Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri <p>tale scomposizione per diversi fini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in diverse situazioni concrete - Descrivere rapporti e quozienti mediante frazioni - Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi che le diverse rappresentazioni danno a seconda degli obiettivi - Scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini - Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. - Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2 - Esprimere la relazione di proporzionalità con una uguaglianza di frazioni e viceversa - Calcolare percentuali - Descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema - Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. - Descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema - Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri relativi, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni - Usare le lettere come generalizzazione dei numeri in casi semplici e utilizzare le tecniche del calcolo letterale - Risolvere equazioni di primo grado in semplici situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri naturali - Sistema di numerazione decimale - Le quattro operazioni - L'elevamento a potenza - Multipli e divisori - M.C.D. e m.c.m. - Numeri razionali - Numeri irrazionali - Rapporti e proporzioni. - Proporzionalità diretta e inversa - Espressioni numeriche - Numeri relativi - Operazioni ed espressioni con i numeri relativi - Calcolo letterale - Equazioni di primo grado.

<p>(piano cartesiano, formule, equazioni,...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi,...) si orienta con valutazioni e probabilità. ▪ Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. 	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria) - Descrivere figure e costruzioni geometriche - Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri - Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata - Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata da linee e curve - Costruire, interpretare e trasformare formule che contengano lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà - Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano - Descrivere figure e costruzioni geometriche - Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano - Visualizzare solidi di rotazione a partire da rappresentazioni bidimensionali. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare le unità di misura convenzionali per risolvere problemi della vita quotidiana - Dare stime approssimate per il risultato di una operazione anche per controllare la plausibilità di un calcolo già fatto - Saper rappresentare ed elaborare dati; saper analizzare dei risultati. - Comprendere alcune idee base, ad esempio feedback, nel caso di dispositivi dotati di sensori/attuatori - Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite - Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enti geometrici fondamentali - Segmenti e angoli - Definizioni e proprietà significative delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari). - Punto, linea, retta - Segmenti e angoli - Il piano cartesiano - Simmetria - Traslazione - Rotazione - Figure piane e loro proprietà: triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio - Alcune figure solide - Le scale di proporzione - Procedure per ricavare le formule - Formule per calcolare il perimetro e l'area di figure piane. <ul style="list-style-type: none"> - Unità di misura di lunghezza, capacità, peso, ampiezza, superficie, volume, intervalli temporali - Principali rappresentazioni grafiche di dati. - Funzioni matematiche nel piano cartesiano - L'indagine statistica - Concetti di frequenza, frequenza relativa, media aritmetica, mediana - Probabilità di un evento casuale - Eventi complementari, incompatibili, indipendenti.
---	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	SCIENZE LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare con curiosità ed interesse contesti/elementi naturali, materiali, situazioni, usando i sensi per ricavare informazioni e conoscenze ▪ Osservare sulla base di criteri o ipotesi ▪ Osservare in modo ricorsivo e sistematico ▪ Porre domande, formulare ipotesi su fatti e fenomeni naturali e non ▪ Rielaborare informazioni e registrarle ▪ Scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari, analogie e differenze di elementi del ambiente naturale e umano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non ▪ Raccolta di materiali e dati ▪ Attività di registrazione periodica ▪ Giochi e manipolazione di oggetti e Materiali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	SCIENZE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ▪ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. ▪ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. ▪ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche di livello adeguato, elabora semplici modelli. ▪ Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. ▪ Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. ▪ Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ▪ Espone con forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. ▪ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti,...) informazioni e spiegazione sui problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare, sia relazioni qualitative tra loro, all'interno di campi di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proprietà di alcuni materiali di cui sono costituiti oggetti di uso comune (legno, plastica, metalli, vetro, ...) - Solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno - L'acqua - Grandezze fondamentali (lunghezza, tempo) e loro unità di misura.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire operativamente in connessione a contesti concreti di esperienza quotidiana i concetti geometrici e fisici fondamentali ▪ Passare gradualmente dalla seriazione in base a una proprietà alla costruzione, taratura e utilizzo di strumenti anche di uso comune, passando dalle prime misure in unità arbitrarie alle unità convenzionali ▪ Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà ▪ Produrre miscele eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni ▪ Interpretare i fenomeni osservati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacità/volume, peso, temperatura, forza, luce,... - Misure arbitrarie e convenzionali - Le proprietà dei materiali comuni: consistenza, durezza, trasparenza, elasticità, densità - Miscele e soluzioni - I passaggi di stato dell'acqua - Le condizioni per la combustione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	SCIENZE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando conoscenze acquisite. ▪ Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni, ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. ▪ Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. ▪ Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. ▪ È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. ▪ Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. ▪ Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare tecniche di sperimentazione, di raccolta e di analisi dati, sia in situazioni di osservazione e monitoraggio sia in situazioni controllate di laboratorio <ul style="list-style-type: none"> □ Esplicitare, affrontare e risolvere situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana; interpretare lo svolgersi di fenomeni ambientali o sperimentalmente controllati □ Sviluppare semplici schematizzazioni e formalizzazioni matematiche dei fatti e dei fenomeni, applicandoli anche ad aspetti della vita quotidiana □ Individuare la rete di relazioni e processi di cambiamento del vivente introducendo il concetto di organizzazione microscopica a livello di cellula □ Acquisire una visione dell'ambiente di vita, locale e globale, come sistema dinamico di specie viventi che interagiscono tra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico □ Comprendere la funzione fondamentale della biodiversità nei sistemi ambientali □ Considerare il suolo come ecosistema e come una risorsa e comprendere inoltre che la sua formazione è il risultato dei climi e della vita sulla terra, dei processi di erosione, trasporto e sedimentazione □ Avere una visione organica del proprio corpo come identità giocata tra permanenza e cambiamento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il metodo sperimentale ▪ Proprietà della materia ▪ Miscugli e soluzioni ▪ Il moto dei corpi ▪ Le forze ▪ Il suolo ▪ I cinque Regni ▪ L'ecosistema Terra ▪ Elementi di anatomia e fisiologia vegetale ▪ Anatomia e fisiologia del corpo umano. ▪ Minerali, rocce, fossili ▪ Storia geologica della Terra ▪ L'evoluzione ▪ I principali fenomeni celesti ▪ Elementi fondamentali di genetica ▪ L'apparato riproduttore ▪ Il sistema nervoso ▪ Le dipendenze. ▪ L'inquinamento del sistema Terra ▪ Il concetto di sviluppo sostenibile ▪ Rischi geomorfologici, idrogeologici, vulcanici e sismici ▪ Le biotecnologie

MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. ▪ Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. ▪ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...). ▪ Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. ▪ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ▪ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. ▪ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche simboli di una notazione informale per codificare suoni percepiti e riprodurli. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e di spettacolo ▪ Esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. ▪ Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato ▪ Percepire alcuni parametri del suono ▪ Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali ▪ Utilizzare corpo, voce, oggetti/strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto, da soli e in gruppo ▪ Affinare le proprie abilità ritmiche muovendosi su suoni e musica ▪ Stabilire corrispondenze tra suoni e simboli grafici ▪ Utilizzare i simboli di una notazione informale per codificare e decodificare i suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipazione a spettacoli teatrali, musicali, cinematografici ▪ Giochi simbolici, liberi e guidati ▪ Giochi con maschere, travestimenti ▪ Costruzione e utilizzazione di burattini e marionette ▪ Drammatizzazioni, narrazioni ▪ Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non ▪ Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali, giochi e canti in gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MUSICA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ▪ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumanti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. ▪ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. ▪ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare le tecniche e materiali. ▪ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ▪ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. ▪ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare la voce, lo strumentario ritmico e gli oggetti sonori per riprodurre fatti sonori e semplici brani musicali ▪ Discriminare i suoni in base alle loro caratteristiche ▪ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parole e azioni motorie ▪ Riconoscere e riprodurre suoni di diversa intensità, durata, timbro, altezza ▪ Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali, curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori ▪ Leggere partiture ritmiche e melodiche convenzionali e non ▪ Codificare il suono: scrivere partiture ritmiche e melodiche con segni convenzionali e non. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture, tempi, generi e stili diversi.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare voce e strumenti in modo consapevole e interpretazione sonoro-musicale ▪ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale ▪ Eseguire collettivamente brani vocali/strumentali curando l'intonazione e l'espressività ▪ Leggere canti e partiture sempre più complessi, anche a due voci pari ▪ Interpretare e tradurre in altri codici (verbale, grafico, del corpo e del movimento) un brano musicale ▪ Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori musicali attraverso sistemi simbolici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture, tempi, generi e stili diversi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MUSICA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. ▪ Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. ▪ E' in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. ▪ Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. ▪ Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper eseguire con strumenti didattici di vario tipo brani di media difficoltà sia individualmente sia in gruppo ▪ Riprodurre con la voce per imitazione e /o lettura brani corali, ad una o due voci, desunti dai vari repertori, controllando l'espressione e curando il sincronismo e l'amalgama delle voci ▪ Creare brani musicali strutturati avvalendosi di strumenti tradizionali e non. Arrangiare sequenze ritmiche e melodiche preesistenti modificandone intenzionalmente caratteri sonori ed espressivi ▪ Decodificare e riconoscere le caratteristiche fondamentali di una partitura tradizionale per orchestra ▪ Decodificare semplici partiture dal punto di vista ritmico e melodico ▪ Riconoscere esempi di partiture di musica contemporanea ▪ Progettare e realizzare messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fondamenti della tecnica degli strumenti didattici in uso ▪ Tecnica di base del canto (riscaldamento, rilassamento corporeo, emissione) ▪ Gli elementi base della simbologia musicale. ▪ Tecnica degli strumenti didattici in uso finalizzata all'attività di musica d'insieme ▪ Il ruolo giocato dalla propria voce all'interno di un insieme monodico o polifonico ▪ Progettazione e realizzazione di messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi ▪ Gli elementi più complessi della simbologia musicale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. ▪ Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. ▪ Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali ▪ Scegliere, individualmente e in gruppo, materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visita a mostre ▪ Osservazione di immagini e di opere d'arte ▪ Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ARTE E IMMAGINE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. ▪ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ▪ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medioevale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ▪ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ▪ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<p><i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. <p><i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini. <p><i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche ▪ Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi del linguaggio visivo: segno, punto, linea, colore (spettro cromatico), forme (sequenze e ritmi, dimensioni) - Diversi modi di utilizzo dello spazio.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi, e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ▪ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). ▪ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. ▪ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<p>(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)</p> <p><i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro ▪ Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo. <p><i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere, in un testo iconico - visivo, gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo ▪ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <p>▪</p> <p><i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio
---	--

- Gli elementi del linguaggio visivo: punto e linea (riproduzione e creazione di figure realistiche e/o astratte), colore (funzione simbolica), forma (simmetrie, ingrandimenti/riduzioni, composizione di figure geometriche), spazio (prospettiva, piani e campi), volume
- Fumetto: grammatica
- Fotografia: lettura e analisi
- Manifesti pubblicitari: lettura e analisi
- Film: lettura e analisi

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ARTE E IMMAGINE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. ▪ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ▪ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medioevale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ▪ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ▪ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<p><i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rielaborare immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre immagini creative ▪ Produrre elaborati, utilizzando le regole della rappresentazione visiva, materiali e tecniche grafiche, pittoriche e plastiche per creare composizioni espressive, creative e personali. <p><i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i codici e le regole compositive (linee, colori, forma, spazio, inquadrature, piani, sequenze, peso, equilibrio, movimento, ecc.) presentinelle opere d'arte, nelle immagini statiche e in movimento e individuare i significati simbolici, espressivi e comunicativi ▪ Conoscere ed utilizzare gli elementi della comunicazione visiva, i suoi codici e le funzioni per leggere a livello denotativo e connotativo messaggi visivi e, in forma essenziale, le immagini e i messaggi integrati <p><i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere, con linguaggio verbale appropriato e utilizzando più metodi, gli elementi significativi formali presenti in opere d'arte, in immagini statiche e dinamiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli elementi della grammatica del linguaggio visuale, i codici e le regole compositive (punto, linee, superfici, colori, forma, volume, spazio, modulo, ritmo, simmetria, asimmetria, luce-ombra, inquadrature, piani, sequenze) ▪ I segni iconici, i simboli e le metafore visive presenti nel campo dell'arte, della pubblicità, del cinema e della comunicazione. ▪ Le funzioni comunicative delle immagini: espressiva, emozionale, enfatica, estetica, sociale, informativa ▪ Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche, i processi di manipolazione materica e le tecniche di manipolazione tecnologica ▪ Metodologie progettuali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della Scuola dell'Infanzia)

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE**

ABILITA'

CONOSCENZE/ESPERIENZE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. ▪ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. ▪ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. ▪ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. ▪ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri ▪ Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagine di sé ▪ Gestire in autonomia la propria persona e aver cura degli oggetti personali ▪ Rispettare l'ambiente ed i materiali comuni ▪ Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse ▪ Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti, ecc... ▪ Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio ▪ Affinare la coordinazione oculo / manuale ▪ Riconoscere le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento ▪ Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente ▪ Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca ▪ Esplorazione dello spazio per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti ▪ Attività di routine per consolidare l'autonomia ▪ Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità ▪ Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso – motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione ▪ Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione ▪ Esperienze percettivo - sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali ▪ Esperienze di psicomotricità acquaticità ▪ Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia ▪ Osservazione dei compagni valorizzando il gesto e l'azione ▪ Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo
--	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE FISICA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. ▪ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicale e coreutiche. ▪ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ▪ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. ▪ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. ▪ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. ▪ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro ▪ Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo ▪ Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche ▪ Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza ▪ Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive ▪ Comprendere il linguaggio dei gesti <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare correttamente modalità esecutiva di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lo schema corporeo ▪ Giochi individuali o a coppie legati alla scoperta del corpo ▪ Giochi individuali e collettivi che prevedono l'utilizzo degli organi di senso. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Schemi motori di base: camminare, saltare, correre, afferrare, rotolare, arrampicarsi ▪ Giochi che prevedono di mettere in sequenza più informazioni ▪ Giochi di percezione corporea ▪ Giochi di equilibrio: graduali, individuali, o a gruppi, dinamici... ▪ Giochi utili a consolidare la padronanza delle relazioni spaziali e temporali. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gioco del mimo ▪ Giochi legati al teatro e alla danza ▪ Giochi di squadra ▪ Giochi pre-sportivi ▪ Le regole dei giochi ▪ Le principali regole di alcune discipline sportive <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso corretto dei piccoli attrezzi e delle attrezzature per la prevenzione degli infortuni.

(Al termine della classe quinta della 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.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicale e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *gioco sport* anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio – respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva.

- Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e in successione
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporale anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali
- Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche.
- Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive
- Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni
- Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita

- Variazione del respiro e del battito cardiaco dopo una corsa o una camminata
- Tecniche di modulazione-recupero dello sforzo (frequenza cardiaca e respiratoria).
- Giochi motori, individuali, a coppie e collettivi.

- Schemi motori di base: camminare, saltare, correre, afferrare, rotolare, arrampicarsi.
- Giochi di grande movimento.
- Corretto uso dei piccoli attrezzi.

- Giochi sul ritmo della musica
- Gioco del mimo
- Esercizi e giochi legati al teatro e alla danza
- Coreografie.

- Le regole dei giochi
- Le principali regole di alcuni giochi e di alcune discipline sportive.

	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici. 	
--	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE FISICA	
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionale del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Esser in grado di migliorare le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità articolare) Mantenere un impegno motorio prolungato nel tempo <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le abilità coordinative acquisite per la realizzazione di semplici gesti tecnici di alcuni sport Utilizzare le variabili spazio-temporali nella realizzazione del gesto tecnico nelle diverse situazioni sportive affrontate 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire il compito secondo le indicazioni dell'insegnante. Elaborare informazioni propriocettive ed esteroceettive. Eeguire un compito motorio secondo un determinato livello di difficoltà/ intensità, durata e varietà intensiva. Interagire e collaborare con gli altri per uno scopo comune Trasferire i saperi appresi in contesti differenti di vita affettiva e sportiva.

<p>relazione quotidiana e di rispetto delle regole.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. ▪ Rispetta criteri di base e di sicurezza per sé e per gli altri. ▪ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare movimenti originali per risolvere un problema motorio ▪ Utilizzare movimenti originali per risolvere un problema motorio <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare semplici tecniche di espressione corporea ▪ Rappresentare semplici idee e stati d’animo mediante la gestualità. ▪ Adattare le capacità coordinative alle situazioni richieste dal gioco ▪ Partecipare attivamente alla scelta e realizzazione di semplici tattiche di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi ▪ Gestire con autocontrollo gli eventi sportivi rispettando l’altro ▪ Decodificare i gesti sportivi e arbitrali in relazione all’applicazione del regolamento di gioco. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti la pratica dell’attività fisica ▪ Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica e saper mantenere un buono stato di salute. 	
--	--	--

TECNOLOGIA

<i>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</i>	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino comunica utilizzando varie possibilità di linguaggio. ▪ Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. ▪ Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati ▪ Usare semplici software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire oggetti con materiali diversi ▪ Conoscere le principali caratteristiche di oggetti di uso comune. ▪ Eseguire giochi al computer con programmi didattici.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	TECNOLOGIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati ▪ Usare semplici software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici/temperino/biro...) ▪ Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione ▪ Evoluzione di alcuni oggetti / attrezzi/ strumenti ▪ Le principali componenti del computer ▪ Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione ▪ Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	TECNOLOGIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati ▪ Usare semplici software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parti e funzioni di mezzi / macchine legati all'esperienza quotidiana (bicicletta, strumenti musicali ...) ▪ Uso / funzione di alcuni macchinari legati alle attività del territorio (agricoltura, trasformazioni prodotti alimentari...) ▪ Le fonti d'energia ▪ Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti ▪ Le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione ▪ Programmi di grafica e video scrittura Internet per apprendere e ricercare.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	TECNOLOGIA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. ▪ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energie coinvolte. ▪ È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. ▪ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. ▪ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ▪ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. ▪ Conosce le proprietà e le caratteristiche 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare, l'edilizia, la medicina, l'agricoltura. ▪ Cogliere l'evoluzione nel tempo dei processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici ▪ Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti. ▪ Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali ed il ciclo produttivo con cui sono ottenuti. ▪ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi ed immagini e produrre documenti in diverse situazioni ▪ Descrivere segnali, istruzioni e brevi sequenze di istruzioni da dare ad un dispositivo per ottenere un risultato voluto. ▪ Partendo dall'osservazione, eseguire la rappresentazione grafica idonea di pezzi meccanici o di oggetti, applicando anche le regole delle scale di proporzione e di quotatura. ▪ Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Usando il disegno tecnico, seguire le regole dell'assonometria e successivamente quelle delle proiezioni ortogonali, nella progettazione di oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecniche e processi di trasformazione ▪ Tecniche di costruzione di un edificio. ▪ L'organizzazione del lavoro ▪ Problemi umani del lavoro industriale ▪ Sicurezza sul lavoro e prevenzione dagli infortuni ▪ Inquinamento nella città ▪ Problema dei rifiuti.

dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.