



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



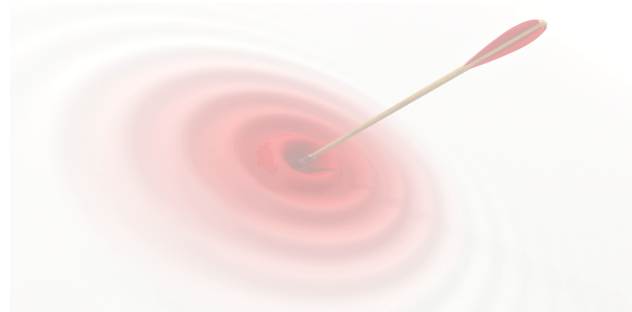
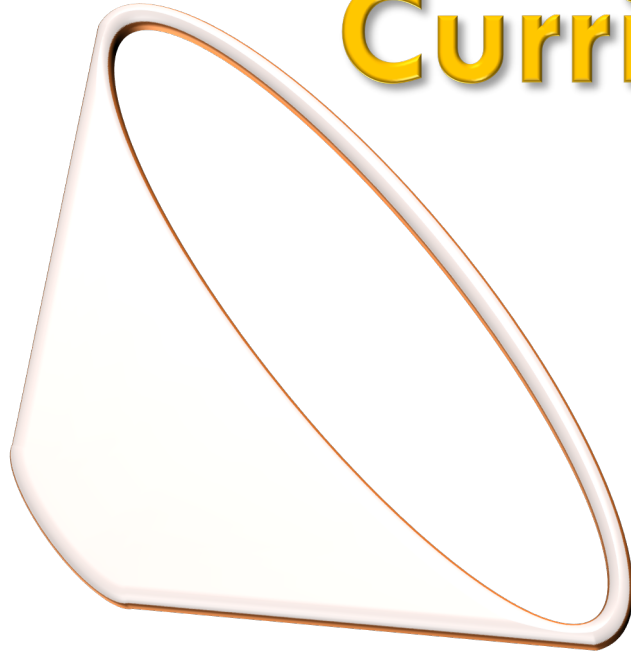
FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto





Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020

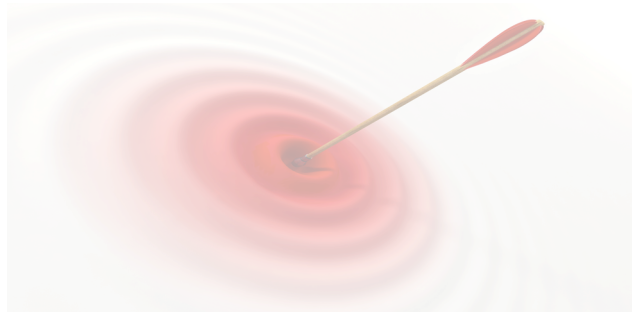


PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 1[^] Primaria



CURRICOLO CLASSE PRIMA - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE di BASE in MADRELINGUA
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe PRIMA	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	Ascolto e Parlato <ul style="list-style-type: none">• Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.• Ascoltare testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.• Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.• Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.	<ul style="list-style-type: none">• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.• Contesto, scopo, destinatario della comunicazione orale.• Principi essenziali di organizzazione di semplici discorsi orali di tipo descrittivo, narrativo, regolativo.• Uso orale dei principali connettivi logici.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	
<p>Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.</p>	<p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi a padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. • Leggere semplici testi narrativi e descrittivi cogliendo l'argomento principale di cui si parla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fonemi e grafemi. • Sillabe e parole. • Struttura della frase. • Stampato maiuscolo. • Approccio allo stampato minuscolo. • Frasi e semplici testi.
<p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi</p> <p><i>Acquisire le tecniche di scrittura, produrre parole e semplici frasi.</i></p>	<p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura, rispettando la corrispondenza fonema/grafema. • Produrre parole e semplici frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fonemi e grafemi. • Sillabe e parole. • Struttura della frase. • Stampato maiuscolo. • Approccio allo stampato minuscolo. • Frasi e semplici testi.
<p>Riflettere sulla</p>	<p>Acquisizione ed espansione del lessico</p>	

<p>lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinzione fra parole e non parole. • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. • Frasi e semplici testi.
---	---	---

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione. • Ascolta e comprende messaggi orali e semplici testi. • Legge parole, frasi e semplici testi, ricavandone le informazioni principali. • Scrive correttamente parole e semplici frasi. • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale). 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare comunicazioni verbali, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> visite a istituzioni, interviste a persone; <input type="checkbox"/> semplici relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; <input type="checkbox"/> moderare un lavoro di gruppo; <input type="checkbox"/> dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; <input type="checkbox"/> ascoltare, narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, manifestazioni, ...) • Predisporre elaborati a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.

LIVELLO DI PADRONANZA: 1°

A. ASCOLTO E PARLATO	<ol style="list-style-type: none">1. Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo.2. Ascolta testi di tipo narrativo descrittivo raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale.3. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo.
B. LETTURA	<ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere e leggere lettere, sillabe, parole, frasi e semplici testi in stampato maiuscolo e minuscolo.2. Leggere e comprendere semplici testi narrativi e descrittivi, ricavandone le principali informazioni esplicite.
C. SCRITTURA	<ol style="list-style-type: none">1. Acquisire capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura e scrivere sotto dettatura sillabe, parole e semplici frasi in stampato maiuscolo.2. Produrre autonomamente parole e semplici frasi legate al proprio vissuto, con e senza immagini.
D. RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<ol style="list-style-type: none">1. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA**
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p><i>Acquisire il concetto di numero e utilizzare alcune tecniche di calcolo (con numeri entro il 20)</i></p>	<p><u>NUMERO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo. - Leggere e scrivere i numeri naturali avendo consapevolezza della notazione posizionale. - Confrontare e ordinare numeri attraverso modalità diverse di rappresentazione. - Eseguire mentalmente e per iscritto semplici operazioni di addizione e sottrazione con i numeri naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali di logica: corrispondenza uno a uno, corrispondenza biunivoca, relazioni, quantificatori... - Corrispondenza numero-quantità - I numeri entro il 20: rappresentazione, lettura e scrittura, confronto, ordinamento. - Confronto di quantità - Concetti di maggiore, minore, uguale e utilizzo dei relativi simboli. - Concetto di addizione e tecnica (utilizzo materiale, regoli, dita, linea dei numeri, tabelle...) - Concetto di sottrazione e tecnica (utilizzo materiale, regoli, dita, linea dei numeri, tabelle...)

<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;</p> <p><i>Operare con figure geometriche, grandezze e misure.</i></p>	<p><u>SPAZIO E FIGURE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente i principali concetti topologici per descrivere verbalmente la posizione e gli spostamenti propri e degli oggetti nello spazio. - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. - Riconoscere, denominare e disegnare le principali figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, in alto/in basso, destra/sinistra... - Percorsi pratici e/o rappresentati. - Blocchi logici e loro caratteristiche: colore, spessore, dimensione, forma. - Le principali figure geometriche: quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio.
<p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare semplici ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p>	<p><u>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare oggetti, figure, numeri in base a una o più proprietà spiegandone i criteri eseguiti. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con semplici diagrammi, schemi, tabelle. - Riconoscere, analizzare e risolvere semplici situazioni problematiche concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali di logica: E / O, NON, quantificatori. - Classificazioni. - Relazioni. - Elementi essenziali del linguaggio delle probabilità, riferiti a situazioni esperienziali concrete: se, forse, probabilmente, è certo. - Tabelle e semplici grafici. - Individuazione di situazioni problematiche in ambiti di esperienza vissuta. - Concetto di ipotesi e risoluzione. - Risoluzione di situazioni problematiche verbalizzando il percorso effettuato.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza con sicurezza i numeri (entro il 20): simbologia, rappresentazione, confronto, ordinamento. • Si muove con consapevolezza nel calcolo relativamente alle operazioni di addizione e sottrazione. • Riconosce e denomina le principali forme del piano. • Riconosce e risolve semplici problemi in contesti diversi. • Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni (classificazione). • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (percorsi) ne coglie il rapporto col linguaggio naturale in situazioni reali. • Si orienta nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza. • Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà. 	<p>ESEMPI:</p> <p>Partecipare a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi di “conte” e filastrocche (campana) - Giochi di carte - Giochi con dadi (giochi dell’oca) - Giochi con la corda - Compravendita

LIVELLO DI PADRONANZA

A. NUMERO	<ol style="list-style-type: none">1. Numera in senso progressivo e regressivo. (1 OBB APPR.)2. Utilizza i principali quantificatori, confronta ed ordina numeri attraverso modalità diverse.3. Legge e scrive i numeri naturali avendo consapevolezza della notazione posizionale.4. Esegue mentalmente e per iscritto semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio.4. Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali.
B. SPAZIO E FIGURE	<ol style="list-style-type: none">1. Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto/basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. (trasversale con Geografia)2. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. (Trasversale con geografia)3. Riconosce, denomina e disegna semplici figure geometriche.
C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ol style="list-style-type: none">1. Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.2. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi.3. Leggere, rappresentare relazioni e dati con semplici diagrammi. Schemi, tabelle.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - INGLESE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Comprendere brevi istruzioni, messaggi orali relativi ad ambiti familiari, con il supporto di immagini e mimica.</p> <p>Ripetere e utilizzare, con il supporto dell'insegnante, alcune parole memorizzate.</p> <p>Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera e ripetute più volte dall'insegnante.</p> <p>Interagire nel gioco con semplici parole.</p> <p>Comunicare con parole e frasi memorizzate.</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere parole e semplici frasi conosciute.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Interagire sotto forma di gioco usando alcune parole e brevi, semplici frasi. Riprodurre un breve repertorio di parole memorizzate.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Leggere le immagini.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Lessico di base su argomenti tematici.- Pronuncia di un semplice repertorio di parole.- Strutture di comunicazione semplici e di routine.- Feste e ricorrenze della civiltà inglese.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce verbalmente se guidato. - Ascolta e comprende brevi messaggi orali, se pronunciati lentamente e con chiarezza e supportati da materiale visivo. - Comprende le immagini relative alle parole. 	<ul style="list-style-type: none"> - In contesti simulati e guidati dall'insegnante interagire brevemente in lingua straniera. - Riutilizzare parole per comunicare in lingua straniera. - Presentarsi con un lessico essenziale. - Ascoltare semplici istruzioni e frasi in lingua straniera, ripetute più volte, con il supporto di immagini. - Recitare brevi testi in lingua straniera (filastrocche e canzoni).

LIVELLO DI PADRONANZA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende ed utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti i numeri, gli oggetti di scuola, i colori. (1R) 2. Canta semplici canzoncine. 4. Date delle illustrazioni o degli oggetti, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale con difficoltà. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante.	Padroneggia in modo adeguato quasi tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità e porta a termine compiti affidati e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza.	Padroneggia in modo completo le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: porta a termine compiti in modo autonomo; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove.

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN STORIA
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1- Conoscere e collocare nel tempo semplici fatti ed eventi lineari e ciclici.</p> <p>2- Individuare trasformazioni intervenute negli oggetti, negli animali e nelle persone.</p> <p>3- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente.</p>	<p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. - Riconoscere relazioni di successione, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. - Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario, linea temporale...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzatori temporali di successione e periodizzazione. - Linee del tempo. - Fatti ed eventi della giornata e della settimana e/o della tradizione locale (feste nazionali...).

<p>4- Acquisire i concetti di successione e ciclicità (prima – dopo, la giornata, la settimana).</p>	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguire e comprendere semplici storie e racconti attraverso l'ascolto o lettura di brevi testi. - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individuare analogie e differenze tra semplici eventi temporali. 	
	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni e semplici frasi scritte. - Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Colloca le esperienze quotidiane all'interno degli organizzatori temporali (prima- dopo...). - Confronta gli eventi dell'esperienza quotidiana, individuandone elementi di somiglianza o di diversità. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il diario/orario • Utilizzare il calendario • Costruire il calendario dei compleanni dei compagni o della famiglia • Ricostruzione di semplici e brevi storie con l'utilizzo di immagini • Costruzione di ruote cicliche (giornata, settimana...)

LIVELLO DI PADRONANZA	
<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende ed utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. 2. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. 3. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. 4. Ordina correttamente i giorni della settimana. 5. Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della giornata. 6. Distingue avvenimenti in successione. 7. Rappresenta conoscenze apprese mediante disegni e semplici frasi scritte e riferisce storie ascoltate o esperienze relative al vissuto personale individuando le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

**COMPETENZE DI BASE IN GEOGRAFIA
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe. 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo se stesso ed elementi relativi all'ambiente di vita.</p> <p>Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.</p>	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare correttamente i principali concetti topologici per descrivere verbalmente la posizione e gli spostamenti propri e degli oggetti nello spazio. - Percepire osservare e conoscere gli spazi vissuti. - Seguire e interpretare percorsi secondo indicazioni date. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, in alto/in basso, destra/sinistra... - Percorsi pratici e/o rappresentati con o senza reticolo.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio fisico e rappresentato utilizzando i concetti topologici. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi nello spazio conosciuto o rappresentato seguendo le indicazioni dei concetti topologici. • Eseguire percorsi pratici e/o rappresentati seguendo indicazioni. • Individuare percorsi e risolvere labirinti. • Realizzare percorsi.

LIVELLO DI PADRONANZA	
<p>ORIENTAMENTO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione e gli spostamenti propri e degli oggetti nello spazio. 2. Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio. 3. Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. 4. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa scuola; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale.	Osservare e sperimentare sul campo <ul style="list-style-type: none">- Acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici. L'uomo i viventi e l'ambiente <ul style="list-style-type: none">- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo: Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi, cogliere somiglianze e/o differenze.- Individuare le principali caratteristiche di esseri viventi e non viventi.	<ul style="list-style-type: none">- Osservare e descrivere e semplici fenomeni atmosferici. - Conoscere il corpo umano e i cinque sensi- Esplorare la realtà circostante attraverso i cinque sensi- Riconoscere e classificare gli esseri viventi- Conoscere alcune caratteristiche degli esseri viventi

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Analizza semplici fenomeni naturali: pioggia, neve ghiaccio... • Osserva e riconosce uguaglianze e differenze nell'ambito naturale (Esseri viventi...) • Opera classificazioni nell'ambito naturale (esseri viventi...) • Esplora l'ambiente attraverso la conoscenza e l'utilizzo dei cinque sensi. • Descrive, utilizzando un linguaggio specifico, anche con l'uso di disegni, le caratteristiche e funzioni degli organi di senso. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere quotidianamente i fenomeni atmosferici per completare cartelloni, tabelle... • Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita. • Analizzare e classificare piante e animali secondo semplici criteri.

LIVELLO DI PADRONANZA	
<p>BIOLOGIA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita. Esplora il mondo attraverso i 5 sensi. 2. Osserva, descrive, classifica, ordina, confronta esseri viventi, non viventi e fenomeni.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CULTURALE - ESPRESSIONE
ARTISTICA E MUSICALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	MUSICA Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali.	Principali forme di espressione artistica

<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)</p>	<p>ARTE, IMMAGINE</p> <p>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;</p> <p>Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici.</p> <p>Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali.</p> <p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio).</p> <p>Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica</p>
--	--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare e sperimentare immagini e forme</p> <p>Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...)</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno</p> <p>Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive.</p> <p>Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni.</p> <p>Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.</p> <p>Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate.</p> <p>Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo.</p> <p>Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non.</p> <p>Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti.</p> <p>Avviarsi ad utilizzare le più comuni tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Impiegare alcune regole sull'utilizzo di strumenti per la scrittura e il disegno. - Osservare e descrivere verbalmente strumenti di uso comune. - Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino e altri materiali. - Conoscere ed utilizzare il vocabolario dell'Informatica, il computer nelle sue funzioni generali e parti principali e gradualmente programmi per disegnare e scrivere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. - Terminologia specifica e caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici. - Conosce, utilizza e descrive oggetti e strumenti di uso comune. - Utilizza risorse materiali diverse per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti. - Utilizza istruzioni tecniche per eseguire semplici compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Realizza semplici rappresentazioni grafiche, anche collaborando e cooperando con i compagni. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare la costruzione di semplici manufatti. • Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune in ambito scolastico. • Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare.

LIVELLO DI PADRONANZA:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osserva, descrive verbalmente ed utilizza semplici strumenti di uso comune dietro precise istruzioni e diretta supervisione. 2. Realizza elaborati con materiali diversi suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. 3. Conosce ed utilizza il vocabolario di base dell'informatica, il computer nelle sue funzioni generali e parti principali (e gradualmente programmi per disegnare e scrivere). 4. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto. (competenza trasversale)

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **EDUCAZIONE MOTORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE DELLA cl. 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma in forma simultanea (correre, saltare afferrare, lanciare ecc.) Riconoscere ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	<ul style="list-style-type: none">• Cammina, corre e salta all'interno di un percorso strutturato e non.• Esegue percorsi motori• Individua la posizione di oggetti nello spazio e rispetto a se stesso.
Partecipare alle attività di gioco e di sport: rispettandone le regole	Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. Rispettare le regole e saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti accettando le diversità.	<ul style="list-style-type: none">• Semplici giochi di squadra: Il pescatore, Uomo di Ghiaccio, il gatto e il topo ecc.,
Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo.	Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche utilizzando la musica.	<ul style="list-style-type: none">• Musiche ritmate e/o melodiche da seguire con movimenti adeguati.

<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	<p>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buone abitudini alimentari e corretti ritmi giornalieri di vita (ore del sonno, movimento all'aperto...)
---	--	--

<p>EVIDENZE cl.1 – 2 - 3</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Copiare da classe terza e poi inserire la classe quinta</p>	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di collaborazione. • Esercitazione per il miglioramento degli schemi motori di base. • Esercitazioni rivolte al miglioramento della motricità fine. - • Fornire stimoli per superare i propri limiti e aumentare la propria autostima. • Psicomotricità. • Realizzazione condivisa e sperimentazione di percorsi. • Codifica e decodifica dei percorsi. • Giornata dello sport (maggio/giugno)

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

es. **COMPETENZE DI BASE IN**

COMPETENZA DIGITALE

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</p>

<p>delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. (cyber bullismo, rete sicura).</p>	<p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
<p>Utilizzare il Coding Per progettare e/o realizzare percorsi e modalità di programmazione</p>	<p>Utilizzare semplici strumenti di programmazione</p> <p>Utilizzare un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono spostamenti programmati: su carta; con i compagni oppure al computer per acquisire anche la differenza tra programma e algoritmo.</p>	<p>Utilizzo di programmazione con il computer e/o robot presenti nei plessi</p>

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzo di semplici percorsi di Pixel-art. Percorsi con Istruzioni date da un gruppo all'altro. Utilizzo di percorsi di programmazione dal sito Code.org Utilizzo di Robot educativi</p>	<p>ESEMPI Partecipare a "Programma il futuro" Utilizzare, progettare e realizzare percorsi o piani di gioco dato un argomento utilizzando i robot a disposizione nel plesso.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Il livello di padronanza sarà in relazione a quanto realizzato nella classe durante l'anno scolastico</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
http://www.ic-ronco.gov.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it

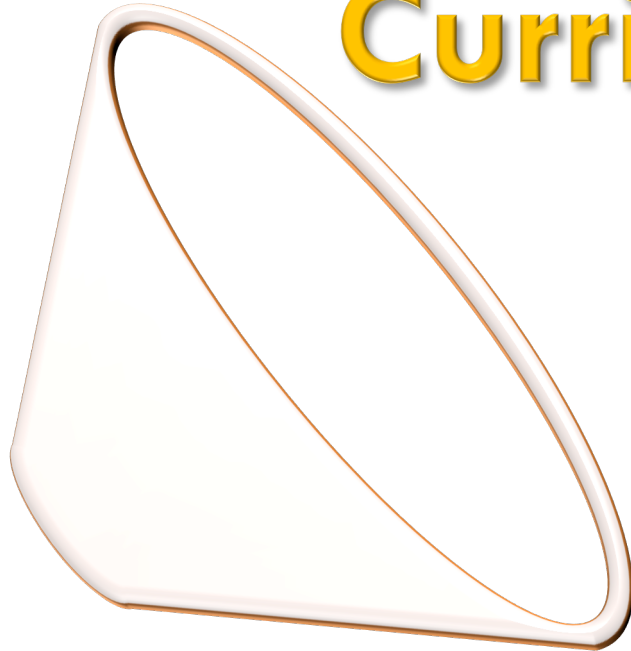


FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

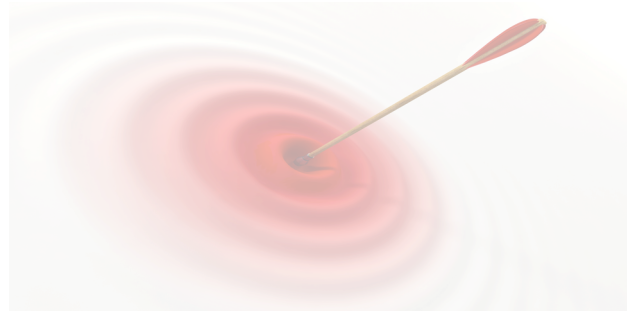


PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 2^a Primaria



CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN MADRELINGUA
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare gli strumenti espressivi e comunicativi indispensabili per gestire l'interazione verbale in vari contesti.</p>	<p>Ascolto e parlato</p> <p>Partecipare agli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p> <p>Ascoltare semplici testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> <p>Raccontare esperienze personali o storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico e riportando le informazioni necessarie in modo chiaro per chi ascolta.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza</p>	<p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>Principali connettivi logici.</p>

	<p>vissuta a scuola o in altri contesti.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p>	
<p>Leggere e comprendere testi scritti di vario tipo.</p>	<p>Lettura</p> <p>Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.</p> <p>Leggere testi narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali.</p> <p>Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico</p>	<p>Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi e poetici.</p> <p>Principali connettivi logici.</p>

	<p>ricettivo e produttivo</p> <p>Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p>	
<p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p>	<p>Scrittura</p> <p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>Produrre semplici, narrativi e descrittivi legati al proprio vissuto connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p>	<p>Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo e narrativo</p> <p>Strutture essenziali dei testi narrativi e descrittivi.</p> <p>Principali connettivi logici.</p>
<p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <p>Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto e verbo).</p> <p>Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>	<p>Principali strutture grammaticali della lingua Italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Principali connettivi logici.</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori e le regole della conversazione.</p> <p>Ascolta e comprende semplici testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media.</p> <p>Racconta oralmente all'insegnante e ai compagni esperienze personali e storie ascoltate o lette.</p> <p>Legge semplici testi di vario genere cogliendone il senso globale.</p> <p>Scrive correttamente frasi e semplici e brevi testi di tipo narrativo e descrittivo.</p> <p>Produce testi nei vari caratteri, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base.</p> <p>Conosce gli elementi base del lessico, della morfologia, della sintassi.</p>	<p>ESEMPLI:</p> <p>Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe o giochi di ruolo).</p> <p>Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> interviste a persone; esposizione su un compito svolto, un evento, ecc.; moderare un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; recitare semplici testi in contesti significativi (spettacoli, letture a bambini più giovani o ad anziani...) <p>Produrre testi anche utilizzando immagini col supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ narrazioni di genere diverso, poesie, ✓ istruzioni di semplici manufatti costruiti o di percorsi ✓ regolamenti di giochi, della classe, della scuola

LIVELLO DI PADRONANZA

Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo

Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo.

Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite.

Scrive semplici testi narrativi e descrittivi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.

Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.

Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN **MATEMATICA**

**COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

**COMPETENZE AL TERMINE
della Classe 2[^]**

ABILITÀ

CONOSCENZE

Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali

Numeri

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,
- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; 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 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali.
- Leggere, scrivere, confrontare numeri

- Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento
- I sistemi di numerazione
- Operazioni e proprietà (commutativa)
- Principali rappresentazioni di un oggetto matematico

	<p>naturali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure di tempo</p>	
<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;</p>	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio. • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal 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 semplici modelli materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Figure geometriche solide/piane • Piano e coordinate cartesiani (reticolo) • Misure di grandezza

<p>Con la guida dell'insegnante rilevare dati significativi, interpretarli, sviluppare semplici ragionamenti sugli stessi, partendo dall'esperienza, utilizzando rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito.</p>	<p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Misurare lunghezze utilizzando unità arbitrarie e il tempo con strumenti convenzionali (diario, calendario orologio). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi • Tecniche risolutive di un problema • Elementi essenziali di logica • Elementi essenziali del linguaggio della probabilità
---	---	--

EVIDENZE

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.
- Spiega il procedimento seguito
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica anche in situazioni concrete diverse.
- Utilizza il linguaggio matematico in rapporto alle situazioni reali.
- Nelle situazioni, legate all'esperienza, si orienta con semplici valutazioni di probabilità.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:
- Eseguire calcoli applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana.
- Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche
- Ricavare informazioni da dati statistici
- Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla statistica (grafici e tabelle).
- Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso

Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, statistica, logica), ad eventi concreti.

LIVELLO DI PADRONANZA

NUMERI	<ul style="list-style-type: none">• Numera in senso progressivo e regressivo.• Esegue semplici addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni in riga, in colonna senza cambio e con il cambio.• Esegue con l'aiuto del disegno semplici divisioni in riga.
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none">• Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto/basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc.• Esegue percorsi sul terreno e sul foglio.• Conosce le principali figure geometriche solide/piane.
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none">• Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi.• Utilizza i principali quantificatori.• Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali.• Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - INGLESE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Comprendere brevi istruzioni, messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari, con il supporto di immagini e mimica.</p> <p>Esprimere oralmente, in modo semplice e con il supporto dell'insegnante, alcuni aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente familiare.</p> <p>Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera e ripetute più volte dall'insegnante.</p> <p>Interagire nel gioco con semplici frasi.</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere brevi frasi conosciute in lingua standard su argomenti familiari.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Interagire sotto forma di gioco usando alcune parole e brevi, semplici frasi. Pronunciare un breve repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Leggere semplici frasi comprendendone il significato con il supporto dell'immagine.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Ricopiare parole e semplici frasi Rispondere a semplici domande, in forma breve, relative alla sfera personale e</p>	<p>Lessico di base su argomenti tematici.</p> <p>Pronuncia di un semplice repertorio di parole e alcune frasi memorizzate.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e di routine.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: ricopiatura di parole e messaggi brevi.</p> <p>Feste e ricorrenze della civiltà inglese.</p>

Comunicare con parole e frasi memorizzate.	familiare.	
---	------------	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su semplici argomenti conosciuti.</p> <p>Ascolta e comprende messaggi orali con un lessico base, se pronunciati lentamente e con chiarezza.</p> <p>Scrive semplici frasi da modello, relative al proprio vissuto e a contesti noti.</p> <p>Legge e comprende semplici e brevi comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - In contesti simulati e guidati dall'insegnante interagire brevemente con coetanei in lingua straniera per giocare. - Riutilizzare parole e semplici frasi conosciute per comunicare in lingua straniera. - Descrivere sé stesso e l'ambiente circostante con semplici parole. - Ascoltare semplici istruzioni e frasi in lingua straniera, ripetute più volte. - Ripete brevi testi in lingua straniera (filastrocche, canzoni).

LIVELLO DI PADRONANZA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, i numeri, oggetti di scuola, cibo e animali, i colori. 2. Ripete filastrocche e canzoncine. 3. Date delle illustrazioni o degli oggetti, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. 4. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza. 5. Inizia a scrivere le parole note. 6. Comprendere vocaboli, istruzioni e semplici frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale con difficoltà. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante.	Padroneggia in modo adeguato quasi tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità e porta a termine compiti affidati e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza.	Padroneggia in modo completo le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: porta a termine compiti in modo autonomo; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove.

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IDENTITÀ STORICA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità.	<p>Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p> <p>Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di storie, racconti.</p> <p>Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</p>	<p>Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita</p> <p>Storia locale; usi e costumi della tradizione locale</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>
Individuare trasformazioni intervenute nel paesaggio, nelle società.	<p>Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p>	<p>Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita</p> <p>Storia locale; usi e costumi della tradizione locale</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>

<p>Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente.</p>	<p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p> <p>Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</p> <p>Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione</p> <p>Linee del tempo</p>
--	---	--

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali</p> <p>Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)</p> <p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi</p> <p>Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti</p> <p>Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico</p> <p>Acquisire, condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, economico, sociale, culturale da testi o da Internet</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora.
Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni.
Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine.
Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.
Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.
Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN GEOGRAFIA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
A- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	Orientamento A Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si ormano nella mente.	Elementi di orientamento, piante e mappe.
B- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato	Linguaggio della geografia B Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. B1 Leggere e interpretare la pianta di uno spazio rappresentato	Piante, mappe. Elementi essenziali di cartografia: simbologia e rappresentazione dall'alto.

<p align="center">C- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico</p>	<p>Paesaggio C Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. C1 Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita.</p> <p>Regione e sistema territoriale C Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. C1 Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni e gli interventi dell'uomo.</p>	<p>Paesaggi naturali ed antropici.</p>
---	--	--

<p align="center">EVIDENZE</p>	<p align="center">COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti di riferimento e ai concetti topologici spaziali; utilizza mappe facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>Legge e ricava informazioni spaziali da semplici mappe e piante geografiche, fotografie, immagini, elaborazioni digitali.</p> <p>Distingue nei paesaggi gli elementi fisici e antropici, ricerca informazioni e fa semplici confronti anche utilizzando strumenti tecnologici</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Collocare su mappe, anche mute, elementi rilevanti relativi al territorio.</p> <p>Effettuare semplici percorsi orientandosi su mappe date.</p> <p>Leggere mappe relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni dirette sull'ambiente.</p> <p>Confrontare rappresentazioni di diversi paesaggi e rilevare informazioni relative al rapporto paesaggio fisico e antropico.</p> <p>Rappresentare un ambiente evidenziandone gli elementi costitutivi.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione.

Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.

Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa.

Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa- scuola:

Sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...;

Sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa

Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)</p>	<p>MUSICA</p> <p>Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali.</p>	<p>Principali forme di espressione artistica</p>
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)</p>	<p>ARTE, IMMAGINE</p> <p>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;</p> <p>Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici.</p> <p>Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali.</p> <p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio).</p>	<p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica</p>

	<p>Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici.</p>	
--	---	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare e sperimentare immagini e forme</p> <p>Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...)</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno</p> <p>Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive.

Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni.

Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.

Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate.

Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo.

Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non.

Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante.

Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SCIENZE E TECNOLOGIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Realizzare semplici manufatti spiegando le fasi del processo	<ul style="list-style-type: none">❖ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.❖ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.❖ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.❖ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Caratteristiche dei materiali più comuni Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo
Utilizzare le più comuni tecnologie, in un dato contesto e/o dall'attività di studio	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali

<p>Scoprire le potenzialità, nell'uso delle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili</p>
---	---	---

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente</p> <p>Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione.</p> <p>Utilizza risorse materiali, per la progettazione e la realizzazione di semplici manufatti.</p> <p>Utilizza istruzioni procedurali per eseguire semplici compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>ESEMPLI:</p> <p>Esplorare per valutare i rischi presenti nell'ambiente, elaborare semplici istruzioni preventive.</p> <p>Scoprire il funzionamento di strumenti di uso comune scolastico.</p> <p>Realizzare la costruzione di semplici manufatti, utilizzando semplici tecniche di pianificazione.</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni</p>

LIVELLO DI PADRONANZA:

Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.

Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **ESPRESSIONE CORPOREA (MOTORIA)**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	<p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>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 oggetti, agli altri.</p>	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	<p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>.</p> <p>Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p>	Regole fondamentali di alcune discipline sportive

<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p>	<p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p>	
<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>	

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici</p> <p>Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale</p>

LIVELLO DI PADRONANZA:

Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...).

Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri.

Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra- destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento).

Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento.

Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso.

Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi.

Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...).

Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni.

Rispetta le regole dei giochi.

Con la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, salvare il file.	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, PC
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.	Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, Computer)</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione, rispettando le regole comuni definite in ambito scolastico</p> <p>Conosce le funzioni di base dei principali programmi (Paint e Word).</p> <p>Produce semplici elaborati, utilizzando i programmi conosciuti.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Conoscere il computer e le sue parti</p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere semplici testi e disegni.</p> <p>Elaborare semplici testi con qualche immagine</p> <p>Predisporre semplici tabelle seguendo le istruzioni date.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Con la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera.</p>
	<p>Comprende e produce semplici parole e frasi associandole ad immagini date.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale)</p>	<p>Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento</p> <p>Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi</p> <p>Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Principali servizi al cittadino presenti nella propria città</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>

<p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilment e atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p>	<p>Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola Descrivere il significato delle regole Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti Regole della vita e del lavoro in classe</p>
<p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo;</p>	<p>Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola Descrivere il significato delle regole Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata</p>	<p>Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti Regole della vita e del lavoro in classe Significato di regola e norma Significato dei termini: regola, tolleranza e rispetto</p>

<p>Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p>		
<p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo</p>	<p>Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente Prestare aiuto ai compagni in difficoltà</p>	

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere</p> <p>Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente</p> <p>Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola</p> <p>Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti</p> <p>Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada</p> <p>Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione</p> <p>Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni , ecc. Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di</p>

	<p>informazioni, ecc.</p> <p>Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...</p>
--	---

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.</p> <p>Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.</p> <p>Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

es. **COMPETENZE DI BASE IN**

COMPETENZA DIGITALE

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</p>

<p>delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. (cyber bullismo, rete sicura).</p>	<p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
<p>Utilizzare il Coding Per progettare e/o realizzare percorsi e modalità di programmazione</p>	<p>Utilizzare semplici strumenti di programmazione</p> <p>Utilizzare un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono spostamenti programmati: su carta; con i compagni oppure al computer per acquisire anche la differenza tra programma e algoritmo.</p>	<p>Utilizzo di programmazione con il computer e/o robot presenti nei plessi</p>

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzo di semplici percorsi di Pixel-art. Percorsi con Istruzioni date da un gruppo all'altro. Utilizzo di percorsi di programmazione dal sito Code.org Utilizzo di Robot educativi</p>	<p>ESEMPI Partecipare a "Programma il futuro" Utilizzare, progettare e realizzare percorsi o piani di gioco dato un argomento utilizzando i robot a disposizione nel plesso.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Il livello di padronanza sarà in relazione a quanto realizzato nella classe durante l'anno scolastico</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Acquisire e interpretare l'informazione	Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle	Semplici strategie di memorizzazione
Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti	Leggere un testo e porsi domande su di esso Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle	Schemi, tabelle

<p>Organizzare il proprio apprendimento anche in funzione dei tempi disponibili</p>	<p>Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere</p>	<p>Semplici strategie di organizzazione del tempo</p>
--	---	---

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Pone domande pertinenti</p> <p>Reperisce informazioni da varie fonti</p> <p>Organizza le informazioni (ordinare – confrontare - collegare)</p> <p>Autovaluta il processo di apprendimento</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie</p> <p>Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni</p> <p>Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse</p> <p>Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni</p> <p>Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione</p> <p>Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante.

Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.

È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

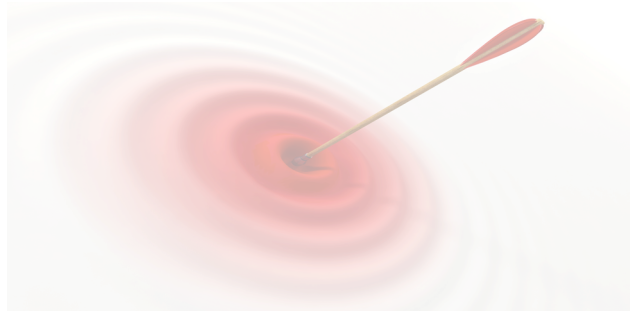


PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 3^a Primaria



CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN MADRELINGUA**
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA SOCIALI E CIVICHE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</p>	<p>1. Prendere la parola negli scambi comunicativi in modo chiaro e pertinente (<i>dialogo, conversazione, discussione</i>) rispettando i turni di parola per raccontare e ricostruire verbalmente storie personali o fantastiche e per dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> <p>2. Ascoltare testi di diverso genere mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di base delle funzioni della lingua - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali - Contesto, scopo, destinatario della comunicazione - Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo - Principali connettivi logici

<p>Leggere, comprendere testi scritti di vario tipo</p>	<p>1. Padroneggiare la lettura strumentale (<i>di decifrazione</i>) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>2. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.</p> <p>3. Leggere diversi tipi di testo (<i>continui e non continui, narrativi, descrittivi, informativi, poetici</i>) e di divulgazione cogliendo l'argomento di cui si parla, individuando le informazioni principali e le loro relazioni e ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - tecnica di lettura silenziosa - tecniche di lettura a voce alta espressiva - principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi vicini alle esperienze degli alunni - uso del dizionario - Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi
<p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi</p>	<p>a) Acquisire/consolidare le capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>b) Scrivere sotto dettatura curandone in modo particolare l'ortografia.</p> <p>c) Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (<i>per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare...</i>) e collegati al vissuto personale, rispettando le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p>	

<p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>d) Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sull'intuizione personale.</p> <p>e) Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche, extrascolastiche e attività di scambio orale e di lettura usando in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>f) Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (<i>soggetto, verbo, complementi necessari</i>).</p> <p>g) Usare e riconoscere alcuni elementi grammaticali della frase (<i>nome, articoli, azioni</i>).</p> <p>h) Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi ed applicare le convenzioni ortografiche nella propria produzione scritta.</p>	<p>- Principali strutture grammaticali della lingua italiana</p> <p>- Parti variabili del discorso (nome, articoli, azione)</p> <p>- Gli elementi principali della frase semplice (soggetto, predicato, espansioni)</p> <p>- ortografia</p>
--	--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce in varie situazioni comunicative - Ascolta e comprende testi di vario tipo riferendone il significato - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni le proprie esperienze e semplici argomenti di studio - Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni attraverso domande guida - Scrive semplici testi di tipo diverso narrativi e descrittivi legati al proprio vissuto - Ricerca e comprende le parole nel vocabolario di base 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare comunicazioni tra interlocutori diversi - Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici - Recitare brevi testi - Produrre semplici testi utilizzando immagini con il supporto dell'insegnante

LIVELLO DI PADRONANZA: classe terza

Ascolto e parlato	<p>Interagisce nelle diverse comunicazioni, rispettando il turno della conversazione.</p> <p>Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati riferendo l'argomento e le informazioni principali.</p> <p>Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.</p> <p>Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.</p> <p>Applica nella comunicazione orale le conoscenze apprese</p>
Letture	<p>Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ricava informazioni che sa riferire.</p> <p>Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo a scopo di rinforzo e recupero. Usa schemi, mappe e tabelle già predisposte.</p> <p>Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali</p>
Scrittura	<p>Scrive semplici testi relativi alla quotidianità e all'esperienza</p> <p>Utilizza alcuni semplici termini specifici</p> <p>Applica nella comunicazione scritta le conoscenze fondamentali della morfologia</p>
Elementi di grammatica esplicita Riflessione sugli usi della Lingua	<p>Utilizza e comprende il lessico in modo tale da permettergli una comunicazione relativa alla quotidianità.</p> <p>Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA**
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali	<p>Numeri Contare, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, Leggere e scrivere i numeri naturali avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Leggere, scrivere e rappresentare numeri decimali (accenno)</p>	<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento dei numeri entro il migliaio. I sistemi di numerazione. Tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Operazioni e proprietà.</p>
Rappresentare, confrontare ed		

<p>analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;</p>	<p>Spazio e figure</p> <p>Riconoscere e disegnare linee e intuire il concetto di angolo e i suoi elementi costitutivi</p> <p>Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p> <p>Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio</p>	<p>Linee e angoli.</p> <p>Figure geometriche piane</p> <p>Piano e coordinate cartesiane</p> <p>Misurazione e rappresentazione in scala</p>
<p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie</p>	<p>Relazioni, dati e previsioni</p> <p>Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p> <p>Riconoscere, analizzare e risolvere situazioni problematiche aritmetiche.</p>	<p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi</p> <p>Principali rappresentazioni di un oggetto matematico</p> <p>Tecniche risolutive di un problema</p> <p>Misure di grandezza</p> <p>Unità di misura diverse</p> <p>Grandezze equivalenti</p> <p>Elementi essenziali di logica</p> <p>Elementi essenziali del linguaggio della probabilità</p> <p>Risoluzione di situazioni problematiche.</p>

appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici		
---	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo e ne padroneggia le diverse rappresentazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni; utilizza i dati matematici e la logica per risolvere situazioni problematiche.</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio base matematico (4 operazioni naturali) e lo applica in situazioni reali.</p> <p>Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:</p> <p>eseguire calcoli applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare i concetti e le formule relative alle riduzioni in scala - raccogliere, rappresentare dati relativi a semplici indagini statistiche; interpretare e ricavare informazioni da dati statistici - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale <p>Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare la/le operazione/i per determinare un dato sconosciuto in contesto reale)</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per individuare punti su di esso.</p> <p>Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti</p>

LIVELLO DI PADRONANZA: 3[^]

NUMERI	<p>Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri.</p> <p>Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente.</p> <p>Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline.</p> <p>Opera con i numeri naturali e le frazioni.</p>
SPAZIO E FIGURE	<p>Esegue percorsi anche su istruzione di altri.</p> <p>Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio.</p>
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<p>Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito.</p> <p>Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.</p> <p>Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali.</p> <p>Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - INGLESE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Comprendere brevi informazioni, istruzioni, messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari, con il supporto di immagini e mimica.</p> <p>Cominciare a descrivere oralmente e per iscritto, a partire da modello, in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente familiare.</p> <p>Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera, e ripetute più volte dall'insegnante.</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere brevi testi conosciuti in lingua standard su argomenti familiari.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Interagire in contesti familiari e su argomenti noti, usando semplici frasi strutturate. Pronunciare un breve repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Leggere semplici frasi inserite in testi comprendendone il significato generale.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Completare semplici frasi e rispondere a semplici domande scritte, in forma breve, relative alla sfera personale e familiare.</p>	<p>Lessico di base su argomenti tematici.</p> <p>Pronuncia di un semplice repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e di routine.</p> <p>Regole grammaticali fondamentali.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)</p>

<p>Interagire nel gioco e scambiare informazioni semplici e di routine.</p> <p>Comunicare in modo comprensibile, con parole e frasi memorizzate.</p>	<p>Riflessione sulla lingua Avvio alla conoscenza di base della struttura della frase. Iniziare a riflettere su ciò che si è appreso.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale Conoscere alcuni elementi della cultura dei paesi anglofoni.</p>	
--	---	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su semplici argomenti conosciuti.</p> <p>Ascolta e comprende messaggi orali con un lessico base, se pronunciati lentamente e con chiarezza.</p> <p>Scrive semplici frasi, anche da modello, relative al proprio vissuto e a contesti noti.</p> <p>Legge e comprende semplici e brevi comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza.</p> <p>Inizia ad applicare le conoscenze di base relative al lessico e alla morfologia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - In contesti simulati e guidati dall'insegnante interagire brevemente con coetanei in lingua straniera giocando/simulando una semplice conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: famiglia, oggetti di uso quotidiano, il corpo, gli stati d' animo, le azioni, i vestiti, dare e seguire semplici istruzioni. - Riutilizzare parole e semplici frasi conosciute per comunicare e scrivere in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana e a contesti conosciuti, a partire da modello. - Descrivere sé stesso e gli altri con semplici frasi. - Ascoltare semplici istruzioni e frasi in lingua straniera, ripetute più volte comprendendone il senso generale. - Ripetere brevi testi in lingua straniera (filastrocche, canzoni).

LIVELLO DI PADRONANZA

1. Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.
2. Sa esprimersi producendo parole- frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.
3. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e ne riconosce il significato.
4. Sa utilizzare il lessico appreso.
- 5- Scrive parole e frasi note.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale con difficoltà. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande- stimolo.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante.	Padroneggia in modo adeguato quasi tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità e porta a termine compiti affidati e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza.	Padroneggia in modo completo le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: porta a termine compiti in modo autonomo; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove.

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **INTRAPRENDENZA**
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

*es. COMPETENZE DI BASE IN **STORIA***

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà</p>	<p>Uso delle fonti Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>Organizzazione delle informazioni Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione</p> <p>Fatti ed eventi</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Storia locale; usi e costumi della tradizione locale</p> <p>Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, culturali, religiose</p> <p>Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle</p>

<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.</p>	<p>Produzione scritta e orale</p> <p>Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p> <p>Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</p> <p>Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati (anche usando risorse digitali).</p>	<p>strutture delle civiltà nella preistoria.</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>
--	--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali</p> <p>Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)</p> <p>Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo</p> <p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici</p> <p>Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità</p> <p>Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia</p> <p>Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione</p> <p>Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti</p> <p>Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni</p> <p>Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale ...);individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee</p> <p>Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni</p> <p>Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà</p>	<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. 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.</p>
<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società</p>	<p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico all'età dei metalli. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p>
<p>Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli</p>	<p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN GEOGRAFIA

COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none">Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p>Linguaggio della geo - graficità</p> <ul style="list-style-type: none">Rappresentare, in prospettiva verticale, oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento; Piante, mappe, carte, elementi di orientamento

<p>Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico</p>	<p>Paesaggio Percepire, osservare e conoscere il territorio circostante e della propria regione (<i>ambienti geografici</i>) individuando elementi fisici e antropici.</p>	<p>Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p>
<p>Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato</p>	<p><i>Regione e sistema territoriale</i> Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi individuando gli effetti dell'intervento umano nell'ottica della cittadinanza attiva.</p>	<p>Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani ...</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche.</p> <p>Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici</p> <p>Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente</p> <p>Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico</p> <p>Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.</p> <p>Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ...</p> <p>Costruire semplici guide relative al proprio territorio</p> <p>Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento</p> <p>Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; conosce i punti cardinali.

Sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento.

Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.

Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio).

Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi.

Conosce e descrive le caratteristiche dei vari ambienti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO CLASSE 3[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni	<p><i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 	<p>Proprietà degli oggetti e dei materiali</p> <p>Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia</p>
Riconoscere le	<i>Osservare e sperimentare sul campo</i>	Viventi e non viventi

<p>principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). 	<p>Classificazioni dei viventi</p>
<p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	<p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni. 	<p>Organi dei viventi e loro funzioni</p> <p>Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente</p> <p>Ecosistemi</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.</p> <p>Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p> <p>Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.</p> <p>Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuare le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi) - Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ... - Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire

LIVELLO DI PADRONANZA
<p>Conosce ed analizza la struttura di semplici oggetti individuandone qualità, proprietà e funzioni e alcune trasformazioni elementari dei materiali, descrivendo semplici fenomeni della vita quotidiana.</p> <p>Osserva, conosce anche a livello esperienziale, analizza e descrive il funzionamento degli organismi viventi (<i>forme di vita animale e vegetale</i>).</p> <p>Osserva ed interpreta le trasformazioni ambientali e quelle ad opera dell'uomo in relazione al proprio ambiente.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA**
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Realizzare semplici manufatti e strumenti rispettando le fasi del processo	Distinguere, descrivere verbalmente e disegnare strumenti di uso comune e oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni ed eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Modalità di manipolazione dei materiali più comuni Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo Riutilizzo e riciclaggio dei materiali
Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente	Conoscere ed utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici per l'apprendimento delle varie discipline ed utilizzare programmi per disegnare e scrivere. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni.	Terminologia specifica Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni

<p>utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p>		
---	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Realizzare la costruzione di semplici manufatti utilizzando semplici tecniche</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare,</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Utilizzo alcune tecniche per disegnare e rappresentare: carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari.</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE ARTE e MUSICA**
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico	<p>Arte- immagine</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni, conoscendo ed utilizzando i colori, diverso materiale pittorico/plastico per sperimentare tecniche diverse. 2. Osservare, esplorare, descrivere: immagini e ambienti di diversa tipologia. 	<p>Arte-immagine</p> <p>Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte e per la produzione di elaborati grafici.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica.</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza tecniche ed elementi del linguaggio iconico per creare immagini.</p> <p>Esprime apprezzamenti su opere d' arte e non (cartoni animati, film).</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Eeguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi</p> <p>Realizzare cartelloni interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola</p>

LIVELLO DI PADRONANZA: 1-2	
	Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate.
	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali.
	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali.
	Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE di BASE ESPRESSIONE CORPOREA**
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p>	<p>Coordinare ed utilizzare parti del corpo per eseguire schemi motori combinati tra di loro organizzando i movimenti nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.</p>	<p>Correre, saltare, strisciare, rotolare...</p> <p>Conoscere e rispettare le principali regole dei giochi di gruppo.</p>
<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo</p>	<p>Utilizzare il corpo ed il movimento per comunicare esperienze ed emozioni.</p>	<p>Esprimere emozioni con il corpo.</p>

<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport assumendo comportamenti corretti per la sicurezza.</p>	<p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p>
---	---	--

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici</p> <p>Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo.

Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante.

Partecipa a giochi di movimento tradizionali se di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi;

accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità.

Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni.

Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

es. **COMPETENZE DI BASE IN**

COMPETENZA DIGITALE

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</p>

<p>delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. (cyber bullismo, rete sicura).</p>	<p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
<p>Utilizzare il Coding Per progettare e/o realizzare percorsi e modalità di programmazione</p>	<p>Utilizzare semplici strumenti di programmazione</p> <p>Utilizzare un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono spostamenti programmati: su carta; con i compagni oppure al computer per acquisire anche la differenza tra programma e algoritmo.</p>	<p>Utilizzo di programmazione con il computer e/o robot presenti nei plessi</p>

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzo di semplici percorsi di Pixel-art. Percorsi con Istruzioni date da un gruppo all'altro. Utilizzo di percorsi di programmazione dal sito Code.org Utilizzo di Robot educativi</p>	<p>ESEMPI Partecipare a "Programma il futuro" Utilizzare, progettare e realizzare percorsi o piani di gioco dato un argomento utilizzando i robot a disposizione nel plesso.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Il livello di padronanza sarà in relazione a quanto realizzato nella classe durante l'anno scolastico</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE **IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Acquisire le informazioni e individuare semplici collegamenti Organizzare l'apprendimento scegliendo strategie per un avvio al proprio metodo di studio	Leggere un testo, porsi e rispondere a domande su di esso. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. Compilare semplici tabelle. Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del tempo

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Pone domande pertinenti Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni in modo semplice. Si avvia ad applicare strategie di studio Autovaluta il processo di apprendimento</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Dato un compito da svolgere, reperire le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse. Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, elabora possibili soluzioni. Organizzare le informazioni in semplici schemi. Partecipare consapevolmente a gite scolastiche. Organizzarsi nello svolgimento dei compiti tenendo conto del tempo a disposizione.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	1. Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione.
	2. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante.
	3. Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.
	4. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari.
	5. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza.
	Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali</p>	<p>Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</p>
<p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p>	<p>Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola Descrivere il significato delle regole</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole della vita e del lavoro in classe</p>

<p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle</p>	<p>Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza</p>	<p>Significato dei termini: regola e rispetto</p>
<p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo</p>	<p>Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità</p> <p>Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente</p> <p>Prestare aiuto ai compagni in difficoltà</p>	<p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere</p> <p>Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti</p> <p>Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada</p> <p>Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.</p> <p>Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.</p> <p>Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.

Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ...

Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita.

Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.

Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.

Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia.

Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità acquisite. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SPIRITO DI INIZIATIVA, IMPRENDITORIALITÀ O INTRAPRENDENZA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto e prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>Portare a termine i compiti assegnati.</p> <p>Pianificare il proprio lavoro e descriverne le fasi esprimendo giudizi sugli esiti.</p> <p>Assumersi le proprie responsabilità di fronte ai compiti scolastici e all'ambiente circostante chiedendo aiuto quando si è in difficoltà e fornendo aiuto a chi lo chiede.</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>Fasi di un problema</p> <p>Fasi di un'azione</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Assume un atteggiamento positivo per trovare strategie risolutive.</p> <p>Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p> <p>Organizza l'attività personale.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro tenendo conto del tempo a disposizione.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere per lo svolgimento di un compito.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	1. Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.
	2. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.
	3. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.
	4. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

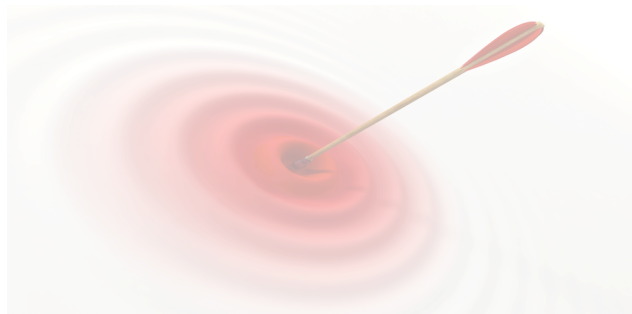


PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 4^a Primaria



CURRICOLO CLASSE 4[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE: MADRELINGUA

COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo pertinente in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, dando risposte, fornendo semplici spiegazioni ed esempi, esprimendo la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Comprendere il contenuto di un testo ascoltato. - Organizzare e raccontare, in modo chiaro un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe, esperienze personali e storie inventate rispettando l'ordine cronologico e logico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. - Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. - Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. - Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo. - Principali connettivi logici.
Leggere, comprendere ed interpretare	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere in modo corretto e scorrevole e utilizzare tecniche di lettura espressiva ad alta voce, anche la lettura silenziosa. - Leggere vari tipi di testo utilizzando e opportune 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di lettura analitica e sintetica. - Tecniche di lettura espressiva. - Denotazione e connotazione. - Principali generi letterari, con particolare

<p>testi scritti di vario tipo.</p>	<p>strategie per analizzare il contenuto cercando di cogliere indizi utili a comprendere il senso, le caratteristiche formali più evidenti.</p>	<p>attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici vicini all'esperienza delle alunne e degli alunni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso dei dizionari.
<p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi di vario genere, corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, rispettando la punteggiatura. - Rielaborare testi (<i>riassumere un testo, trasformarlo, ampliarlo</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> - Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi. - Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, vicini all'esperienza delle alunne e degli alunni.
<p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo appropriato il lessico di base ed arricchirlo attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura anche attraverso l'uso del dizionario. - Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. - Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, e individuarne i principali tratti grammaticali. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture grammaticali della lingua italiana. - Elementi di base delle funzioni della lingua. - Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi). - L'ortografia.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. - Ascolta e comprende testi di vario tipo riferendone il significato. - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca. - Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni. - Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo). - Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. - Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi. - Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici e non. - Narrare, recitare testi in contesti significativi (recite). - Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), anche col supporto dell'insegnante.

LIVELLO DI PADRONANZA

ASCOLTARE PARLARE	<ul style="list-style-type: none">- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.- Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.- Capisce e utilizza nell'uso orale i vocaboli fondamentali e quelli di uso frequente; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
LEGGERE	<ul style="list-style-type: none">- Legge e comprende testi di vario tipo e ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.- Legge testi di vario genere sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
SCRIVERE	<ul style="list-style-type: none">➤ Scrive testi corretti ortograficamente, chiari, coerenti e coesi, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi riassumendoli, completandoli, trasformandoli.➤ Arricchisce il lessico anche avvalendosi di strumenti dedicati e utilizza nell'orale e nello scritto vocaboli fondamentali, di uso frequente e ricercato e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
RIFLETTERE SULLA LINGUA	<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 principali connettivi.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA**
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali</p>	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali. • Eseguire per iscritto con sicurezza le quattro operazioni • Utilizzare semplici procedure di calcolo mentale. • Individuare multipli e divisori di un numero. • Stimare il risultato di una operazione. • Utilizzare frazioni, numeri decimali, per descrivere situazioni quotidiane. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. • I sistemi di numerazione: operazione e proprietà • Frazioni e frazioni equivalenti.
<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure</p>	<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Figure geometriche piane. • Piano e coordinate cartesiane.

<p>geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. • Utilizzare e distinguere fra loro concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità. • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. • Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misure di grandezze: perimetro dei poligoni. • Trasformazioni geometriche elementari e loro varianti (simmetrie).
<p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<p>RELAZIONI, DATI E PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati utilizzando tabelle e grafici per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, capacità, pesi e usarle per effettuare misure e stime, anche passando da una unità di misura all'altra (equivalenze). • Riconoscere, analizzare e risolvere situazioni problematiche aritmetiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi. • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, formule geometriche. • Unità di misura diverse. • Grandezze equivalenti. • Elementi essenziali di logica.

EVIDENZE

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando l'importanza e le informazioni.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPLI:

- Applicare algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:
 - eseguire calcoli, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali;
 - applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
 - interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;
- Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla statistica (grafici e tabelle).
- Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.
- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc., ... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare power point per effettuare semplici rappresentazioni
- Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc

relative all'ambito in cui si trova ad operare.	Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
---	---

LIVELLO DI PADRONANZA	
NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> - Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. - Opera con i numeri naturali e le frazioni. - Esegue percorsi anche su istruzione di altri.
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> - Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. - Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito
DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. - Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - INGLESE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Comprendere brevi informazioni, istruzioni, messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari, anche con il supporto di immagini e mimica.</p> <p>Descrivere oralmente e per iscritto, anche a partire da modello, in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente familiare.</p> <p>Svolgere semplici</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere i punti essenziali di testi generalmente conosciuti in lingua standard su argomenti familiari.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Interagire in contesti familiari e su argomenti noti, usando frasi strutturate. Saper pronunciare in modo comprensibile un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Leggere semplici testi ricavandone informazioni.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Scrivere semplici testi e rispondere a domande scritte in modo semplice.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Pronuncia comprensibile di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e di routine.</p> <p>Regole grammaticali fondamentali.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali, email.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)</p>

<p>compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera, e ripetute più volte dall'insegnante.</p> <p>Interagire e scambiare informazioni semplici e di routine.</p> <p>Comunicare in modo comprensibile.</p>	<p>Riflessione sulla lingua Confrontare parole e strutture grammaticali relative ad alcuni codici verbali diversi. Iniziare ad autovalutare le competenze acquisite.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale Conoscere alcuni aspetti della cultura dei paesi anglofoni e confrontarli con la propria. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli.</p>	
---	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce verbalmente su argomenti di diretta esperienza e di vita quotidiana - Ascolta e comprende messaggi orali di vario tipo se pronunciati lentamente e con chiarezza - Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio - Scrive comunicazioni relative a contesti di studio (brevi descrizioni di oggetti, persone...) - Inizia ad applicare, in situazioni diverse, le conoscenze di base relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 	<ul style="list-style-type: none"> - In contesti simulati e guidati dall'insegnante interagire brevemente con coetanei in lingua straniera giocando/simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, l'abbigliamento, il calendario, dare e seguire semplici istruzioni. - Formulare oralmente e scrivere brevi comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana, anche a partire da modello. - Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera. - Ascoltare semplici comunicazioni, istruzioni e dialoghi in lingua straniera, ripetuti più volte comprendendone il senso generale.

LIVELLO DI PADRONANZA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. 2. Sa esprimersi producendo parole- frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. 3. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e ne comprende il significato. 4. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. 5. Scrive parole e frasi note.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN STORIA
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà</p> <p style="text-align: center;">Individuare trasformazioni intervenute nelle</p>	<p>Uso delle fonti Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>Organizzazione delle informazioni Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>Strumenti concettuali Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione</p> <p>Fatti ed eventi</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Storia locale; usi e costumi della tradizione locale</p> <p>Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose </p> <p>Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella</p>

<p>strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.</p>	<p>studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Produzione scritta e orale Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati (anche usando risorse digitali).</p>	<p>storia antica</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>
---	--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali</p> <p>Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)</p> <p>Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo</p> <p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici</p> <p>Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità</p> <p>Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia</p> <p>Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione</p> <p>Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti</p> <p>Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni</p> <p>Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale ...);individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee</p> <p>Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni</p> <p>Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà	<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p>
Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società	<p>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.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p>
Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli	<p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti</p> <p>Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE: **GEOGRAFIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico</p> <p>Individuare trasformazioni nel paesaggio</p>	<p>Orientamento</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, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio- demografici ed economici.• Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le	<ul style="list-style-type: none">- Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche- Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico- amministrative- Elementi di orientamento- Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)- Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani

naturale e antropico

Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato

regioni fisiche; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.

- Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

Paesaggio

- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali, grafici, per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>Utilizza le rappresentazioni scalari e le coordinate geografiche</p> <p>Distingue nei paesaggi italiani gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici</p> <p>Osserva sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricerche sull'ambiente</p> <p>Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico</p> <p>Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico</p> <p>Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma)</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico</p>	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani</p>
<p>Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico</p>	<p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p>
<p>Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato</p>	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>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.</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE di BASE: SCIENZE**
COMPETENZA SPIRITO di INIZIATIVA e INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni</p>	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, pressione, temperatura, calore, ecc. - Osservare e utilizzare strumenti di misura, imparando a servirsi di unità convenzionali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.). Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali (settimana della scienza). • Classificazioni, seriazioni materiali e loro caratteristiche: trasformazioni. • Fenomeni atmosferici • Materiali e le loro caratteristiche: trasformazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. 	
<p>Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi</p>	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. - Riconoscere, attraverso l'esperienza, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecosistemi e loro organizzazione • Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni
<p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al</p>	<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. - Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni Uomo/ambiente/ecosistemi • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza

<p>proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	<p>- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>	
--	--	--

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. • Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione. • Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. • Spiega, con l'aiuto dell'insegnante, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni, schemi e mappe. • Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contestualizza i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> - analizza e classifica piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuandone le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi). - Analizza il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; - Confronta le informazioni acquisite con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente. - Analizza un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio. - Prende decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad

<p>dell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. • In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esperienze altrui. • Partecipa attivamente alla attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività • Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni 	<p>azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc,... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta</p>
--	--

LIVELLO DI PADRONANZA	
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	- Osservare ed individuare attraverso esperienze concrete, le proprietà e le trasformazioni della materia.
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<p>- Conoscere anche a livello esperienziale e analizzare le varietà di forme di vita animale e vegetale, anche in relazione al proprio ambiente elaborando i primi elementi di classificazione.</p> <p>- Ha atteggiamenti di cura verso se stesso e verso l'ambiente scolastico.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE:** **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico letterario (strumenti tecnici fruizione produzione, lettura critica)</p>	<p>Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale.</p> <p>Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p>Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.</p> <p>Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p> <p>Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva</p>

<p>Principali forme di espressione artistica</p>	<p>ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA</p> <p><i>Esprimersi e comunicare</i> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p><i>Osservare e leggere le immagini</i> 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. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	
---	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p> <p>Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi</p> <p>Esprime apprezzamenti sui fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...)</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi</p> <p>Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche</p> <p>Effettuare una ricognizione dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio</p> <p>Confezionare prodotti per la partecipazione a mostre e concorsi</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare 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 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.

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 (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MOTORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>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 oggetti, agli altri.</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>Elaborare ed eseguire semplici sequenze di</p>	<p>Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia</p> <p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p>

<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>. Saper utilizzare numerosi giochi, anche derivanti dalla tradizione popolare, applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p>	
--	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici</p> <p>Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p>	<p>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.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p>
<p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p>	<p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>
<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti</p>	<p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare.</p>

stili di vita	
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	<p>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.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in</p>	<p>Padroneggia in modo approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto</p>

				contesti noti.	procedure di soluzioni.
--	--	--	--	----------------	-------------------------

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

es. **COMPETENZE DI BASE IN**

COMPETENZA DIGITALE

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</p>

<p>delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. (cyber bullismo, rete sicura).</p>	<p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
<p>Utilizzare il Coding Per progettare e/o realizzare percorsi e modalità di programmazione</p>	<p>Utilizzare semplici strumenti di programmazione</p> <p>Utilizzare un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono spostamenti programmati: su carta; con i compagni oppure al computer per acquisire anche la differenza tra programma e algoritmo.</p>	<p>Utilizzo di programmazione con il computer e/o robot presenti nei plessi</p>

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzo di semplici percorsi di Pixel-art. Percorsi con Istruzioni date da un gruppo all'altro. Utilizzo di percorsi di programmazione dal sito Code.org Utilizzo di Robot educativi</p>	<p>ESEMPI Partecipare a "Programma il futuro" Utilizzare, progettare e realizzare percorsi o piani di gioco dato un argomento utilizzando i robot a disposizione nel plesso.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Il livello di padronanza sarà in relazione a quanto realizzato nella classe durante l'anno scolastico</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie</p>	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti</p> <p>Utilizzare i dizionari e gli indici</p> <p>Utilizzare schedari bibliografici</p> <p>Leggere un testo e porsi domande su di esso</p> <p>Rispondere a domande su un testo</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e</p>	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>Leggi della memoria e strategie di memorizzazione</p> <p>Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p>

<p>modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</p>	<p>un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...)</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi</p> <p>Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi</p> <p>Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle</p> <p>Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale</p>	
---	---	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ● Pone domande pertinenti ● Reperisce informazioni da varie fonti ● Organizza le informazioni (ordinare – confrontare collegare) ● Applica strategie di studio ● Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite ● Autovaluta il processo di apprendimento 	<p>ESEMPI:</p> <p>Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l’attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest</p> <p>Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti</p> <p>Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete</p> <p>Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni</p> <p>Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni</p> <p>Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d’ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide)</p> <p>Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione</p> <p>Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l’applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

<p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>	<p>Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie.</p> <p>Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.</p>
<p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p>	<p>Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande timolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione.</p>
<p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</p>	<p>Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R).</p> <p>Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici.</p> <p>Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

**COMPETENZE DI BASE: SPIRITO DI INIZIATIVA
E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p style="text-align: center;">Assumere e</p>	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Modalità di decisione riflessiva (es. "sei cappelli")</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Fasi del problem solving</p>

<p>portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>	
--	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ○ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ○ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. ○ Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. ○ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo ○ Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto. 	<p>ESEMPI</p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA

Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</p>
Assumere e portare a termine compiti e iniziative	<p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p>
Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti	<p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	<p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO CLASSE 4[^] SCUOLA PRIMARIA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE:
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 4 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali</p> <p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e</p>	<p>Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</p> <p>Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca</p> <p>Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi</p> <p>Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni</p> <p>Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei</p>	<p>Significato di "gruppo" e di "comunità"</p> <p>Significato di essere "cittadino"</p> <p>Significato dell'essere cittadini del mondo Differenza fra "comunità" e "società" Struttura del comune, della provincia e della Regione</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione</p> <p>Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</p>

<p>comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p> <p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p> <p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>	<p>luoghi e nei mezzi pubblici</p> <p>Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni</p> <p>Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe</p> <p>Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi</p> <p>Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente</p> <p>Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva</p> <p>Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà</p> <p>Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse</p> <p>Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze</p>	<p>Norme fondamentali relative al codice stradale</p>
--	--	---

EVIDENZE

Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere

Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta

In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui

Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività

Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni

Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini

Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI

Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola
Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi

Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti

Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada

Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale

Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.

Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.

Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose

Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...

LIVELLO DI PADRONANZA

Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali

Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali.
E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.)

A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria

Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili.

Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.

Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.

Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.

<p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p>	<p>Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.</p>
<p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale</p>	<p>Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

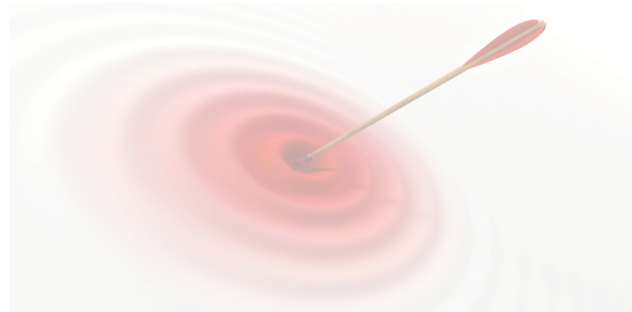


PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 5^a Primaria



CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1[^]SCUOLA SECONDARIA di 1^o GRADO

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN MADRELINGUA**
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E
INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. 1[^] SCUOLA SEC. di 1^o GRADO (ITALIANO)	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe 1[^] della SCUOLA SECONDARIA di 1^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe 1[^] della SCUOLA SECONDARIA di 1^o GRADO.
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	<ul style="list-style-type: none">- Interagire in modo collaborativo formulando domande, dando risposte, fornendo semplici spiegazioni ed esempi.- Cogliere le posizioni espresse dai compagni esprimendo la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.- Comprendere il contenuto di un testo ascoltato.- Organizzare e raccontare, in modo chiaro un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe, esperienze personali e storie inventate	<ul style="list-style-type: none">- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.- Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.- Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.- Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo.- Principali connettivi logici.

	rispettando l'ordine cronologico e logico.	
Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere in modo corretto e scorrevole e utilizzare tecniche di lettura espressiva ad alta voce. - Leggere vari tipi di testo utilizzando anche la lettura silenziosa e opportune strategie per analizzare il contenuto, cercando di cogliere indizi utili a comprendere il senso e le caratteristiche formali più evidenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di lettura analitica e sintetica. - Tecniche di lettura espressiva. - Denotazione e connotazione. - Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi espositivi, informativi, narrativi, descrittivi, poetici vicini all'esperienza delle alunne e degli alunni. - Uso dei dizionari
Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi di vario genere, corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, rispettando la punteggiatura. - Rielaborare testi (<i>riassumere un testo, trasformarlo, ampliarlo</i>) anche utilizzando programmi di video scrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi. - Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, vicini all'esperienza delle alunne e degli alunni.
Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo appropriato il lessico di base ed arricchirlo attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura anche attraverso l'uso del dizionario. - Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. - Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, e individuarne i principali tratti grammaticali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture grammaticali della lingua italiana. - Elementi di base delle funzioni della lingua. - Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi). - L'ortografia.

	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	
--	--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. - Ascolta e comprende testi di vario tipo riferendone il significato. - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca. - Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni. - Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo). - Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. - Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi. - Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici. - Narrare, recitare testi in contesti significativi (recite). - Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante.

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA - CLASSE I[^]SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA:

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

LIVELLI DI PADRONANZA: 3^o

A. ASCOLTARE PARLARE

1. Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
2. Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
3. Capisce e utilizza nell'uso orale i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

B. LEGGERE

1. Legge e comprende testi di vario tipo e ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
2. Legge testi di vario genere sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.

<p>C. SCRIVERE</p>	<p>1. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari, coerenti e coesi, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>2. Capisce e utilizza nell'uso scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>3. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</p> <p>4. Arricchisce il lessico anche avvalendosi di strumenti dedicati e utilizza nell'orale e nello scritto vocaboli fondamentali, di uso frequente e ricercato.</p>
<p>D. RIFLETTERE SULLA LINGUA</p>	<p>1. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico- sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 1[^] SCUOLA SECONDARIA 1^o GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MATEMATICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1 ^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO S. SECONDARIA DI 1 ^o GRADO
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali	Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. I sistemi di numerazione: operazione e proprietà Frazioni e frazioni equivalenti. Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo	<ul style="list-style-type: none">• NUMERI Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritti o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali. Individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione. Operare con frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni, percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali</p>	<p>Figure geometriche piane. Piano e coordinate cartesiane. Misure di grandezze: perimetro e aree dei poligoni. Trasformazioni geometriche elementari e loro varianti. Misura e rappresentazione in scala.</p>	<p>● SPAZIO E FIGURE</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti più opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre e software di geometria) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Costruire e realizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare distinguere fra loro concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determinare l'area dei rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto di fronte...)</p>
<p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le</p>	<p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi. Principali rappresentazioni di un oggetto matematico. Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche.</p>	<p>● RELAZIONI, DATI E PROBLEMI</p> <p>Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni grafiche 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. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime. Passare da una unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di</p>

strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici	Unità di misura diverse. Grandezze equivalenti. Frequenza, media, percentuale Elementi essenziale di logica. Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio	misura di 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 giustificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure
--	--	---

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ
-------------------	--

<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici: rappresentazioni • I sistemi di numerazione • Operazioni e proprietà • Frazioni in generale • Potenze di numeri • Espressioni aritmetiche 	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • un numero decimale. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. • Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.
--	--

- Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione
- Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro proprietà
- Misure di grandezza; perimetro dei poligoni.
- Il metodo delle coordinate: definizione del piano cartesiano
- Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi
- Tecniche risolutive di un problema
- Modalità di decisione riflessiva
- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo
- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati,

- Descrivere con un'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.
- Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.

SPAZIO E FIGURE

- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, cenni ai quadrilateri).
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti
- Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

RELAZIONI E FUNZIONI

- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle,

DATI E PREVISIONI

- Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico.
- In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni
- Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere
- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta

<p>fare ricerche, comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali • Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse 	<ul style="list-style-type: none"> • Attuare le soluzioni e valutare i risultati • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza <p>COMPETENZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe • Utilizzare strategie di memorizzazione • Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti • Utilizzare strategie di autocorrezione
--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
-----------------	------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: <ul style="list-style-type: none"> - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita quotidiana e a semplici attività progettuali; - utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala; - calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per
---	---

mazioni

- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
 - Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
 - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
 - Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
 - Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per opere rare nella realtà.
-
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
 - Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
 - Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare

due persone e destinato a n persone;

- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
 - interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;
 - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.
 - Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica)
 - Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).
 - Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso
 - Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti.
-
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc,... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
 - Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
 - Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc ..
 - Utilizzare power point per effettuare semplici rappresentazioni
 - Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc

- Pone domande pertinenti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze

- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione

METODOLOGIE E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;

- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- Si muove con sicurezze 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 creati dall'uomo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro ecc...)
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da

LIVELLO 4

- Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari; utilizza i numeri relativi, le potenze e le proprietà con le operazioni, con algoritmi anche approssimati in semplici contesti.
- Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali; le rappresenta nel piano e nello spazio; utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni; padroneggia il calcolo di perimetri, superfici e volumi.
- Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità.
- Utilizza in modo pertinente alla situazione gli strumenti di misura convenzionali, stima misure lineari e di capacità con buona approssimazione; stima misure di superficie e di volume utilizzando il calcolo approssimativo.

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 le strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli 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 ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà

- Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo. Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda, mediana dai fenomeni analizzati.
- Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui. Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate.
- Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

CURRICOLO CLASSE 5[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - INGLESE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I[^] SCUOLA SEC. di I^o GRADO (INGLESE)	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO
<p>Comprendere informazioni, istruzioni, messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Descrivere oralmente e per iscritto in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente familiare.</p> <p>Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Interagire e scambiare informazioni semplici e di routine.</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Interagire in contesti familiari e su argomenti noti. Saper pronunciare in modo comprensibile un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Leggere semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo (skimming e scanning).</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Scrivere semplici testi e rispondere a semplici domande scritte relative alla sfera personale e</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Pronuncia comprensibile di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e di routine.</p> <p>Cenni per l'avvio all'uso consapevole del dizionario bilingue.</p> <p>Regole grammaticali fondamentali.</p>

<p>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate.</p>	<p>familiare.</p> <p>Riflessione sulla lingua Rilevare differenze e congruenze nella forma dei testi scritti. Confrontate parole e strutture grammaticali relative a codici verbali diversi. Autovalutare le competenze acquisite ed essere consapevoli del proprio modo di apprendere.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale Conoscere gli aspetti della cultura dei paesi anglofoni. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli.</p>	<p>Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali, email.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)</p>
--	---	--

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza e routinari
- Ascolta e comprende messaggi orali di vario tipo se pronunciati lentamente e con chiarezza
- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti, persone ed esperienze)
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
- Applica, in situazioni diverse, le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: la casa, le professioni e i negozi, il tempo libero, le abitudini, dare e seguire semplici istruzioni.
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana.
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.
- Ascoltare comunicazioni, istruzioni e dialoghi in lingua straniera, comprendendone il senso generale
- Ascoltare comunicazioni, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento principale.

LIVELLO DI PADRONANZA

1. Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
2. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
3. Interagisce nelle attività proposte; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
4. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
5. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale con difficoltà. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante.	Padroneggia in modo adeguato quasi tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza	Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità e porta a termine compiti affidati e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza.	Padroneggia in modo completo le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: porta a termine compiti in modo autonomo; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove.

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1[^]S. SECONDARIA di 1^o GRADO

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: STORIA
COMPETENZE SOCIALI CIVICHE
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. 1 [^] SCUOLA SEC. di 1 ^o GRADO (STORIA)	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO e al termine della classe 1 [^] della SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO e al termine della classe 1 [^] della SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO.
<p>Utilizzare conoscenze ed abilità per orientarsi sulla linea del tempo; organizza informazioni e conoscenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. – d. C.). - Confrontare eventi e fenomeni per cogliere analogie e differenze. - Riconoscere/individuare il rapporto di causalità. 	<ul style="list-style-type: none"> - La linea del tempo dalle civiltà storiche fino alla caduta dell'Impero Romano (classe V[^]); fino alla fine del medioevo (classe 1[^] sec.). - La relazione causa-effetto.
<p>Conoscere e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del paese, delle civiltà comprendendo l'importanza del</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esporre/elaborare testi orali e/o scritti individuali e/o collettivi relativi alle civiltà e/o periodi storici studiati, utilizzando una terminologia specifica, risorse e/o una scaletta/schema-guida. - Collocare la storia locale in relazione con la 	<ul style="list-style-type: none"> - La civiltà greca; - La civiltà etrusca; - Roma monarchica; cl. V[^] - Roma repubblicana; - Roma imperiale; - Da Roma al Medioevo.

<p>patrimonio artistico-culturale e individua relazioni tra gruppi umani.</p>	<p>storia italiana ed europea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Le invasioni barbariche;</i> - <i>L'Impero d'Oriente;</i> - <i>Gli Arabi;</i> Classe 1[^] Secondaria - <i>L'età del Feudalesimo;</i> - <i>L'Europa dopo il Mille;</i> - <i>La fine del Medioevo e l'Umanesimo.</i>
<p>Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia individuandone le trasformazioni intervenute.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere ed usare una carta storico-geografica. - Conoscere la cronologia per rappresentare le conoscenze e confrontare i quadri storici delle civiltà/periodi storici affrontati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le carte storico-geografiche delle civiltà/periodi storici affrontati. - Il concetto di Monarchia, Repubblica, Impero. - Il confronto tra civiltà e/o periodi storici.
<p>Comprendere ed analizza i testi storici proposti, saper individuare le caratteristiche ed organizzare le informazioni e le conoscenze attraverso testi scritti e/o racconti orali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle. - Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. - Utilizzare strategie di memorizzazione. - Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione di testi storici (documenti diretti indiretti). - Lettura e costruzione di grafici e tabelle. - Riassunti orali e/o scritti di testi storici. - Le tecniche per lo studio.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. - Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). - Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà strutturati in base ai bisogni dell'uomo. - Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. - Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali. - Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare linee del tempo collocando alcuni eventi delle principali civiltà/periodi della storia. - Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia. - Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, riviste, ricerche su internet; confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. - Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà/periodi storici studiati. - Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà/periodi storici passati e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza, cronologia, economia (es. evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture i ruoli sociali e familiari; religiosità e culto dei morti; dall'economia di sopravvivenza alle economie antiche (V[^]) alla borghesia medievale (I[^] Sec.). - Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. - Ricostruire manufatti storici, scientifici e tecnologici del passato.

COMPETENZE <u>SOCIALI E CIVICHE</u> AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I^A SCUOLA SEC. di I^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.
<p>Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente per sviluppare atteggiamenti positivi e collaborativi anche contribuendo alla stesura del regolamento di classe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia i sé. - Interagire utilizzando buone maniere, con persone conosciute e non, con scopi diversi. - Elaborare e scrivere il Regolamento di classe. - Analizzare Regolamenti (di un gioco, di Istituto...) valutandone i principi da attivare, eventualmente, le procedure necessarie per modificarli. - Metter in atto comportamenti che rispettino l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - La funzione della regola e della legge nei diversi ambiti della vita quotidiana. - Elaborazione del regolamento di classe. - Lettura ed analisi del Patto di Corresponsabilità. - Le regole per il rispetto e la cura dell'ambiente.
<p>Conoscere e rispettare le regole condivise e le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità conoscendo le principali strutture presenti nel territorio comunale, provinciale, regionale, nazionale ed europeo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere varie forme di governo. - Riconoscere i simboli dell'identità nazionale e delle identità locali e regionali. - Conoscere i Principi fondamentali della Costituzione, della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia. - Conoscere i servizi offerti dal territorio ed il funzionamento delle amministrazioni locali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le principali forme di governo - I simboli dell'identità nazionale (la bandiera, l'inno, le istituzioni) e delle identità locali e regionali. - I Principi fondamentali della Costituzione. Analisi di alcuni articoli. - Alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia. - I servizi offerti dal territorio alla persona.

		<ul style="list-style-type: none"> - Le forme ed il funzionamento delle amministrazioni locali.
<p>Relazionarsi con le diverse Identità, Associazioni, Gruppi frequentati, le tradizioni culturali e religiose, acquisendo punti di vista nuovi tali da permettere la negoziazione; dare un senso positivo alle differenze per regolare o prevenire conflitti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi dl territorio (biblioteca, spazi pubblici...). - Identificare situazioni attuali di pace/guerra, sviluppo/regressive, cooperazione/individualismo, rispetto/violazione dei diritti umani. - Impegnarsi personalmente in iniziative di solidarietà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole e le modalità per l'utilizzo di alcuni servizi dl territorio. - I concetti di diritto-dovere, pace, sviluppo umano, cooperazione, sussidiarietà.
<p>Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia, collaborando con gli altri per il raggiungimento di un clima positivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Indagare le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico. - Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme corrette ed argomentate. - Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni su tematiche diverse proposte dalle alunne e dagli alunni e/o dagli insegnanti. - Individuazione ed assegnazione di incarichi relativi al buon funzionamento della vita di classe e di Istituto.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Aspetta il proprio turno pria di parlare, ascolta prima di chiedere.</p> <p>Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta.</p> <p>In un gruppo, fa proposte che tengano conto anche delle esigenze altrui.</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formale e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività.</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti senza cercare giustificazioni dipendenti da fattori esterni.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>Conosce le agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni.</p> <p>Conosce gli organi di governo e le funzioni degli enti (Comune, Provincia, Regione).</p> <p>Conosce gli organi dello Stato e le funzioni di quelli principali (Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura).</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione e ne comprende il loro significato.</p> <p>Conosce alcuni enti sovranazionali: UE, UNICEF, ONU...</p>	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collaborare alla stesura del regolamento della classe. - Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare ridurre i rischi. - Leggere ed analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana. - Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni. - Eseguire percorsi simulati di educazione stradale, osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e ciclisti. - Eseguire spostamenti reali nel paese anche in occasione di gite o visite ad eventi, o istituzioni, mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada. - Analizzare messaggi massmediati (pubblicità, notiziari, programmi) e provare a produrne alcuni. - Partecipare ad attività organizzate dal territorio a scopo umanitario o ambientale. - Analizzare atti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni. - Effettuare giochi di ruolo, comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni... - Assumere iniziative di tutoraggio fra pari, di assistenza persone in difficoltà, di cura di animali o di cose. - Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi: confrontarli; rilevarne le differenze e somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre su opere e manufatti da paesi diversi....

COMPETENZE <u>SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA</u> AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I^A SCUOLA SEC. di I^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.
Iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità situazioni di vita tipiche della propria età e gli impegni, chiedendo aiuto quando si è in difficoltà e fornendo aiuto a chi lo chiede.	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità, i materiali e distribuendo i carichi di lavoro. - Assumere e completare iniziative nella vita personale e scolastica, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. - Modalità di decisione riflessiva.
Dimostrare originalità e spirito di iniziativa nell'affrontare le diverse situazioni trovando soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem solving; pianificare ed organizzare il proprio lavoro realizzando	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano ed indicare ipotesi plausibili di soluzione. - Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. - Suggestire percorsi di correzione o di miglioramento. - Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le fasi del problem solving. - Fasi di una procedura. - Diagrammi di flusso. - Strumenti per la decisione: tabelle pro-contro, diagrammi, tabelle...

semplici progetti.		
Pianificare ed organizzare il proprio lavoro realizzando semplici progetti.	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare azioni nell'ambito personale e scolastico individuando le priorità giustificando le scelte e valutando gli esiti. - Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirla nel tempo. - Descrivere le fasi di un esperimento di un compito, di un procedura da svolgere o già svolti. - Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie ed indicando quelle mancanti. - Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici. - Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite, visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fasi di una procedura. - Diagrammi di flusso. - Strumenti per la decisione: tabelle pro-contro, diagrammi, tabelle...

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Prende decisioni, singolarmente e/o condivise n gruppo. - Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. - Progetta un percorso operativo e ristrutturarlo in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. - Coordina l'attività personale e/o di gruppo. - Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto. - 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuire nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. - Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. - Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti..., valutando tra diverse alternative e motivando le scelte. - Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna motivando la scelta finale. - Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving. - Scrivere semplici relazioni su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

COMPETENZE <u>IMPARARE AD</u> <u>IMPARARE</u> AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I^A SCUOLA SEC. di I^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.
Riorganizzare le nuove informazioni e le proprie conoscenze di base per arricchire in modo autonomo il proprio bagaglio culturale.	<ul style="list-style-type: none"> - Ricavare da fonti diverse (scritte, internet...) informazioni utili per i propri scopi per la preparazione di una semplice esposizione o per lo studio). - Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti semplici mappe. - Utilizzare strategie di memorizzazione. - Collegare nuove informazioni ad altre già possedute. - Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti... - Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. - Strategie di memorizzazione. - Strategie di studio. - Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.
Rilevare problemi, individuare possibili ipotesi risolutive e sperimentarle valutandone l'esito in	<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti per la rilevazione dei problemi e l'individuazione delle ipotesi: tabelle - Strumenti per la decisione: tabelle pro-contro, diagrammi...

contesti simili.		
Iniziare ad essere consapevole del proprio processo di apprendimento.	- Analizzare le competenze e le conoscenze acquisite.	- Modalità e strumenti per l'Autovalutazione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni ordina, confronta, collega). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse, selezionarle rispetto la consegna ed organizzarle utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe... - Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni. - Partecipare consapevolmente a uscite didattiche, viaggi di studio ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplici guide). - Pianificare compiti da svolgere ed impegni organizzandoli secondo le priorità ed il tempo a disposizione. - Dato un compito, un problema da risolvere, valutare possibili soluzioni e l'applicabilità in contesti simili.

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1[^]S. SECONDARIA di 1^o GRADO

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:

- **COMPETENZA in GEOGRAFIA**
- **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**
- **COMPETENZA DIGITALE**
- **IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. 1[^] SCUOLA SEC. di 1^o GRADO (GEOGRAFIA)	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe 1[^] della SCUOLA SECONDARIA di 1^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe 1[^] della SCUOLA SECONDARIA di 1^o GRADO.
1. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.	Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi. - Avvicinarsi ai problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> - I principali paesaggi italiani (montagne, pianure, fiumi, laghi, coste, il mare e le isole, la natura come risorsa). - Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo - Gli ambienti naturali dell'Italia. - Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo - Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali Italiani e ne

		<p>descrivono il clima .</p> <ul style="list-style-type: none"> - I principali problemi ecologici.
<p>2. Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.</p>	<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica (fisica e climatica). 	<ul style="list-style-type: none"> - Il territorio italiano - Le Regioni italiane
<p>3. Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche.</p>	<p>Linguaggio delle geo - graficità</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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Carte fisiche, politiche, tematiche. - Funzione delle carte di diverso tipo. - Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni - cartografiche: scale, paralleli, meridiani
<p>4. Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.</p>	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sapersi orientare utilizzando i punti cardinali anche in relazione al Sole e alla bussola. - Orientarsi sulle carte estendendo le proprie mappe mentali all'Italia, all'Europa, ai Continenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di Orientamento (con la bussola)

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte e facendo ricorso a punti di riferimento fissi. - Utilizza opportunamente carte geografiche. - Utilizza le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura. - Distingue nei paesaggi italiani gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici . - Pone domande pertinenti - Reperisce informazioni da varie fonti - Espone/elabora testi orali e scritti, individuali e/o collettivi relativi agli argomenti studiati, utilizzando una terminologia specifica, risorse e/o una scaletta/schema guida individuando anche problemi relativi alla tutela del patrimonio naturale e culturale nell'ottica della cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni. - Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni. - Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi al territorio. - Presentare un argomento di studio. - Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici). - Partecipare consapevolmente alle uscite di studio o ricerche d'ambiente .

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 1[^] SCUOLA SECONDARIA 1[°] GRADO

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN **SCIENZE**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1[°]GRADO

ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1[°]GRADO

Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni

Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali
Classificazioni, seriazioni materiali e loro caratteristiche: trasformazioni
Fenomeni fisici e chimici
Energia: concetto, fonti, trasformazione
Fenomeni atmosferici

OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.)
Imparando a servirsi di unità convenzionali.
- Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc).
- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili. Individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). Osservare e sperimentare sul campo

		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo
<p>Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi;</p>	<p>Ecosistemi e loro organizzazione</p> <p>Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni</p>	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. L'uomo i viventi e l'ambiente • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi. Apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. Che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
<p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	<p>Relazioni Uomo/ambiente/ecosistemi</p> <p>Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza</p>	<p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico (geografia)</p>	<p>Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; Clima, territorio e influssi umani ...</p>	<p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.
<p>Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico (geografia)</p>	<p>Paesaggi fisici, fasce climatiche, Suddivisioni politico-amministrative Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p>	<p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.
<p>Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato (geografia)</p>	<p>Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche Elementi di orientamento</p>	<p>ORIENTAMENTO</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 (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). Linguaggio della geo-graficità • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ
<p>Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione, forza ed energia, temperatura e calore. Elementi di chimica: reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche; trasformazioni chimiche</p> <p>Struttura dei viventi Classificazioni di viventi e non viventi Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi; relazioni organismi-ambiente; evoluzione e adattamento Igiene e comportamenti di cura della salute Biodiversità Impatto ambientale dell'organizzazione umana</p> <p>• Modalità di decisione riflessiva</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, temperatura, calore in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. • Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. <p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. • Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti osservare la variabilità in individui della stessa specie. • Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno <p>COMPETENZE TRASVERSALI:</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte • Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere • Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta • Attuare le soluzioni e valutare i risultati • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

<ul style="list-style-type: none"> • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali • Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse • Significato di “gruppo” e di “comunità” 	<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe • Utilizzare strategie di memorizzazione • Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l’aiuto degli insegnanti • Utilizzare strategie di autocorrezione <p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all’attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti ; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà • Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche
---	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e riconosce regolarità o differenze nell’ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. • Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l’analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:

che entrano in gioco nel fenomeno stesso.

- Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.
- Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.
- Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).
- Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi....)
- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo

- contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...)
- condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica;
- analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuandone le regole che governano la classificazione,
- come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi)

- Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...
- Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire
- Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale
- Confezionare la segnaletica per le emergenze
- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- Pone domande pertinenti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
Argomenta in modo critico le conoscenze
- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
- In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esperienze altrui
- Partecipa attivamente alla attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività
- Assumere le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
- Assumere comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

idrogeologici; costruzioni non a norma...

- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc,... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc ..
- Utilizzare Power-Point per effettuare semplici rappresentazioni
- Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
- Eseguire spostamenti reali nel paese anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale

METODOLOGIE E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

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

2. 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

LIVELLO 4

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause;

Ipoteizza soluzioni ai problemi in contesti noti;

- ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
3. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
 4. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
 5. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
 6. 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.
 7. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
 8. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
 9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico.

Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni.

Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti.

Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento.

Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero.

Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali.

Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

CURRICOLO CLASSE 5[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **EDUCAZIONE MOTORIA**

Fonti di **legittimazione**: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE DELLA cl. 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre, saltare afferrare, lanciare ecc.) Riconoscere ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	<ul style="list-style-type: none">● Cammina, corre e salta all'interno di un percorso strutturato.● Progetta e realizza percorsi motori● Valuta e fa stime di distanze per lanci e prese.
Partecipare alle attività di gioco e di sport: rispettandone le regole	Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti accettando le diversità.	Giochi di squadra e gioco-sport (minivolley, minibasket...)

<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo.</p>	<p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Musiche ritmate e/o melodiche da seguire con movimenti adeguati anche creati da loro.
<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	<p>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buone abitudini alimentari e corretti ritmi giornalieri di vita (ore del sonno, movimento all'aperto...)

<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici</p> <p>Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri</p>	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di collaborazione. • Esercitazione per il miglioramento degli schemi motori di base. • Esercitazioni rivolte al miglioramento della motricità fine. - • Fornire stimoli per superare i propri limiti e aumentare la propria autostima. • Psicomotricità. • Realizzazione condivisa e sperimentazione di percorsi. • Codifica e decodifica dei percorsi. • Giornata dello sport (maggio/giugno)

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ARTE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^A GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	<ul style="list-style-type: none"> • ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E TECNICHE DIVERSE
E' IN GRADO DI OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI (OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE – MANIFESTI E FUMETTI) E MESSAGGI MULTIMEDIALI.	ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA D'ARTE .	GUARDA E OSSERVA UN'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO (LINEA-COLORE-FORME-VOLUME E SPAZIO)
COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E DIVERSE DALLA PROPRIA	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL PATRIMONIO ARTISTICO AMBIENTALE.

CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'

LINGUAGGIO VISIVO

- Comunicazione e percezione visiva
- Elementi del linguaggio visivo: il punto, la linea, la superficie, il colore
- I temi operativi: l'ambiente naturale, la struttura dell'albero, le foglie, i fiori, la frutta
- Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il frottage, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste

INCONTRO CON L'ARTE

- Dalla Preistoria alle prime civiltà (Paleolitico, Neolitico, Mesopotamia, Egitto)
- Arte greca

COMPETENZA: Esprimersi e comunicare

1. Ideare, progettare e rielaborare elaborati ricercando soluzioni creative e originali.
2. Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche)

COMPETENZA: Osservare e leggere le immagini

1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento

<ul style="list-style-type: none"> • Arte etrusca • Arte romana • Arte paleocristiana e bizantina 	<p><u>COMPETENZA: Comprendere ed apprezzare le opere d'arte</u></p> <p>1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.</p>
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

- **ESPRIMERSI E COMUNICARE**
- **OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI**
- **COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE**

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme. ➤ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi. ➤ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti su fenomeni artistici di vario genere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc. - Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- uso manuali e testi;
- lettura documenti e scritti tecnologici;

- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA – ESPRESSIONE ARTISTICA -

LIVELLO (atteso nella s. secondaria di primo grado)	LIVELLO (atteso fine della s. secondaria di primo grado)
<ul style="list-style-type: none"> - Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. - Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. - Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva). - Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Conosce e utilizza 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 e medievale 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 e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

es. **COMPETENZE DI BASE IN**

COMPETENZA DIGITALE

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</p>

<p>delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. (cyber bullismo, rete sicura).</p>	<p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
<p>Utilizzare il Coding Per progettare e/o realizzare percorsi e modalità di programmazione</p>	<p>Utilizzare semplici strumenti di programmazione</p> <p>Utilizzare un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono spostamenti programmati: su carta; con i compagni oppure al computer per acquisire anche la differenza tra programma e algoritmo.</p>	<p>Utilizzo di programmazione con il computer e/o robot presenti nei plessi</p>

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzo di semplici percorsi di Pixel-art. Percorsi con Istruzioni date da un gruppo all'altro. Utilizzo di percorsi di programmazione dal sito Code.org Utilizzo di Robot educativi</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Partecipare a “Programma il futuro” Utilizzare, progettare e realizzare percorsi o piani di gioco dato un argomento utilizzando i robot a disposizione nel plesso.</p>

LIVELLO DI PADRONANZA	
	<p>Il livello di padronanza sarà in relazione a quanto realizzato nella classe durante l'anno scolastico</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1[^]SCUOLA SECONDARIA di 1^o GRADO

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: STORIA**
COMPETENZE SOCIALI CIVICHE
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. 1 [^] SCUOLA SEC. di 1 ^o GRADO (STORIA)	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO e al termine della classe 1 [^] della SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO e al termine della classe 1 [^] della SCUOLA SECONDARIA di 1 ^o GRADO.
<p>1. Utilizzare conoscenze ed abilità per orientarsi sulla linea del tempo; organizza informazioni e conoscenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. – d. C.). - Confrontare eventi e fenomeni per cogliere analogie e differenze. - Riconoscere/individuare il rapporto di causalità. 	<ul style="list-style-type: none"> - La linea del tempo dalle civiltà storiche fino alla caduta dell’Impero Romano (classe V[^]); fino alla fine del medioevo (classe 1[^] sec.). - La relazione causa-effetto.
<p>2. Conoscere e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del paese, delle civiltà comprendendo l’importanza del patrimonio artistico-culturale e individua relazioni tra gruppi umani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esporre/elaborare testi orali e/o scritti individuali e/o collettivi relativi alle civiltà e/o periodi storici studiati, utilizzando una terminologia specifica, risorse e/o una scaletta/schema-guida. - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana ed europea. 	<ul style="list-style-type: none"> - I Micenei; - La civiltà greca e i Macedoni; - Le civiltà italiche e gli Etruschi; - Roma monarchica; - Roma repubblicana; - Roma imperiale; - Da Roma al Medioevo, crisi e caduta dell’Impero Romano e diffusione del Cristianesimo <p style="text-align: right;">Cl.V[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenni sulle invasioni barbariche; - L’Impero d’Oriente; - Gli Arabi; - L’età del Feudalesimo; - L’Europa dopo il Mille; <p style="text-align: right;">Cl.1[^]Secondaria</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - La fine del Medioevo e l'Umanesimo.
3. Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia individuandone le trasformazioni intervenute.	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere ed usare una carta storico-geografica. - Conoscere la cronologia per rappresentare le conoscenze e confrontare i quadri storici delle civiltà/periodi storici affrontati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le carte storico-geografiche delle civiltà/periodi storici affrontati. - Il concetto di Monarchia, Democrazia, Repubblica, Impero. - Il confronto tra civiltà e/o periodi storici.
4. Comprendere ed analizzare i testi storici proposti, saper individuare le caratteristiche ed organizzare le informazioni e le conoscenze attraverso testi scritti e/o racconti orali.	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle. - Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. - Utilizzare strategie di memorizzazione. - Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione di testi storici (documenti diretti e indiretti). - Lettura e costruzione di grafici e tabelle. - Riassunti orali e/o scritti di testi storici. - Le tecniche per lo studio.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. - Sa riconoscere le fonti, ricavarne informazioni. - Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà strutturati in base ai bisogni dell'uomo. - Riconosce ed individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. 	ESEMPLI: <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare linee del tempo collocando alcuni eventi delle principali civiltà/periodi della storia. - Iniziare ad organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia. - Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, riviste, ricerche su internet; confrontare informazioni e documenti. - Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà/periodi storici passati e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e cronologia, economia (es. evoluzione delle forme di stato e di governo; le

<ul style="list-style-type: none"> - Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali. - Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni. 	<p>strutture i ruoli sociali e familiari; religiosità e culto dei morti; dall'economia di sopravvivenza alle economie antiche (V[^]) alla borghesia medievale (I[^] Sec.).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. - Riconoscere manufatti storici, scientifici e tecnologici del passato.
--	--

COMPETENZE SOCIALI e CIVICHE

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I[^] SCUOLA SEC. di I^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe I[^] della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO e al termine della classe I[^] della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.
<p>1. Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente per sviluppare atteggiamenti positivi e collaborativi anche contribuendo alla stesura del regolamento di classe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé. - Interagire utilizzando buone maniere, con persone conosciute e non, con scopi diversi. - Elaborare e scrivere il Regolamento di classe. - Analizzare Regolamenti (di un gioco, di Istituto...) valutandone i principi da attivare, eventualmente, le procedure necessarie per modificarli. - Mettere in atto comportamenti che rispettino l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - La funzione della regola e della legge nei diversi ambiti della vita quotidiana. - Elaborazione del regolamento di classe. - Lettura ed analisi del Patto di Corresponsabilità. - Le regole per il rispetto e la cura dell'ambiente.
<p>2. Conoscere e rispettare le regole condivise e le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità conoscendo le principali strutture presenti nel territorio comunale, provinciale, regionale,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere varie forme di governo. - Riconoscere i simboli dell'identità nazionale e delle identità locali e regionali. - Conoscere i Principi fondamentali della Costituzione, della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia. - Conoscere i servizi offerti dal territorio ed il funzionamento delle amministrazioni locali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le principali forme di governo - I simboli dell'identità nazionale (la bandiera, l'inno, le istituzioni) e delle identità locali e regionali. - I Principi fondamentali della Costituzione. Analisi di alcuni articoli. - Alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei

<p>nazionale ed europeo.</p>		<p>Diritti dell'Infanzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - I servizi offerti dal territorio alla persona. - Le forme ed il funzionamento delle amministrazioni locali.
<p>3. Relazionarsi con le diverse Identità, Associazioni, Gruppi frequentati, le tradizioni culturali e religiose, acquisendo punti di vista nuovi tali da permettere la negoziazione; dare un senso positivo alle differenze per regolare o prevenire conflitti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi di territorio (biblioteca, spazi pubblici...). - Identificare situazioni attuali di pace/guerra, sviluppo/regressive, cooperazione/individualismo, rispetto/violazione dei diritti umani. - Impegnarsi personalmente in iniziative di solidarietà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole e le modalità per l'utilizzo di alcuni servizi di territorio. - I concetti di diritto-dovere, pace, sviluppo umano, cooperazione, sussidiarietà.
<p>4. Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia, collaborando con gli altri per il raggiungimento di un clima positivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Indagare le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico. - Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme corrette ed argomentate. - Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni su tematiche diverse proposte dalle alunne e dagli alunni e/o dagli insegnanti. - Individuazione ed assegnazione di incarichi relativi al buon funzionamento della vita di classe e di Istituto.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collaborare alla stesura del regolamento della classe. - Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare ridurre i rischi.

<ul style="list-style-type: none"> - In un gruppo, fa proposte che tengano conto anche delle esigenze altrui. - Partecipa attivamente alle attività formale e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività. - Assume le conseguenze dei propri comportamenti senza cercare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente. - Conosce le agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni. - Conosce gli organi di governo e le funzioni degli enti (Comune, Provincia, Regione). - Conosce gli organi dello Stato e le funzioni di quelli principali (Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura). - Conosce i principi e articoli fondamentali della Costituzione e ne comprende il loro significato. - Conosce alcuni enti sovranazionali: UE, UNICEF, ONU... 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere ed analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana. - Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni. - Eseguire percorsi simulati di educazione stradale, osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e ciclisti. - Eseguire spostamenti reali nel paese anche in occasione di gite o visite ad eventi, o istituzioni, mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e di codice della strada. - Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) per comprenderne il messaggio. - Partecipare ad attività organizzate dal territorio a scopo umanitario o ambientale. - Analizzare atti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni. - Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni... - Assumere iniziative di tutoraggio fra pari, di assistenza persone in difficoltà, di cura di animali o di cose. - Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi: confrontarli; rilevarne le differenze e somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre su opere e manufatti da paesi diversi....
---	--

SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA

COMPETENZE SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I^A SCUOLA SEC. di I^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I^A della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.
<p>1. Iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità situazioni di vita tipiche della propria età e gli impegni, chiedendo aiuto quando si è in difficoltà e fornendo aiuto a chi lo chiede.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità, i materiali e distribuendo i carichi di lavoro. - Assumere e completare iniziative nella vita personale e scolastica, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. - Modalità di decisione riflessiva.
<p>2. Dimostrare originalità e spirito di iniziativa nell'affrontare le diverse situazioni trovando soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem solving; pianificare ed organizzare il proprio lavoro realizzando semplici progetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano ed indicare ipotesi plausibili di soluzione. - Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. - Suggestire percorsi di correzione o di miglioramento. - Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le fasi del problem solving. - Fasi di una procedura. - Diagrammi di flusso. - Strumenti per la decisione: tabelle pro-contro, diagrammi, tabelle...

<p>3. Pianificare ed organizzare il proprio lavoro realizzando semplici progetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare azioni nell'ambito personale e scolastico individuando le priorità giustificando le scelte e valutando gli esiti. - Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirla nel tempo. - Descrivere le fasi di un esperimento di un compito, di un procedura da svolgere o già svolti. - Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie ed indicando quelle mancanti. - Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici. - Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite, visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fasi di una procedura. - Diagrammi di flusso. - Strumenti per la decisione: tabelle pro-contro, diagrammi, tabelle...
--	--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Prende decisioni, singolarmente e/o condivise n gruppo. - Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. - Progetta un percorso operativo e ristrutturarlo in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. - Coordina l'attività personale e/o i gruppo. - Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto. - 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un sperimento, distribuire nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. - Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. - Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità si svolgimento di compiti..., valutando tra diverse alternative e motivando le scelte. - Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna motivando la scelta finale. - Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving. - Scrivere semplici relazioni su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE <u>IMPARARE AD IMPARARE</u> AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I[^] SCUOLA SEC. di I^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I[^] della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di I^oGRADO e al termine della classe I[^] della SCUOLA SECONDARIA di I^o GRADO.
<p>1. Riorganizzare le nuove informazioni e le proprie conoscenze di base per arricchire in modo autonomo il proprio bagaglio culturale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ricavare da fonti diverse (scritte, internet...) informazioni utili per i propri scopi per la preparazione di una semplice esposizione o per lo studio). - Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti semplici mappe. - Utilizzare strategie di memorizzazione. - Collegare nuove informazioni ad altre già possedute. - Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti... - Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. - Strategie di memorizzazione. - Strategie di studio. - Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.
<p>2. Rilevare problemi, individuare possibili ipotesi risolutive e sperimentarle valutandone l'esito in contesti simili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti per la rilevazione dei problemi e l'individuazione delle ipotesi: tabelle - Strumenti per la decisione: tabelle pro-contro, diagrammi...
<p>3. Iniziare ad essere consapevole del proprio processo di apprendimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare le competenze e le conoscenze acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità e strumenti per l'Autovalutazione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordina, confronta, collega). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse, selezionarle rispetto la consegna ed organizzarle utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe... - Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse:mappe, scalette, diagrammi, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni. - Partecipare consapevolmente a uscite didattiche, viaggi di studio ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma,produzione di schede documentali, di semplici guide). - Pianificare compiti da svolgere ed impegni organizzandoli secondo le priorità ed il tempo a disposizione. - Dato un compito, un problema da risolvere, valutare possibili soluzioni e l'applicabilità in contesti simili.



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

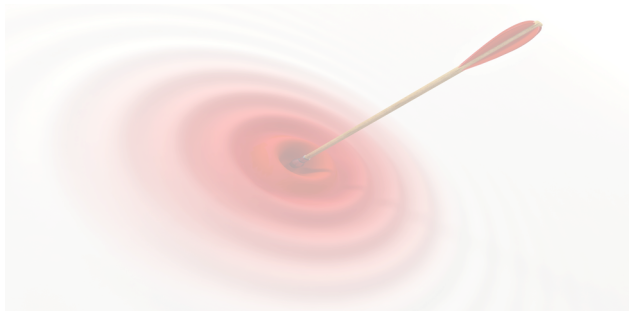
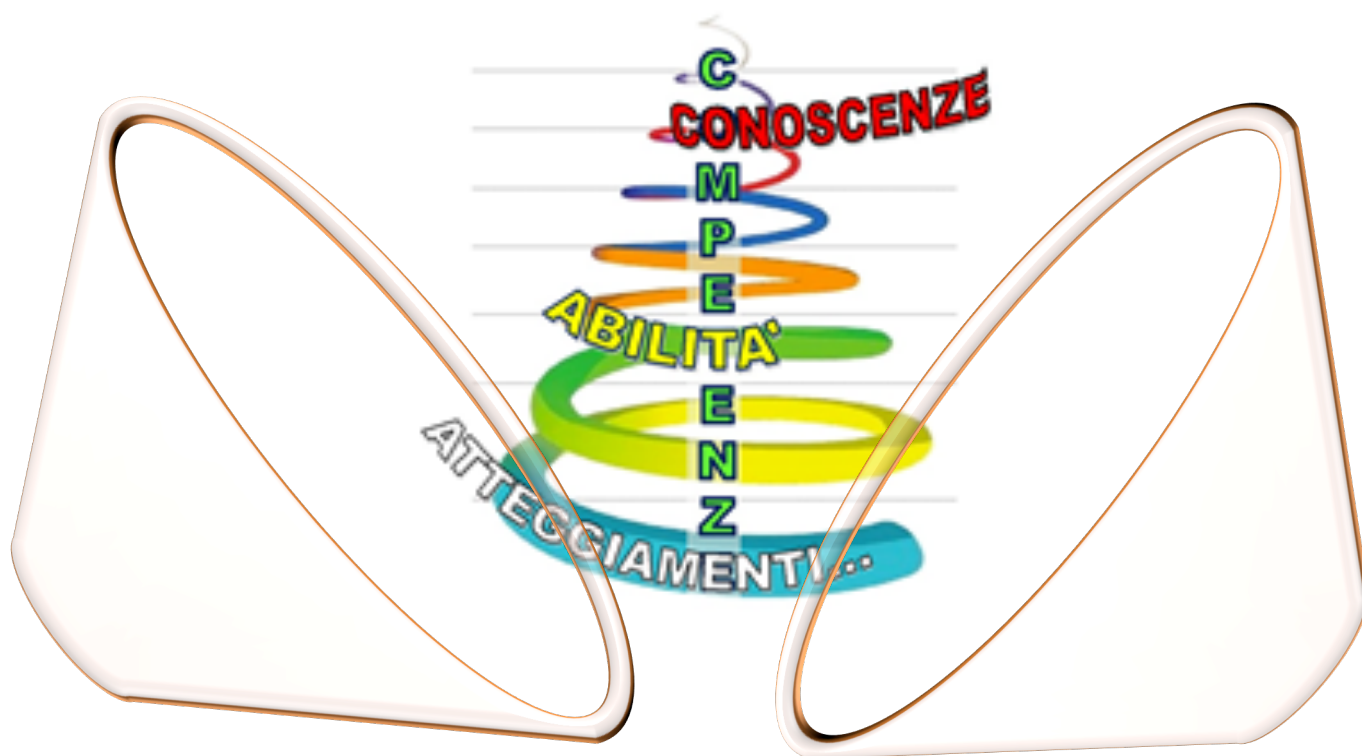
pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto

Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 1^a Scuola Secondaria 1^o Grado



CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRAD
COMPRENDERE INFORMAZIONI, ISTRUZIONI, MESSAGGI ORALI E SCRITTI	<ul style="list-style-type: none">- ELEMENTI DELLA FRASE SEMPLICE ED ESPANSIONI DIRETTE E INDIRETTE.- TECNICHE DI SUPPORTO ALLA COMPrensIONE DEI TESTI DI VARIO TIPO	<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE TESTI NARRATIVI, DESCRITTIVI, ESPOSITIVI, REGOLATIVI.• COMPRENDERE LO SCOPO DI UN TESTO ORALE E/O SCRITTO.• INDIVIDUARE LE INFORMAZIONI PRINCIPALI IN UN TESTO ORALE E/O SCRITTO.
COMUNICARE ESPERIENZE, SENTIMENTI, CONTENUTI E OPINIONI IN FORMA ORALE E SCRITTA	CARATTERISTICHE STRUTTURALI DI TESTI NARRATIVI, DESCRITTIVI, ESPOSITIVI E REGOLATIVI	COMUNICARE ATTRAVERSO MESSAGGI SEMPLICI E CHIARI CON UN REGISTRO LINGUISTICO ADEGUATO ALLA SITUAZIONE. •ESPRIMERE OPINIONI SU FATTI QUOTIDIANI E/O ARGOMENTI DI STUDIO.
INTERAGIRE SU ESPERIENZE DI VARIO TIPO NEI DIVERSI CONTESTI COMUNICATIVI	REGOLE DELLA COMUNICAZIONE: TEMPI E TURNI DI PAROLA	PRESENTARE ESPERIENZE DI VARIO TIPO ESPRIMENDO OPINIONI E COMMENTI E ACCETTANDO IL CONFRONTO DI IDEE

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Strutture essenziali dei testi narrativi. • Strutture essenziali dei testi descrittivi. • Favola e Fiaba • Descrizione oggettiva e soggettiva • Racconto • Mito e Leggenda • Testo poetico: strutture di base • Principali generi letterari con particolare attenzione all'epica classica • Tecniche di lettura analitica e sintetica • Tecniche di lettura espressiva • Uso dei dizionari <ul style="list-style-type: none"> • Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione <ul style="list-style-type: none"> • La lingua e i suoi suoni • L'ortografia • Le parti variabili del discorso 	<p><u>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti per gestire l'interazione comunicativa verbale</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le informazioni ascoltate. 2. Comprendere il contenuto di un testo ascoltato. 3. Esprimere pensieri, emozioni, esperienze ed eventi in modo completo e corretto. 4. Riferire oralmente su un argomento di studio in modo chiaro. <p><u>COMPETENZA: Leggere e comprendere testi scritti</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Leggere ad alta voce in modo espressivo permettendo una chiara comprensione a chi ascolta. 6. Leggere testi letterari individuandone le caratteristiche principali. 7. Leggere in modalità silenziosa mettendo in atto strategie differenziate di comprensione. 8. Sa individuare struttura e sequenze, linguaggio ed elementi caratteristici dei seguenti generi: favola, fiaba, descrizione e mito. <p><u>COMPETENZA: Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Scrivere testi di tipo diverso corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico. 10. Applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo. <p><u>COMPETENZA: Riflettere sugli usi della lingua</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riflettere sugli errori ortografici segnalati dall'insegnante allo scopo di autocorreggersi. 2. Riconoscere i connettivi sintattici e i segni interpuntivi. 3. Riconoscere e usare correttamente i principali elementi della morfologia.

COMPETENZE SPECIFICHE

- **Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti**
- **Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo**
- **Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi**
- **Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento**

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative.
- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato.
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca.
- Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo).
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi.
- Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc. dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui.
- Narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...).
- Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarli in sintesi.
- Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, presentazioni manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe, della scuola
- Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;

- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni grammaticali;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un

LIVELLO 4

Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi con interlocutori diversi rispettando le regole della conversazione e adeguando il registro alla situazione. Interagisce in modo corretto con adulti e compagni modulando efficacemente la comunicazione a situazioni di gioco, lavoro cooperativo, comunicazione con adulti.

Ascolta, comprende e ricava informazioni utili da testi "diretti" e "trasmessi".

Esprime oralmente in pubblico argomenti studiati, anche avvalendosi di ausili e supporti come cartelloni, schemi, mappe. Ricava informazioni personali e di studio da fonti diverse: testi, manuali, ricerche in Internet, supporti multimediali, ecc.); ne ricava delle semplici sintesi che sa riferire anche con l'ausilio di mappe e schemi.

Legge testi letterari di vario tipo e tipologia

<p>argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>Scriva testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p> <p>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logicosintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>	<p>che sa rielaborare e sintetizzare.</p> <p>Scriva testi di diversa tipologia corretti e pertinenti al tema e allo scopo.</p> <p>Produce semplici prodotti multimediali con l'ausilio dell'insegnante e la collaborazione dei compagni.</p> <p>Comprende e utilizza un lessico ricco, relativa ai termini d'alto uso e di alta disponibilità; utilizza termini specialistici appresi nei campi di studio.</p> <p>Usa in modo pertinente vocaboli provenienti da lingue differenti riferiti alla quotidianità o ad ambiti di tipo specialistico e ne sa riferire il significato, anche facendo leva sul contesto.</p> <p>Utilizza con sufficiente correttezza e proprietà la morfologia e la sintassi in comunicazioni orali e scritte di diversa tipologia, anche articolando frasi complesse. Sa intervenire sui propri scritti operando revisioni.</p>
--	---

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MATEMATICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO S. SECONDARIA DI 1°GRADO
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali	Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni ,ordinamento. I sistemi di numerazione: operazione e proprietà frazioni e frazioni equivalenti. Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo	<ul style="list-style-type: none">• NUMERI Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritti o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali. Individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione. Operare con frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni, percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali</p>	<p>Figure geometriche piane. Piano e coordinate cartesiane. Misure di grandezze: perimetro e aree dei poligoni. Trasformazioni geometriche elementari e loro varianti. Misura e rappresentazione in scala.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● SPAZIO E FIGURE <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti più opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre e software di geometria) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Costruire e realizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare distinguere fra loro concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determinare l'area dei rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto di fronte ecc...)</p>
<p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti</p>	<p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi. Principali rappresentazione di un oggetto matematico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● RELAZIONI, DATI E PROBLEMI <p>Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni grafiche 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</p>

<p>sugli stessi, utilizzando consapevolmente e rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<p>Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche. Unità di misura diverse. Grandezze equivalenti. Frequenza, media, percentuale Elementi essenziali di logica. Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio</p>	<p>struttura. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime. Passare da una unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di misura di 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 giustificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure</p>
---	---	--

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ
<p>•Gli insiemi numerici:</p>	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> Eeguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri

<p>rappresentazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • I sistemi di numerazione • Operazioni e proprietà • Frazioni in generale • Potenze di numeri • Espressioni aritmetiche <ul style="list-style-type: none"> • Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione • Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro proprietà • Misure di grandezza; perimetro dei poligoni. 	<p>decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi</p> <ul style="list-style-type: none"> • scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • un numero decimale. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. • Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. • Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Il metodo delle coordinate: definizione del piano cartesiano • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi • Tecniche risolutive di un problema • Modalità di decisione riflessiva • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare 	<p>accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, cenni ai quadrilateri). • Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. • Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, <p>DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. • In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni • Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. <p>COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte • Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere • Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta • Attuare le soluzioni e valutare i risultati • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza <p>COMPETENZA DIGITALE</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali • Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe • Utilizzare strategie di memorizzazione • Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti • Utilizzare strategie di autocorrezione
---	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: <ul style="list-style-type: none"> - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali; - utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala; - calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;

le informazioni

- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
 - Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
 - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
 - Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
 - Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.
-
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
 - Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
 - Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo

- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
 - interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;
 - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.
 - Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o veri simili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica)
 - Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).
 - Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso
 - Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti.
-
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
 - Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
 - Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...
 - Utilizzare power point per effettuare semplici

opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare

- Pone domande pertinenti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze

rappresentazioni

- Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione

METODOLOGIE E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;

- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- Si muove con sicurezze 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 creati dall'uomo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura

LIVELLO 4

- Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari; utilizza i numeri relativi, le potenze e le proprietà con le operazioni, con algoritmi anche approssimati in semplici contesti.
- Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali; le rappresenta nel piano e nello spazio; utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni; padroneggia il calcolo di perimetri, superfici e volumi.
- Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità.
- Utilizza in modo pertinente alla situazione gli strumenti di

(metro, goniometro ecc...)

- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce le strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli 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 ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà

misura convenzionali, stima misure lineari e di capacità con buona approssimazione; stima misure di superficie e di volume utilizzando il calcolo approssimativo.

- Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo. Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda, mediana dai fenomeni analizzati.
- Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui. Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate.
- Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **INGLESE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A2 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari e 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 e su argomenti noti.

Legge semplici testi con diverse strategie adatte allo scopo

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio anche 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 sapendo ampliare il proprio repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e di progetti.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE INFORMAZIONI, ISTRUZIONI, MESSAGGI ORALI E SCRITTI RELATIVI AD AMBITI FAMILIARI• DESCRIVERE ORALMENTE IN	<ul style="list-style-type: none">• LESSICO DI BASE SU ARGOMENTI DI VITA QUOTIDIANA• CORRETTA PRONUNCIA DI UN REPERTORIO DI PAROLE E FRASI MEMORIZZATE DI USO COMUNE• STRUTTURE DI	<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE ORALMENTE E PER ISCRITTO I PUNTI ESSENZIALI DI TESTI IN LINGUA STANDARD SU ARGOMENTI FAMILIARI• INTERAGIRE CON UNO O PIU'

<p>MODO SEMPLICE ASPETTI DEL PROPRIO VISSUTO E DEL PROPRIO AMBIENTE FAMILIARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • SVOLGERE SEMPLICI COMPITI SECONDO LE INDICAZIONI DATE IN LINGUA STRANIERA DALL'INSEGNANTE • INTERAGIRE NEL GIOCO; COMUNICARE IN MODO COMPRENSIBILE, ANCHE CON ESPRESSIONI E FRASI MEMORIZZATE 	<p>COMUNICAZIONE SEMPLICI E QUOTIDIANE</p> <ul style="list-style-type: none"> • REGOLE GRAMMATICALI FONDAMENTALI • SEMPLICI MODALITÀ DI SCRITTURA: MESSAGGI BREVI, BIGLIETTI, LETTERE INFORMALI • CENNI DI CIVILTÀ E CULTURA DEI PAESI DI CUI SI STUDIA LA LINGUA (USANZE, FESTE, RICORRENZE...) • USO DEL DIZIONARIO BILINGUE 	<p>INTERLOCUTORI IN CONTESTI FAMILIARI E SU ARGOMENTI NOTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LEGGERE SEMPLICI TESTI CON DIVERSE STRATEGIE ADEGUATE ALLO SCOPO • SCRIVERE SEMPLICI RESOCONTI E RISPONDERE A SEMPLICI DOMANDE SCRITTE RELATIVE ALLA SFERA PERSONALE E FAMILIARE • AUTOVALUTARE LE COMPETENZE ACQUISITE ED ESSERE CONSAPEVOLI DEL PROPRIO MODO DI APPRENDERE
---	---	--

CONOSCENZE	ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>Aree lessicali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I saluti e la presentazione di sé • I numeri (date, numeri ordinali e cardinali) • La famiglia • Il tempo atmosferico e cronologico • Gli animali • La casa e i mobili • La scuola • Il cibo • I luoghi della città • La routine quotidiana 	<p><u>ASCOLTO (comprensione orale)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere i punti essenziali di semplici conversazioni e dialoghi in lingua straniera inerenti ad argomenti familiari e relativi alla sfera personale 2. Individuare, ascoltando, il contenuto essenziale di brevi conversazioni telefoniche o radiofoniche di argomento familiare ed articolate in modo chiaro e saper svolgere attività inerenti a quanto ascoltato <p><u>PARLATO (produzione orale)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani; 2. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice

- Le attività del tempo libero
- Gusti e preferenze
- L'abbigliamento
- L'aspetto fisico e il corpo

Strutture grammaticali:

- Il verbo *be*
- Il verbo *have*
- Il verbo modale *can*
- L' imperativo
- Il *present simple*
- Il *present continuous*
- Il plurale dei nomi
- Il *possessive case*
- *There is, there are*
- *Some- any*
- Gli avverbi di frequenza
- Le preposizioni di luogo e di tempo
- Aggettivi qualificativi, possessivi e dimostrativi

CIVILTÀ'

- The United Kingdom
- London
- British houses
- Cibi e tradizioni alimentari del mondo anglosassone
- British schools
- Festività e tradizioni del mondo anglosassone

3. Scambiare con un'altra persona semplici informazioni relative alla sfera personale (ad es. presentarsi, parlare di famiglia, animali, gusti, amici, scuola) utilizzando semplici espressioni in situazioni quotidiane prevedibili

LETTURA (comprensione scritta)

1. Comprendere biglietti, brevi messaggi, testi semplici accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il senso di parole e frasi
2. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
3. Leggere con tonalità diverse, anche utilizzando role play

SCRITTURA (produzione scritta)

- 1- Produrre risposte a questionari semplici e formulare domande su semplici testi
- 2- Raccontare per iscritto esperienze quotidiane, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 3- Scrivere brevi testi (cartoline, e-mails, brevi lettere) per parlare di sé e del proprio vissuto usando un lessico semplice ma appropriato e con sintassi elementare ma corretta
- 4- Scrivere testi sotto dettatura

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

(competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

1. Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune
2. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi
3. Autovalutare le competenze acquisite ed essere consapevoli del proprio modo di apprendere

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

1. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue

	<p>espressioni musicali, dello spettacolo, degli spot pubblicitari delle arti visive e dei videogiochi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 3. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni con vari mezzi di comunicazione
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, la casa, la scuola, il tempo libero) • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano le informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto per esprimere informazioni, descrizioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente e degli argomenti affrontati in classe.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa interagire verbalmente con diversi interlocutori ➤ Sa ascoltare e comprendere messaggi orali di vario tipo se pronunciati lentamente e con chiarezza ➤ Sa scrivere comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti, persone ed esperienze) ➤ Sa leggere e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Sa padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, sa interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Sa formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana e argomenti affrontati in classe ➤ Sa redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Sa ascoltare comunicazioni, istruzioni e dialoghi in lingua straniera, comprendendone il senso generale

fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali e laboratoriali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe
- ascolto e visione di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni e presentazione power point su computer
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa potrà inglobare anche attività di laboratorio per concretizzare gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di materiale informatico, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to- peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità.

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate sistematicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera, role play
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive e soggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica

- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, responsabilità, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e miglioramento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- **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 e nelle attività proposte; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.**
- **Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**

LIVELLO 4

- **Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)**
- **Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali**
- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con tutte le discipline, in particolare con la storia, la geografia e la letteratura per gli argomenti di civiltà, ma anche la matematica.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: INGLESE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- Attività quotidiane
- Lavori di casa
- Oggetti personali
- Cibi e bevande
- Aggettivi di nazionalità
- Professioni
- Luoghi in città
- Hobbies
- Programmi televisivi
- Vacanze
- Generi musicali
- Mezzi di trasporto
- Regole scolastiche
- Abbigliamento

Strutture grammaticali:

- Present simple e present continuous a confronto
- Verbi + forma in *-ing*
- *Whose ...?*
- Pronomi possessivi
- Nomi numerabili e non numerabili
- Quantità con *some/any/a lot of/much/many*
- Past simple dei verbi regolari ed irregolari
- Comparativo degli aggettivi
- Superlativo degli

ASCOLTO (comprensione orale)

3. Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari
4. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro
5. Individuare, ascoltando, termini e informazioni essenziali attinenti allo studio di altre discipline (CLIL)

PARLATO (produzione orale)

4. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani;
5. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione
6. Interagire oralmente con uno o più interlocutori con cui si ha familiarità, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo sufficientemente chiaro e comprensibile
7. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili

LETTURA (comprensione scritta)

4. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali
5. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
6. Leggere brevi storie e semplici biografie

aggettivi

- Futuro con *be going to*
- *Present continuous* con valore di futuro
- *Must/mustn't/ have to*
- *Can* per esprimere permesso

Civiltà:

- Programmi televisivi
- Festività
- Cibo locale

SCRITTURA (produzione scritta)

- 5- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi semplici
- 6- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 7- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato e sintassi elementare

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E

SULL'APPRENDIMENTO (competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

4. Rilevare semplici regolarità e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse
5. Autovalutare le competenze acquisite, riconoscere il processo di apprendimento e che cosa ostacola il proprio apprendimento
6. Essere consapevole del proprio modo di imparare ad imparare
7. Usare la lingua per affrontare situazioni nuove
8. Collaborare fattivamente con i compagni per la realizzazione di attività e progetti

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

4. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue espressioni musicali, dello spettacolo, della letteratura e delle arti visive
5. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli
Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
6. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione

COMPETENZE SPECIFICHE

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio
- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti)
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media
- Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata sugli aspetti principali della vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, i viaggi, dare e seguire semplici istruzioni
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera
- Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali o laboratoriali di gruppo;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe o partecipate

- ascolto di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali, a coppia o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni, power point
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- esercitazioni al computer
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale, il senso di iniziativa e imprenditorialità e la consapevolezza ed espressione culturale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali e scritte
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie o di tabelle, riordino di frasi...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive e soggettive
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche sistematiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi o emotivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno, responsabilità...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei

loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4

- **Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)**
- **Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali**
- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con la storia, la geografia e la letteratura e la matematica.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **INGLESE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A2 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari e 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 adatte allo scopo

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline

Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere 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 sapendo ampliare il proprio repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e di progetti.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- I mestieri e le professioni
- Le materie scolastiche e gli esami
- Il tempo atmosferico
- Eventi naturali ed ambienti geografici
- Ferite e malattie

ASCOLTO (comprensione orale)

6. Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari
7. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro

- Gli aggettivi di personalità
- I lavori di casa

Strutture grammaticali:

- Il futuro con *going to*
- Il futuro con *will*
- Il periodo ipotetico di primo tipo
- Il *past continuous*
- *Past participle*
- *Present perfect*
- *Just, yet, already*
- Quantità con *a little, a few, some*
- Pronomi relativi: *who, which, that*
- *Should, shouldn't*
- *Could, couldn't*
- La forma passiva

Civiltà

- The USA
- Australia
- American food
- Health of a nation
- Jobs for the future
- The intelligent planet
- Charities in the UK
- Biographies of famous people from English-speaking countries:
JFK – Nelson Mandela – Gandhi, Martin Luther King, Bill Gates, Avril Lavigne ...

8. Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti allo studio di altre discipline (CLIL) a quanto ascoltato e saper svolgere attività inerenti

PARLATO (produzione orale)

8. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani;
9. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice
10. Interagire oralmente con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile
11. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili
12. Esporre argomenti di studio

LETTURA (comprensione scritta)

7. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali
8. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
9. Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni adeguate

SCRITTURA (produzione scritta)

- 8- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi via via più complessi
- 9- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 10- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato e sintassi semplice ma corretta

<ul style="list-style-type: none"> • Brani vari di civiltà legati alle tesine d'esame 	<p><u>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</u> (competenza trasversale: imparare ad imparare)</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Rilevare semplici regolarità e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse 10. Autovalutare le competenze acquisite, riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento 11. Essere consapevole del proprio modo di apprendere 12. Usare la lingua per affrontare situazioni nuove e per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi 13. Operare collegamenti interdisciplinari 14. Collaborare fattivamente con i compagni per la realizzazione di attività e progetti <p><u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue espressioni musicali, dello spettacolo, della letteratura e delle arti visive 8. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 9. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
COMPETENZE SPECIFICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati 	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce verbalmente con interlocutori 	

<p>collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti) ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana ➤ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi alla TV in lingua straniera o mediante il PC e riferirne l'argomento generale ➤ Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera ➤ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera
--	---

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe
- ascolto di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di

cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4	LIVELLO 5 Livello A2 QCER
<ul style="list-style-type: none">• Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)• Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno	<ul style="list-style-type: none">• 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

scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali

- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti ...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

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 al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti**
- **Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con la storia e la geografia per i brani di civiltà, le scienze e la tecnologia per il progetto CLIL, la musica per lo studio delle tradizioni canore e il folklore dei paesi anglosassoni.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **TEDESCO** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

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

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- Salutare e presentarsi
- Gli amici e il tempo libero
- La famiglia e gli animali domestici
- La casa

Strutture grammaticali:

- I pronomi soggetto
- Gli articoli
- Il presente dei verbi
- Le voci interrogative
- La frase affermativa, negativa e
- Interrogativa
- Gli aggettivi possessivi
mein/e
-dein/e – sein/e
- Le preposizioni *in, von, aus*

Ascolto (comprensione orale)

1. Riconoscere parole che gli sono familiari ed espressioni molto semplici riferite alle esperienze svolte in classe, purché le persone parlino lentamente e chiaramente.

Parlato (produzione e interazione orale)

1. Interagire in modo semplice con un compagno o un adulto ,se l'interlocutore è disposto a ripetere o a riformulare più lentamente il discorso e lo aiuta a formulare ciò che cerca di dire.

Lettura (comprensione scritta)

1. Comprendere i nomi e le parole che gli sono familiari, oppure frasi molto semplici di annunci, cartelloni, brevi testi, specie se accompagnati da supporti grafici o da oggetti concreti.

Scrittura (produzione scritta)

1. Scrivere un breve e semplice testo o una cartolina/ un biglietto per mandare, ad esempio i saluti, per fare gli auguri, per presentarsi, per ringraziare.

- Il genitivo sassone
- La forma *es gibt*
- La forma di cortesia

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento
(competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

1. Osservare le parole e la struttura delle frasi, individuando regolarità e differenze.
2. Confrontare parole e strutture relative a lingue diverse, rilevando analogie e differenze culturali.
3. Riflettere sui propri errori e sulle proprie modalità di apprendimento.

Consapevolezza ed espressione culturale

1. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli
2. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione

COMPETENZE SPECIFICHE

- Comprendere semplici e brevi frasi di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni , semplici aspetti del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su semplici argomenti di vita quotidiana
- Scrive brevi e semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (cartoline o testi per mandare gli auguri , per ringraziare, per presentarsi)
- Legge e comprende comunicazioni scritte

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: la casa, la scuola, la famiglia, gli amici
- Formulare oralmente e scrivere semplici comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana
- Redigere una semplice e breve descrizione di sé in lingua straniera
- Ascoltare brevi e semplici comunicazioni in lingua straniera mediante supporti multimediali e riferirne l'argomento

<p>relative a contesti di esperienza</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende il senso generale di semplici e brevi messaggi provenienti dai media ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<p>generale</p>
---	-----------------

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe;
- ascolto e visione di materiale autentico in lingua tedesca;
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- dialoghi, Rollenspiele, Kettenfragen;
- realizzazione di cartelloni;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- attività di recupero e potenziamento;
- Attività di autovalutazione e autocorrezione.

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 1

- **Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti la famiglia, la casa, gli amici.**
- **Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. Die Sonne ist gelb; ich habe einen Hund, ecc.).**
- **Recita poesie e canzoncine imparate a memoria.**
- **Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.**
- **Copia parole e frasi relative a**

LIVELLO 2

- **Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.**
- **Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.**
- **Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note accompagnate da illustrazioni, e le traduce.**
- **Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti.**
- **Scrive parole e frasi note**

contesti di esperienza

- **Scrive le parole note**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con letteratura, storia e geografia per gli argomenti di civiltà e la musica per l'analisi del patrimonio musicale e folkloristico dei paesi di lingua tedesca.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **FRANCESE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

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

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CONOSCENZE

ABILITÀ – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- L'alfabeto
- I numeri ordinali fino al 30
- I mesi dell'anno
- Gli aggettivi descrittivi di carattere ed aspetto fisico
- Paesi e nazionalità
- I colori
- Gli animali
- Il materiale scolastico
- Nomi di parentela
- Lessico stradale e luoghi di una città
- Vocaboli sulla casa e sui componenti di arredo

Strutture grammaticali:

- Gli articoli determinativi e indeterminativi
- I pronomi personali soggetto
- Il presente indicativo

Ascolto (comprensione orale)

1. Comprendere globalmente semplici messaggi orali riferiti alla vita quotidiana, purché le persone parlino lentamente e chiaramente.
2. Comprendere semplici istruzioni relative alla vita e al lavoro di classe per seguire indicazioni brevi e semplici.

Parlato (produzione e interazione orale)

1. Porre e rispondere a domande semplici su argomenti familiari o che riguardano bisogni immediati.
2. Usare espressioni semplici per parlare di sé e dell'ambiente circostante.

Lettura (comprensione scritta)

1. Comprendere testi molto brevi e semplici e trovare informazioni specifiche e prevedibili espresse con parole che gli sono familiari e frasi molto semplici riferite a se stesso e al suo ambiente.

Scrittura (produzione scritta)

1. Scrivere brevi messaggi utilizzando lessico e strutture linguistiche note.

<ul style="list-style-type: none"> • degli ausiliari <i>essere</i> e <i>avere</i>, dei verbi del primo gruppo in <i>-er</i> e degli irregolari <i>aller, venir</i> • La formazione del plurale e del femminile di nomi e aggettivi • La forma interrogativa e gli aggettivi interrogativi • La forma negativa • Le preposizioni di luogo • Le preposizioni articolate • Gli aggettivi possessivi • L'imperativo 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Utilizzare in modo corretto gli elementi linguistici in situazioni strutturate. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento (competenza trasversale: imparare a imparare)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare la struttura delle frasi, individuando regolarità e differenze. 2. Mettere in relazione strutture e funzioni comunicative. 3. Confrontare parole e strutture relative a lingue diverse, rilevando anche analogie e differenze culturali. 4. Riflettere sui propri errori e sulle proprie modalità di apprendimento. <p>Consapevolezza ed espressione culturale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli. 2. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione. 3. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione. 4. Avere consapevolezza del proprio ruolo e delle proprie caratteristiche peculiari all'interno del gruppo classe e della società.
---	---

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti semplici di vita quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione relativa alla sfera personale. ➤ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti personali. ➤ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Ascoltare comunicazioni in lingua e riferirne l'argomento principale

- Scrive semplici e brevi comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, testi relativi alla sfera personale).
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
- Comprende il senso generale di documenti sonori.
- Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate.

- Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, letture guidate in lingua straniera
- Scrivere semplici didascalie o avvisi e istruzioni in lingua straniera
- Creare un semplice biglietto di auguri per un'occasione o una circostanza significativa.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe;
- lezioni partecipate;
- ascolto o visione di materiale autentico in lingua francese;
- lettura guidata e comprensione di testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- dialoghi, *jeux de role*;
- realizzazione di cartelloni o presentazioni *powerpoint*;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività di autovalutazione e autocorrezione.
- *Approche communicative – actionnelle*.
- *Classe renversée*
- Metodo deduttivo o induttivo a seconda dell'opportunità, delle esigenze e delle circostanze del contesto didattico

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti lucidi (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc.), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS; apprendimento di canzoni o filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e la *peer-to-peer education*. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali e scritte
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie o di tabelle, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con CD-ROM interattivi.

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dell'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno, responsabilità ...)

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e miglioramento ed aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 1	LIVELLO 2
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti la scuola, il cibo, l'abbigliamento, la routine quotidiana. • Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti. • Recita poesie e canzoncine imparare a memoria. • Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. • Copia parole e frasi relative a 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. • Sa esprimersi producendo parole frasi, o frasi brevissime, su argomenti familiari o quotidiani e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. • Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. • Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori ecc. utilizzando i termini noti. • Scrive parole e frasi note.

- | | |
|--|--|
| contesti di esperienza. <ul style="list-style-type: none">• Scrivere le parole note. | |
|--|--|

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con tutte le altre discipline, in particolare con letteratura, storia e geografia per gli argomenti di civiltà, per analizzare il patrimonio culturale dei paesi di lingua francofona.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **STORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

- Da Roma al Medioevo;
- Le invasioni barbariche;
- L'Impero d'Oriente;
- Gli Arabi;
- L'età del Feudalesimo;
- L'Europa dopo il Mille;
- La fine del Medioevo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- **ABILITA'**

COMPETENZA: Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà

1. Apprendere il concetto di ordine cronologico e utilizzare in modo adeguato la linea del tempo
2. Riferire con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
3. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
4. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
5. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
6. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
7. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

COMPETENZA: Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società

1. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
2. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.

COMPETENZA: Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi sulla linea del tempo, per comprendere i problemi fondamentali del mondo, per sviluppare il pensiero critico.

1. Confronta eventi e fenomeni per cogliere analogie e differenze.

<ul style="list-style-type: none"> • Significato di “gruppo” e di “comunità” • Significato di essere “cittadino” • Significato dell’essere cittadini del mondo • Differenza fra “comunità” e “società” • Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà • Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto • Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici • Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola • Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza • Principi generali dell’organizzazioni del Comune, della Provincia, della Regione <ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Riconosce/individua rapporti di causalità; 3. Sa trarre conclusioni coerenti. <p>COMPETENZA: A partire dall’ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p> <p>COMPETENZA: Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere, analizza ed applica le norme di convivenza civile. 2. Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell’esercizio dei diritti di ciascun cittadino. 3. Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma. 4. Indicare la natura, gli scopi e l’attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione). 5. Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola. 6. Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell’attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati. 7. Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l’efficacia. <p>COMPETENZA: Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del</p>
---	---

<p>concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategie di memorizzazione • Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse 	<p>proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle. 2. Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. 3. Utilizzare strategie di memorizzazione. 4. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà • Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società • Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi sulla linea del tempo, per comprendere i problemi fondamentali del mondo, per sviluppare il pensiero critico. • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.
--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali ➤ Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) ➤ Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo ➤ Individua relazioni causali e 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia ➤ Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione ➤ Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti ➤ Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro

<p>temporali nei fatti storici</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità ➤ Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni ➤ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere ➤ Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta ➤ In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui ➤ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività ➤ Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni ➤ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente ➤ Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini ➤ Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni 	<p>strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate ➤ Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli ➤ Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale); individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee ➤ Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni ➤ Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato ➤ Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola ➤ Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi ➤ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana ➤ Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni ➤ Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti
---	---

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada ➤ Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale ➤ Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc. ➤ Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc. ➤ Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose ➤ Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...
--	---

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: GEOGRAFIA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

- I principali paesaggi europei (montagne, pianure, fiumi, laghi, coste, il mare e le isole, la natura come risorsa, il concetto di paesaggio culturale) con sistematico riferimento all'Italia.
- Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari
- Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici
- Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani
- Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (telerilevamento, cartografia computerizzata)
- Concetti: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio, sistema antropofisico ...
- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Gli ambienti naturali dell'Europa.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ

COMPETENZA: Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.

COMPETENZA: Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica)

COMPETENZA: Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche.

Linguaggio della geo-graficità

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

COMPETENZA: Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

Orientamento

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.

- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali Europei e ne descrivono il clima
- I principali problemi ecologici
- Modalità di decisione riflessiva
- Fasi del problem solving

- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

- Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.

COMPETENZA: Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.

- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Suggestire percorsi di correzione o miglioramento
- Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA: Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

- Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet ...), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio)
- Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti.
- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute

COMPETENZE SPECIFICHE

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche.
- Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro

EVIDENZE

- Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura
- Distingue nei paesaggi italiani, europei, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici
- Osserva, legge e analizza

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente
- Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico
- Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.
- Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ...
- Costruire semplici guide relative al proprio territorio
- Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici.

<p>sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Pone domande pertinenti➤ Reperisce informazioni da varie fonti➤ Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)➤ Applica strategie di studio➤ Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite➤ Autovaluta il processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide).➤ Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.➤ Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.
--	--

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SCIENZE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
<p>Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni</p>	<p>Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali Classificazioni, seriazioni materiali e loro caratteristiche: trasformazioni Fenomeni fisici e chimici Energia: concetto, fonti, trasformazione Fenomeni atmosferici</p>	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none">• Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.• Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.• Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) Imparando a servirsi di unità convenzionali.• Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc).• Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili. Individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). Osservare e sperimentare sul campo• Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.• Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo

<p>Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi;</p>	<p>Ecosistemi e loro organizzazione Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni</p>	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. L'uomo i viventi e l'ambiente • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi. Apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. Che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
<p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione</p>	<p>Relazioni Uomo/ambiente/ecosistemi Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza</p>	<p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

<p>della salute e all'uso delle risorse.</p>		
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico (geografia)</p>	<p>Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; Clima, territorio e influssi umani ...</p>	<p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.
<p>Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico (geografia)</p>	<p>Paesaggi fisici, fasce climatiche, Suddivisioni politico-amministrative</p> <p>Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p>	<p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.
<p>Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le</p>	<p>Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche</p>	<p>ORIENTAMENTO</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 (filmati

<p>caratteristiche e anche in base alle rappresentazioni; Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato (geografia)</p>	<p>Elementi di orientamento</p>	<p>e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.
---	---------------------------------	--

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ
<p>Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione, forza ed energia, temperatura e calore. Elementi di chimica: reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche; trasformazioni chimiche</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, temperatura, calore in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. • Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. <p>BIOLOGIA</p>

Struttura dei viventi
Classificazioni di viventi e non viventi
Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi; relazioni organismi-ambiente; evoluzione e adattamento
Igiene e comportamenti di cura della salute
Biodiversità
Impatto ambientale dell'organizzazione umana

- Modalità di decisione riflessiva

- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo

- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare

- Metodologie e strumenti

- Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
- Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti osservare la variabilità in individui della stessa specie.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere
- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti

<p>di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse <p>• Significato di “gruppo” e di “comunità”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strategie di autocorrezione <p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà • Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche
--	--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. • Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso. • Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. • Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> - contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...) - condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di

schemi.

- Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).
 - Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)
 - Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo
-
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo

vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica;

- analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuandone le regole che governano la classificazione,
 - come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi)
-
- Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...
 - Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire
 - Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale
 - Confezionare la segnaletica per le emergenze
 - Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente
 - Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...)
 - Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- Pone domande pertinenti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze
- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
- In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esperienze altrui
- Partecipa attivamente alla attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività
- Assumere le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
- Assumere comportamenti rispettosi di sé, de
- gli altri, dell'ambiente

- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...
- Utilizzare Power-Point per effettuare semplici rappresentazioni
- Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale

METODOLOGIE E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

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

LIVELLO 4

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti.
Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio

base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

metodologico di tipo scientifico.
Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni.
Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti.
Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento.
Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero.
Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali.
Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

MUSICA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

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.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.

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.

È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare 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.

osce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'
<p>Elementi costitutivi il linguaggio musicale.</p> <p>Tecniche vocali e strumentali.</p> <p>Repertorio di semplici brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche e culture diverse.</p> <p>Esercizi per l'impostazione della voce, la corretta respirazione e la corretta tecnica esecutiva dello strumento.</p> <p>Esercizi collettivi ritmico-melodici.</p> <p>Esercizi di esplorazione, di variazione e di invenzione sonora.</p> <p>Elementi essenziali per la comprensione di un'opera musicale e/o audiovisiva.</p> <p>Esecuzione di esercizi e di brani musicali di vario genere e repertorio.</p> <p>Esercitazioni individuali e di gruppo.</p> <p>Elementi essenziali di organologia.</p>	<p>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.</p> <p>Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, semplici brani vocali e strumentali.</p> <p>Riconoscere e classificare i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.</p> <p>Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.</p> <p>Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p> <p>Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche</p> <p>Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e qualche strumento ritmico e/o melodico</p> <p>COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali</p> <p>Utilizzare software specifici per la musica.</p>

<p>Utilizzare e strutturare materiali multimediali.</p> <p>Produrre elaborati musicali, anche di carattere multimediale.</p> <p>Portare un contributo positivo alla realizzazione di eventi musicali.</p>	<p>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.</p> <p>Progettare ed organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>
---	--

COMPETENZE SPECIFICHE

<p>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.</p>
<p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.</p>
<p>COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p>
<p>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale.</p> <p>Legge, interpreta e valuta fenomeni musicali di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con voce e strumenti musicali, a commento di eventi prodotti a scuola.</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti più rilevanti.</p> <p>Realizzare concerti ed eventi interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p>

<p>L'alunno esplora e discrimina gli eventi sonori in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p> <p>Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>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.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando intonazione, espressività, interpretazione.</p> <p>Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale.</p> <p>Sa scrivere e leggere le note in chiave di violino.</p> <p>Sa utilizzare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.</p> <p>Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali.</p>
---	---

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ARTE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	<ul style="list-style-type: none"> • ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E TECNICHE DIVERSE
E' IN GRADO DI OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI (OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE – MANIFESTI E FUMETTI) E MESSAGGI MULTIMEDIALI.	ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA D'ARTE .	GUARDA E OSSERVA UN'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO (LINEA-COLORE-FORME-VOLUME E SPAZIO)
COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E DIVERSE DALLA PROPRIA	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL PATRIMONIO ARTISTICO AMBIENTALE.

CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'

LINGUAGGIO VISIVO

- Comunicazione e percezione visiva
- Elementi del linguaggio visivo: il punto, la linea, la superficie, il colore
- I temi operativi: l'ambiente naturale, la struttura dell'albero, le foglie, i fiori, la frutta
- Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il frottage, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste

INCONTRO CON L'ARTE

- Dalla Preistoria alle prime civiltà (Paleolitico, Neolitico, Mesopotamia, Egitto)
- Arte greca

COMPETENZA: Esprimersi e comunicare

1. Ideare, progettare e rielaborare elaborati ricercando soluzioni creative e originali.
2. Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche)

COMPETENZA: Osservare e leggere le immagini

1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento

<ul style="list-style-type: none"> • Arte etrusca • Arte romana • Arte paleocristiana e bizantina 	<p><u>COMPETENZA: Comprendere ed apprezzare le opere d'arte</u></p> <p>1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.</p>
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

- **ESPRIMERSI E COMUNICARE**
- **OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI**
- **COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE**

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme. ➤ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi. ➤ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti su fenomeni artistici di vario genere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc. - Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- uso manuali e testi;
- lettura documenti e scritti tecnologici;

- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA – ESPRESSIONE ARTISTICA -

LIVELLO (atteso nella s. secondaria di primo grado)	LIVELLO (atteso fine della s. secondaria di primo grado)
<ul style="list-style-type: none"> - Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. - Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. - Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva). - Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Conosce e utilizza 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 e medievale 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 e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

**CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO I.C. RONCO ALL'ADIGE
CLASSE 1^ - 2^ - 3^**

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA di BASE in Educazione MOTORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO - SECONDARIA 2^ GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* 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.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola Secondaria di 1^ Grado

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

CONOSCENZE

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO -
ABILITÀ**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

-Schemi motori di base: marciare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare, afferrare...)
-Le posizioni e i movimenti fondamentali.
-Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvelenata, Palla-bassa, Palla-rilanciata, Palla-tennis...)
-Giochi propedeutici agli sport.
-Fondamentali individuali degli sport praticati (Pallamano, Dodgeball, Badminton
Salto della corda.
Cordicelle. Corsa ad ostacoli (ostacoli bassi).
-Fondamentali di squadra degli sport praticati

– Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
– Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
– Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
– Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale.

CONOSCENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO ABILITÀ
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	
<p>I gesti arbitrari dei vari sport praticati. I gesti di richiamo dell'attenzione dei compagni. Conoscere modalità di espressione corporea utilizzando una varietà di segni/segnali e identificare i contenuti emotivi. Conoscere gli schemi ritmici applicati al movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. – Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. – Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. - Eseguire e creare coreografie con la musica - Eseguire Danze folkloristiche

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	
<ul style="list-style-type: none"> -Giochi propedeutici agli sport. -Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvenenata, Palla-bassa, Palla-rilanciata, Palla-tennis...) -Fondamentali individuali degli sport praticati (Pallamano Dodgeball, Badminton ...) -Fondamentali di squadra degli sport praticati. -Le regole del fair play -Regole degli sport praticati anche finalizzate all'arbitraggio 	<ul style="list-style-type: none"> – Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. – Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. – Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. – Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	
<ul style="list-style-type: none"> -Teoria dell'allenamento, errori da evitare. Allenare la resistenza: Test di Cooper, corsa di durata, -Allenare la forza: esercizi a corpo libero o con piccoli attrezzi (piegamenti, flessioni, addominali,...) Allenare la velocità: corsa a navetta, partenza dai blocchi, staffette..... -Lo stretching -Il lavoro muscolare e i sistemi bioenergetici (cenni) -Cenni di traumatologia e primo soccorso (massaggio cardiaco e BLS) -L'alimentazione dello sportivo -Il doping -Effetti dell'assunzione di fumo, alcol e droghe sull'organismo 	<ul style="list-style-type: none"> – Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. – Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. – Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. – Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. – Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. – Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

COMPETENZE SPECIFICHE

Competenza 1 Acquisire 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.

Competenza 2 Utilizzare 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.

Competenza 3 Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Competenza 4 Agire 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.

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE

- Possiede coordinazioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.

- Possiede consapevolezze delle proprie capacità condizionali (resistenza- forza e velocità)

- Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti

- Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

- Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico- sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Migliorare la coordinazione intersegmentaria – rapporti spazio tempo – capacità di equilibrio e capacità di coordinazione complessa

- Migliorare la capacità respiratoria – la capacità di prestazione muscolare – la capacità di prestazione articolare

- Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.

- Rappresentare drammatizzazioni attraverso l'uso espressivo del corpo. Effettua giochi di comunicazione non verbale.

- Costruire schede relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

METODOLOGIA E STRUMENTI

METODOLOGIE

Le strategie utilizzate, sono riconducibili a tutte le attività e si possono così catalogare:

- La proposta viene presentata alla classe in apertura di lezione e viene inserita nel contesto generale delle attività.
- I profondi cambiamenti che interessano i ragazzi a questa età necessitano di proporre attività polivalenti, ricche di stimoli e soprattutto graduate, ciò per far sì che tutti abbiano la possibilità di avere delle gratificazioni dall'attività svolta.
- Analisi dell'esercitazione da eseguire attraverso spiegazione e dimostrazione dell'insegnante,
- Esecuzione da parte dell'allievo con conseguente correzione degli errori commessi
- Presa di coscienza da parte dell'alunno che può arrivare anche a proporre soluzioni diverse, ma pure efficaci

La presa di coscienza passa, là dove l'attività lo permette, anche attraverso la rilevazione di tempi, misure e risultati che confrontati periodicamente permettono di verificare lo stato di apprendimento.

L'obiettivo finale è far prendere coscienza all'alunno dei suoi mezzi reali mettendolo costantemente a confronto con sé stesso, attraverso le più svariate iniziative ed attività che non sono mai il fine ma bensì lo strumento.

Un valido supporto si è dimostrata la telecamera che, soprattutto, per particolari esercitazioni è molto utile.

MEZZI E STRUMENTI

I mezzi e gli strumenti che normalmente vengono usati, sono quelli in dotazione alla scuola. Oltre agli attrezzi classici usati in palestra o negli spazi attrezzati all'aperto, uso la telecamera per riprendere e rivedere le immagini, il computer per inserire, tabulare e confrontare i dati degli alunni ed il registratore per avere delle basi musicali qualora la lezione lo preveda.

VERIFICHE

La verifica, è sempre un fatto strettamente personale e cioè che riguarda il singolo alunno e mira a stabilire il percorso che ha fatto.

Per far sì che sia il più oggettiva possibile, si sono create delle tabelle che permettono di verificare l'andamento di ogni singolo alunno in relazione alle varie attività. Ciò permette sia all'insegnante che all'alunno di verificare i risultati raggiunti. I risultati, molto spesso però, soprattutto a questa età devono anche essere rapportati a dei dati antropometrici, che periodicamente vengono rilevati, in quanto l'alunno in questa fase subisce delle modificazioni strutturali tali da compromettere per un certo periodo i risultati.

Concretamente, le valutazioni, possono essere catalogate in tre gruppi:

- **Valutazione del livello di partenza**

È basata su una serie di test motori che mirano a rilevare le capacità condizionali.

- **Valutazione sistematica**

È frutto di ripetute osservazioni condotte sugli alunni durante lo svolgimento delle varie attività e riguarderanno, oltre ad alcuni aspetti generali (comportamento, partecipazione, interesse, metodo di lavoro) altri ambiti più propriamente legati alla disciplina e precisamente: le capacità condizionali, le capacità coordinative, l'apprendimento di schemi motori le capacità d'intervento e di collaborazione nel gioco di squadra, l'adattamento delle regole nel gioco.

- **Valutazione quadrimestrale**

In questa fase si cercherà di far confluire tutti i dati raccolti nelle fasi precedenti tenendo conto oltre dell'area formativa e cognitiva, anche dell'area affettiva

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

PRIMO (6)	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni
SECONDO (7)	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.
TERZO (8)	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.
QUARTO (9)	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.
QUINTO (10)	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti e in modo autonomo e responsabile, è in grado di dare istruzioni agli altri, utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, Scienze: il corpo umano-effetti delle sostanze proibite; Lingua italiana: ed. alla cittadinanza attiva; Musica: ritmo ed esecuzioni di danze folkloristiche; Geometria: alto, basso, sopra, sotto, forme geometriche;

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggi a con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggi a con sicurezza.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggi a in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile ; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- E' 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 su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed 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.

CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ

TECNOLOGIA

- La produzione
 - I settori dell'economia
 - Le trasformazioni industriali
- Tecnologia dei materiali
 - I Materiali
 - Il legno
 - La carta
 - Il vetro
 - Il riciclaggio

COMPETENZA: Osservazione ed analisi della realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente

1. conoscere ed analizzare oggetti, manufatti, materiali e processi produttivi;
2. comprendere le relazioni tra l'uomo, gli oggetti e l'ambiente;

DISEGNO GEOMETRICO

- Uso degli strumenti da disegno
- Convezioni grafiche
- Figure geometriche piane
- Strutture portanti e compo-

COMPETENZA: Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative

1. saper raccogliere, analizzare ed utilizzare dati;
2. saper organizzare, ideare, progettare,

<p>sizioni geometriche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno modulare • Scale di proporzione <p>METODOLOGIA OPERATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi tecnica • Prova sperimentale • Indagine • Operatività 	<p>realizzare e verificare un'attività operativa;</p> <p><u>COMPETENZA: Conoscenze tecniche e tecnologiche</u></p> <p>1. conoscere i contenuti dei nuclei tematici trattati (termini, fatti, concetti, cicli di lavorazione e principi di funzionamento);</p> <p><u>COMPETENZA: Comprensione ed uso dei linguaggi specifici</u></p> <p>1. comprendere ed applicare procedimenti grafici;</p> <p>2. conoscere termini tecnici specifici e comunicare con linguaggio appropriato.</p>
--	---

<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione ed analisi della realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente • Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative • Conoscenze tecniche e tecnologiche • Comprensione ed uso dei linguaggi specifici

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente</p> <p>Conosce le principali proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali</p> <p>Conosce i problemi legati all'ambiente relativi alla lavorazione, all'utilizzo dei diversi materiali e allo smaltimento dei</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali , utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire</p> <p>Ricerca i materiali che possono essere riciclati, valutare e ricollocarli anche con altre funzioni o</p>

rifiuti e al loro riutilizzo	trasformazioni specifiche
Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- Lezione frontale o dialogata;
- lettura dei testi;
- discussioni e dibattiti;
- lavori individuali o di gruppo;
- metodo della ricerca;
- metodo induttivo;
- metodo deduttivo;
- metodo scientifico;
- utilizzo dei sussidi didattici;
- materiali e strumenti per il disegno;
- attività pratico-manuale
- strumenti multimediali, LIM;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- interrogazioni;
- conversazioni/dibattiti;
- esercitazioni individuali e collettive;
- relazioni;
- prove scritte;
- prove orali;

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi

LIVELLO 4

- Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le

<p>e fenomeni di tipo artificiale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ E' 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 su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini altra documentazione tecnica e commerciale. ➤ Si orienta tra 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>più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse. ➤ E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico. ➤ Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti. ➤ Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc. ➤ Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni. ➤ Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico. ➤ Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.
--	--

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, con l'obiettivo di acquisire competenze trasversali.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSI 1[^] e 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

INFORMATICA

Utilizzo dei sistemi operativi:

- Windows

Utilizzo di software:

- Paint
- Word
- Power point
- Open source

Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

Rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ

COMPETENZA: Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

1. Utilizzare programmi specifici per presentazioni e comunicazione di idee, contenuti, immagini.
2. Tradurre in programmi algoritmi (ordinamento, calcolo, ragionamento logico-matematico) utilizzando un semplice linguaggio di programmazione
3. Fare esperienze di gruppo di lavoro
4. Utilizzare computer e software specifici per approfondire o recuperare aspetti disciplinari ed interdisciplinari.
5. Saper utilizzare i programmi proposti per la risoluzione di problemi pratici per disegno tecnico per proiezioni ortogonali elementari

COMPETENZA: Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

1. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi
2. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi

COMPETENZE SPECIFICHE

- **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione**
- **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione**

EVIDENZE

Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.)
Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato
Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).
Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti;
Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati;
Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni
Costruire semplici ipertesti
Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza
Elaborare ipertesti tematici

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate al termine dei principali argomenti

- Esposizione elaborati prodotti
- Visione e commenti struttura elaborati

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore.
- Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.
- Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.
- Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.
- Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

LIVELLO 4

- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.
- Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli
- Utilizza la posta elettronica di classe e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.
- Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, con l'obiettivo di acquisire competenze trasversali.

CURRICOLO CLASSE PRIMA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA **COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
 COMPETENZA DIGITALE
 COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai giorni nostri 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli aspetti fondamentali che differenziano le religioni • Distinguere tempi e luoghi sacri • Individuare le caratteristiche di riti, preghiere, uomini del sacro 	<ul style="list-style-type: none"> • L'I.R.C. come 'cultura religiosa' • Le prime orme religiose dell'uomo • Le religioni dell'antichità • Le religioni viventi
<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il valore della proposta delle religioni: riconoscere in Dio la risposta alle domande di senso, la fonte e lo scopo ultimo dell'esistenza; • Saper valorizzare, al fine del dialogo, la comune discendenza da Abramo della religione ebraica, cristiana e islamica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere formazione, struttura, generi letterari e simbologia della Bibbia • Saper ricercare brani biblici, leggerli e coglierne il messaggio principale • Adoperare la Bibbia come documento storico-culturale; • Comprendere e analizzare l'esperienza biblica di Alleanza secondo gli ebrei e i cristiani • Riconoscere il ruolo e la storia dei personaggi biblici 	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia: origine, formazione, struttura • La Bibbia: narrazione storico-teologica • La Bibbia: fonte culturale lungo i secoli

<ul style="list-style-type: none"> • Individuare a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù; • Riconoscere i linguaggi espressivi della fede, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare Gesù nel contesto storico, politico-culturale e religioso del suo tempo e attuale; • Identificare e interpretare le fonti bibliche dell'evento della Natività; • Comprendere e analizzare le finalità, lo stile comunicativo i luoghi e i destinatari della predicazione di Gesù • Documentare i luoghi, il contenuto e le finalità della predicazione di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> • La questione del Gesù storico e della fede • Gesù insegna; • Gesù insegna il Vangelo; • I personaggi intorno a Gesù; • Gesù Cristo il Crocifisso; • Gesù Cristo il Risorto
---	---	---

EVIDENZE classe 1[^]	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Scopre la scuola come spazio di incontro Riconosce il linguaggio religioso nelle sue espressioni verbali e non (simbolismo, segni, espressioni artistiche,) Si accosta con senso di gratitudine e rispetto al Creato Si pone interrogativi di senso e significato e cerca di trovare risposte ad essi Fa riferimento in modo corretto alla Bibbia e alle altre fonti Si apre alla conoscenza della Bibbia e ai contenuti del libro della Genesi e dell'Esodo Conosce gli avvenimenti dell'Esodo e della Pasqua ebraica Conosce alcuni momenti della vita e del messaggio di Gesù e sa legarli all'ambiente in cui è vissuto e ad alcune pagine del vangelo</p>	<p>Dimostra rispetto e cura di sé, degli altri e dell'ambiente Sa dialogare e interagire positivamente con i compagni del gruppo classe Sa riconoscere alcuni segni e simboli della fede ebraico-cristiana Verbalizza ed espone i principali racconti biblici Individua espressioni artistiche a ispirazione ebraico-cristiana Confronta le proprie abitudini di vita con quelle di un'epoca passata Inizia ad usare linee del tempo relativamente alla civiltà ebraica</p>

CURRICOLO CLASSE SECONDA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA **COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
 COMPETENZA DIGITALE
 COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Correlare la predicazione e l'opera di Gesù alla fede cristiana che riconosce in Lui il Salvatore dell'uomo, che invia la Chiesa nel mondo; • Attribuire un significato a ciò che vivevano le prime comunità cristiane; 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi alla Chiesa riconoscendo la ricchezza dei segni e delle testimonianze lasciati intorno a noi • Riconoscere il valore del cristianesimo come parte integrante della cultura del popolo italiano • Riconoscere l'originalità della proposta cristiana • Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane ed europee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia del cristianesimo e della Chiesa delle origini; • Comprende l'impegno della Chiesa e dei cristiani nell'insegnare, interpretare e testimoniare i valori insegnati da Gesù; • Utilizzare le informazioni necessarie per interpretare e aggiornare l'insegnamento di Gesù in parole e fatti; • Collegare lo sviluppo della Chiesa delle origini con il contesto culturale, politico e religioso dell'epoca;
<ul style="list-style-type: none"> • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dal Medioevo ai giorni nostri; • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere quali sono i contenuti centrali della fede cristiana per i cattolici, i protestanti e gli ortodossi; • Apprezzare il contributo della Chiesa alla costruzione di una comunità di valori condivisi; • Riconoscere i caratteri più significativi che appartengono alla Cristianità nell'Oriente e nell'Occidente mediterraneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprende il patrimonio religioso, storico, artistico, etico italiano ed europeo • Conoscere gli eventi principali della cristianità nel Medioevo e i principali protagonisti (San Benedetto, San Francesco d'Assisi, ecc.)

<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le caratteristiche principali delle varie Chiese cristiane, • A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza di costruire un cammino ecumenico tra le varie confessioni cristiane; • Riconoscere il contributo dei cristiani alla costruzione di una convivenza di giustizia e di pace tra i popoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa nelle varie fasi
--	--	---

EVIDENZE classe 2^	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce l'origine e lo sviluppo dei Vangeli, documento fonte della vita cristiana</p> <p>Ricostruisce gli avvenimenti del Natale e della Pasqua attraverso la lettura del Vangelo e le tradizioni di alcuni paesi del mondo</p> <p>Scopre come gli avvenimenti della vita di Gesù siano stati interpretati dagli artisti nel corso dei secoli</p> <p>Scopre come ha avuto inizio la diffusione del messaggio di Gesù</p> <p>Conosce l'origine e l'evoluzione dei luoghi di preghiera cristiani</p> <p>Scoprire attraverso i documenti cristiani e non cristiani come è stato accolto e come si è diffuso il cristianesimo nell'impero romano e quali sono stati gli effetti</p> <p>Conosce i principali motivi di separazione fra le Chiese Cristiane</p> <p>Capisce l'importanza del movimento ecumenico come ricerca dell'unità fra le Chiese Cristiane</p> <p>Sa che ognuno ha il diritto di professare la propria religione consapevoli del fatto che ciascuna è degna di rispetto</p> <p>Scopre attraverso le testimonianze grafico pittoriche dei primi cristiani i loro messaggi di fede</p>	<p>E' capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso</p> <p>E' in grado di dare ai segni e simboli della fede cristiana un'interpretazione corretta riconoscendo e apprezzando il linguaggio espressivo della fede cristiana</p> <p>Sa costruire argomentazioni fondate selezionando passi biblici e altri documenti</p> <p>Analizza e confronta le tappe principali della storia della Chiesa con le vicende della storia civile</p>

CURRICOLO CLASSE TERZA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il valore e la dignità della persona: motivazioni, comportamenti • Analizzare la dignità della persona che si esprime nel lavoro correlato ai valori di giustizia, libertà solidarietà, comprendendo a tal fine l'impegno della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre le motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici nel rispetto del valore della vita e della dignità della persona • Saper interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Valori e valori cristiani; il vangelo carta dei valori cristiani e civili • I cristiani testimoni di valori in parole e fatti: fatti e parole per lavorare a un "mondo migliore" • La persona: nella Bibbia, nel tempo, motivazioni cristiane condivise • La persona e le persone: vivono e lavorano insieme crescono insieme. • La dignità del lavoro • Cittadino del mondo, straniero, ospite
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere legittimità alla scienza e alla fede come due diverse espressioni della cultura • Confrontare risposte scientifiche e religiose sull'origine dell'uomo e del mondo • Individuare la correlazione cristiana tra i valori della fede e della vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere aperti alla sincera ricerca della verità, ponendosi delle domande di senso cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • I saperi e la cultura • L'uomo soggetto di cultura • Ragione e fede • Il "che" e il "perché" della scienza • Il "Chi" e il "perché" della fede • Ragione e fede • L'antropologia cristiana alla luce dei testi sacri

<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e nelle sue esperienze tracce di una ricerca religiosa • Saper esporre le principali motivazioni in un contesto di pluralismo culturale e religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le implicazioni della fede cristiana oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili • Interagire con persone di cultura e religione differente sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • La famiglia una comunità aperta alla speranza e al futuro • Le comunità: tempi e spazi per vivere esperienze • Valori civili e religiosi
---	---	--

EVIDENZE classe 3[^]	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce le fonti del pensiero cristiano</p> <p>Analizza un documento, un articolo, un episodio alla luce delle informazioni acquisite</p> <p>E' aperto al dialogo interreligioso e interculturale</p>	<p>E' capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso</p> <p>E' in grado di dare ai segni e simboli della fede cristiana un'interpretazione corretta riconoscendo e apprezzando il linguaggio espressivo della fede cristiana</p> <p>Sa costruire argomentazioni fondate sulle conoscenze acquisite nel triennio</p> <p>Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione</p> <p>Sa confrontare i valori del Cristianesimo con quelli di altre realtà culturali e religiose</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

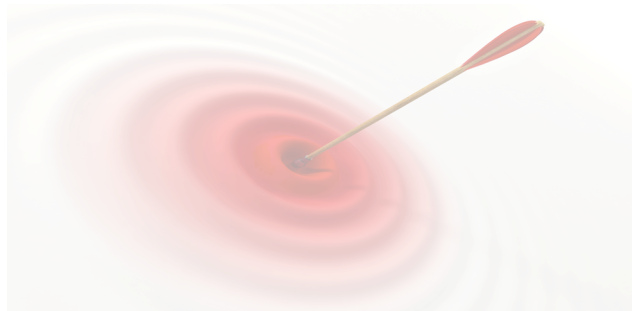
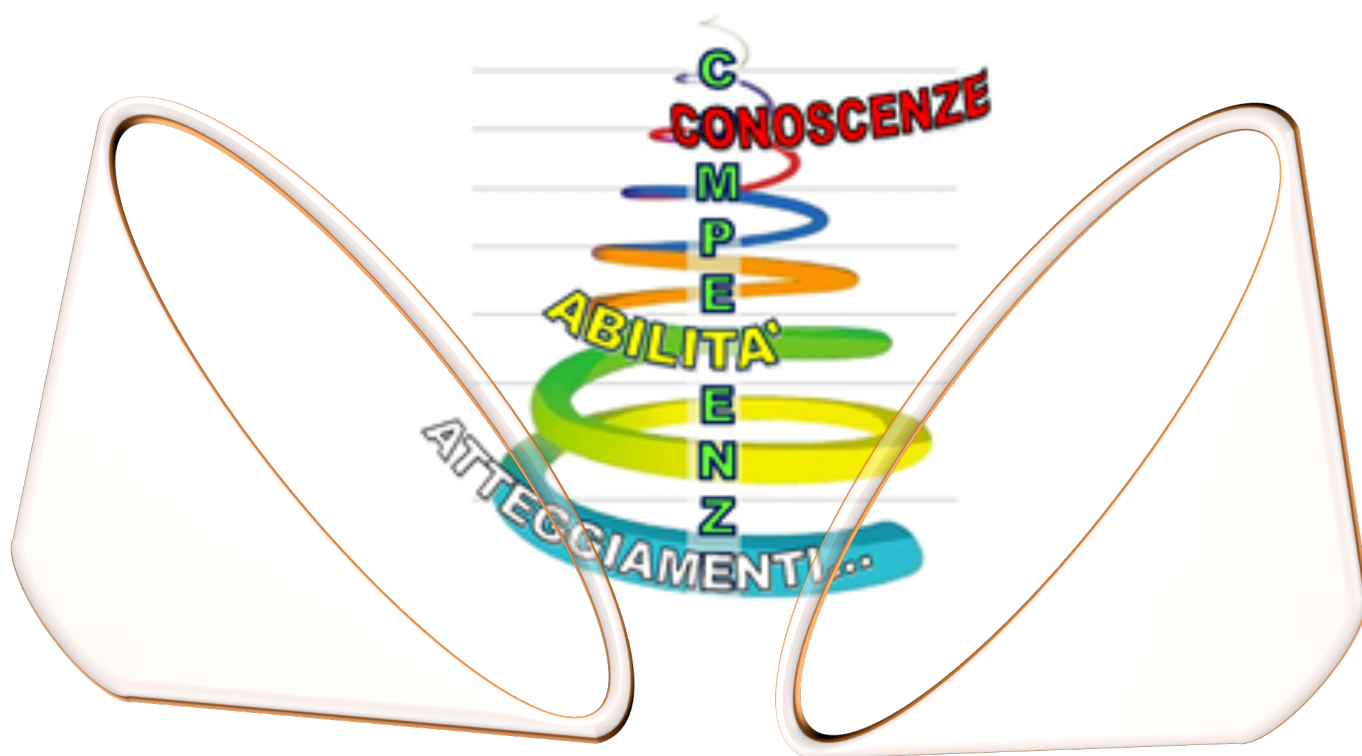
pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto

Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 2^a Scuola Secondaria 1^o Grado



CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

CONOSCENZE

- Elementi di base delle funzioni della lingua
- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali
- Contesto, scopo, destinatario della comunicazione
- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi
- Il testo poetico: strutture essenziali
- Tecniche di lettura analitica e sintetica
- Tecniche di lettura espressiva
- Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana
- Contesto storico di riferimento di autori e opere
- Le origini della lingua italiana
Tra Duecento e Trecento:
Dante
Il Trecento: Petrarca e Boccaccio;
Il Quattrocento:
l'Umanesimo
Il Cinquecento: il Rinascimento, Ariosto, Tasso, Macchiavelli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti per gestire l'interazione comunicativa verbale

1. Riconoscere nell'ascolto le informazioni principali e organizzarle secondo richieste specifiche.
2. Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto.
3. Esprimere pensieri, emozioni e narrare esperienze esplicitandole in modo chiaro ed esauriente.
4. Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.

COMPETENZA: Leggere e comprendere testi scritti

1. Leggere testi di varia natura applicando tecniche di supporto alla comprensione utilizzando strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa e analitica).
2. Leggere testi letterari individuandone le caratteristiche principali.
3. Ricavare informazioni esplicite e implicite da vari generi testuali e rielaborarle.

COMPETENZA: Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi

1. Applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo.
2. Scrivere testi di tipo diverso corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al

- Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso.
- Uso dei dizionari.
- Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta.
- Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione
- Il diario, la lettera e l'autobiografia
- Il racconto giallo
- La poesia
 - Il verbo
 - Morfologia
 - Sintassi: frase semplice, soggetto, predicato, attributo e apposizione, complementi diretti e indiretti.
- Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

destinatario.

3. Realizzare forme diverse di scrittura creativa in prosa e in versi.

COMPETENZA: Riflettere sugli usi della lingua

1. Analizzare frasi e semplici testi dal punto di vista sintattico e morfologico.
2. Riconoscere i propri errori tipici e individuare forme di autocorrezione.

COMPETENZA: Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti

1. Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi.
2. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute.
3. Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi.
4. Applicare strategie di studio, come il PQ4R: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo.
5. Ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti

COMPETENZA: Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni

- ❖ Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
 - ❖ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
1. Descrivere le modalità con cui si sono

<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Le fasi di una procedura • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; tabelle multicriteriali 	<p>operate le scelte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni. 3. Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. 4. Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.
---	---

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti • Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni
--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
-----------------	------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. ➤ Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato. ➤ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca. ➤ Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni. ➤ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo). ➤ Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base ➤ Padroneggia e applica in 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi. -Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc. dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui. -Narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...). -Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi i e organizzarli in sintesi. -Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, presentazioni manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe, della scuola -Predisporre schede informative a corredo di
---	--

situazioni diverse le
conoscenze fondamentali
relative al lessico, alla
morfologia, alla sintassi.

mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di
attività scolastiche.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MATEMATICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

- Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni.
- Frazioni: operazioni con le frazioni.
- Gli elementi fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione.
- Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure; poligoni e le loro proprietà.
- Circonferenza e cerchio.
- Misure di grandezze;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ

NUMERI

- Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.
- Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo
- Consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.
- Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.
- Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
- Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà
- delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
- Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.
- Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
- Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.
- Descrivere con un'espressione numerica e letterale la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.

<p>perimetro e area dei poligoni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teorema di Pitagora <ul style="list-style-type: none"> • Il metodo delle coordinate: uso del piano cartesiano • Trasformazioni geometriche e loro invarianti. • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi • Principali rappresentazioni di un oggetto matematico • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche. • Superficie dei poligoni <ul style="list-style-type: none"> • Modalità di decisione riflessiva <ul style="list-style-type: none"> • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). • Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari). • Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. • Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. • Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. • Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. • Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule. • Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. • Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. • Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e avvicinarsi al concetto di proporzionalità.
--	---

- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere
- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti
- Utilizzare strategie di autocorrezione

EVIDENZE

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI

- Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:
 - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza

rappre-sentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.

- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
 - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni
 - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, confrontando procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
 - Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
 - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
 - Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
 - Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.
-
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
 - Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
 - Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
 - Pone domande pertinenti

quotidiana e a semplici attività progettuali;

- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
- calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
- interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.
- Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica.
- Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).
- Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.
- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria misura, statistica, logica, ad eventi concreti.
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli,

- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze

- misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...
- Utilizzare Power-Point per effettuare semplici rappresentazioni
 - Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
 - Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione

METODOLOGIE E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;

- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4

- Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari; utilizza i numeri relativi, le potenze e le proprietà con le operazioni, con algoritmi anche approssimati in semplici contesti.
- Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali; le rappresenta nel piano e nello spazio; utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni; padroneggia il calcolo di perimetri, superfici e volumi.
- Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità.
- Utilizza in modo pertinente alla situazione gli strumenti di misura convenzionali, stima misure lineari e di capacità con buona approssimazione; stima misure di superficie e di volume utilizzando il calcolo approssimativo.
- Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo. Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda, mediana dai fenomeni analizzati.
- Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui. Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate.
- Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Eseguce i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: INGLESE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A2 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari e 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 e su argomenti noti.

Legge semplici testi con diverse strategie adatte allo scopo

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio anche 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 sapendo ampliare il proprio repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e di progetti.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE INFORMAZIONI, ISTRUZIONI, MESSAGGI ORALI E SCRITTI RELATIVI AD AMBITI FAMILIARI• DESCRIVERE ORALMENTE IN	<ul style="list-style-type: none">• LESSICO DI BASE SU ARGOMENTI DI VITA QUOTIDIANA• CORRETTA PRONUNCIA DI UN REPERTORIO DI PAROLE E FRASI MEMORIZZATE DI USO COMUNE• STRUTTURE DI	<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE ORALMENTE E PER ISCRITTO I PUNTI ESSENZIALI DI TESTI IN LINGUA STANDARD SU ARGOMENTI FAMILIARI• INTERAGIRE CON UNO O PIU'

<p>MODO SEMPLICE ASPETTI DEL PROPRIO VISSUTO E DEL PROPRIO AMBIENTE FAMILIARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • SVOLGERE SEMPLICI COMPITI SECONDO LE INDICAZIONI DATE IN LINGUA STRANIERA DALL'INSEGNANTE • INTERAGIRE NEL GIOCO; COMUNICARE IN MODO COMPRENSIBILE, ANCHE CON ESPRESSIONI E FRASI MEMORIZZATE 	<p>COMUNICAZIONE SEMPLICI E QUOTIDIANE</p> <ul style="list-style-type: none"> • REGOLE GRAMMATICALI FONDAMENTALI • SEMPLICI MODALITÀ DI SCRITTURA: MESSAGGI BREVI, BIGLIETTI, LETTERE INFORMALI • CENNI DI CIVILTÀ E CULTURA DEI PAESI DI CUI SI STUDIA LA LINGUA (USANZE, FESTE, RICORRENZE...) • USO DEL DIZIONARIO BILINGUE 	<p>INTERLOCUTORI IN CONTESTI FAMILIARI E SU ARGOMENTI NOTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LEGGERE SEMPLICI TESTI CON DIVERSE STRATEGIE ADEGUATE ALLO SCOPO • SCRIVERE SEMPLICI RESOCONTI E RISPONDERE A SEMPLICI DOMANDE SCRITTE RELATIVE ALLA SFERA PERSONALE E FAMILIARE • AUTOVALUTARE LE COMPETENZE ACQUISITE ED ESSERE CONSAPEVOLI DEL PROPRIO MODO DI APPRENDERE
---	---	--

CONOSCENZE	ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
-------------------	--

<p>Aree lessicali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I saluti e la presentazione di sé • I numeri (date, numeri ordinali e cardinali) • La famiglia • Il tempo atmosferico e cronologico • Gli animali • La casa e i mobili • La scuola • Il cibo • I luoghi della città • La routine quotidiana 	<p><u>ASCOLTO (comprensione orale)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere i punti essenziali di semplici conversazioni e dialoghi in lingua straniera inerenti ad argomenti familiari e relativi alla sfera personale 2. Individuare, ascoltando, il contenuto essenziale di brevi conversazioni telefoniche o radiofoniche di argomento familiare ed articolate in modo chiaro e saper svolgere attività inerenti a quanto ascoltato <p><u>PARLATO (produzione orale)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani; 2. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice
--	--

- Le attività del tempo libero
- Gusti e preferenze
- L'abbigliamento
- L'aspetto fisico e il corpo

Strutture grammaticali:

- Il verbo *be*
- Il verbo *have*
- Il verbo modale *can*
- L' imperativo
- Il *present simple*
- Il *present continuous*
- Il plurale dei nomi
- Il *possessive case*
- *There is, there are*
- *Some- any*
- Gli avverbi di frequenza
- Le preposizioni di luogo e di tempo
- Aggettivi qualificativi, possessivi e dimostrativi

CIVILTÀ'

- The United Kingdom
- London
- British houses
- Cibi e tradizioni alimentari del mondo anglosassone
- British schools
- Festività e tradizioni del mondo anglosassone

3. Scambiare con un'altra persona semplici informazioni relative alla sfera personale (ad es. presentarsi, parlare di famiglia, animali, gusti, amici, scuola) utilizzando semplici espressioni in situazioni quotidiane prevedibili

LETTURA (comprensione scritta)

1. Comprendere biglietti, brevi messaggi, testi semplici accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il senso di parole e frasi
2. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
3. Leggere con tonalità diverse, anche utilizzando role play

SCRITTURA (produzione scritta)

- 1- Produrre risposte a questionari semplici e formulare domande su semplici testi
- 2- Raccontare per iscritto esperienze quotidiane, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 3- Scrivere brevi testi (cartoline, e-mails, brevi lettere) per parlare di sé e del proprio vissuto usando un lessico semplice ma appropriato e con sintassi elementare ma corretta
- 4- Scrivere testi sotto dettatura

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

(competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

1. Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune
2. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi
3. Autovalutare le competenze acquisite ed essere consapevoli del proprio modo di apprendere

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

1. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue

	<p>espressioni musicali, dello spettacolo, degli spot pubblicitari delle arti visive e dei videogiochi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 3. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni con vari mezzi di comunicazione
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, la casa, la scuola, il tempo libero) • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano le informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto per esprimere informazioni, descrizioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente e degli argomenti affrontati in classe.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa interagire verbalmente con diversi interlocutori ➤ Sa ascoltare e comprendere messaggi orali di vario tipo se pronunciati lentamente e con chiarezza ➤ Sa scrivere comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti, persone ed esperienze) ➤ Sa leggere e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Sa padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, sa interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Sa formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana e argomenti affrontati in classe ➤ Sa redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Sa ascoltare comunicazioni, istruzioni e dialoghi in lingua straniera, comprendendone il senso generale

fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali e laboratoriali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe
- ascolto e visione di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni e presentazione power point su computer
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa potrà inglobare anche attività di laboratorio per concretizzare gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di materiale informatico, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to- peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità.

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate sistematicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera, role play
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive e soggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica

- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, responsabilità, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e miglioramento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- **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 e nelle attività proposte; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.**
- **Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**

LIVELLO 4

- **Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)**
- **Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali**
- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con tutte le discipline, in particolare con la storia, la geografia e la letteratura per gli argomenti di civiltà, ma anche la matematica.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: INGLESE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- Attività quotidiane
- Lavori di casa
- Oggetti personali
- Cibi e bevande
- Aggettivi di nazionalità
- Professioni
- Luoghi in città
- Hobbies
- Programmi televisivi
- Vacanze
- Generi musicali
- Mezzi di trasporto
- Regole scolastiche
- Abbigliamento

Strutture grammaticali:

- Present simple e present continuous a confronto
- Verbi + forma in *-ing*
- *Whose ...?*
- Pronomi possessivi
- Nomi numerabili e non numerabili
- Quantità con *some/any/a lot of/much/many*
- Past simple dei verbi regolari ed irregolari
- Comparativo degli aggettivi
- Superlativo degli

ASCOLTO (comprensione orale)

3. Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari
4. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro
5. Individuare, ascoltando, termini e informazioni essenziali attinenti allo studio di altre discipline (CLIL)

PARLATO (produzione orale)

4. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani;
5. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione
6. Interagire oralmente con uno o più interlocutori con cui si ha familiarità, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo sufficientemente chiaro e comprensibile
7. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili

LETTURA (comprensione scritta)

4. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali
5. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
6. Leggere brevi storie e semplici biografie

aggettivi

- Futuro con *be going to*
- *Present continuous* con valore di futuro
- *Must/mustn't/ have to*
- *Can* per esprimere permesso

Civiltà:

- Programmi televisivi
- Festività
- Cibo locale

SCRITTURA (produzione scritta)

- 5- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi semplici
- 6- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 7- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato e sintassi elementare

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E

SULL'APPRENDIMENTO (competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

4. Rilevare semplici regolarità e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse
5. Autovalutare le competenze acquisite, riconoscere il processo di apprendimento e che cosa ostacola il proprio apprendimento
6. Essere consapevole del proprio modo di imparare ad imparare
7. Usare la lingua per affrontare situazioni nuove
8. Collaborare fattivamente con i compagni per la realizzazione di attività e progetti

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

4. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue espressioni musicali, dello spettacolo, della letteratura e delle arti visive
5. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli
Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
6. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione

COMPETENZE SPECIFICHE

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio
- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti)
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media
- Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata sugli aspetti principali della vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, i viaggi, dare e seguire semplici istruzioni
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera
- Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali o laboratoriali di gruppo;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe o partecipate

- ascolto di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali, a coppia o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni, power point
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- esercitazioni al computer
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale, il senso di iniziativa e imprenditorialità e la consapevolezza ed espressione culturale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali e scritte
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie o di tabelle, riordino di frasi...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive e soggettive
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche sistematiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi o emotivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno, responsabilità...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei

loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4

- **Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)**
- **Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali**
- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con la storia, la geografia e la letteratura e la matematica.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **INGLESE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A2 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari e 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 adatte allo scopo

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline

Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere 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 sapendo ampliare il proprio repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e di progetti.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- I mestieri e le professioni
- Le materie scolastiche e gli esami
- Il tempo atmosferico
- Eventi naturali ed ambienti geografici
- Ferite e malattie

ASCOLTO (comprensione orale)

6. Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari
7. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro

- Gli aggettivi di personalità
- I lavori di casa

Strutture grammaticali:

- Il futuro con *going to*
- Il futuro con *will*
- Il periodo ipotetico di primo tipo
- Il *past continuous*
- *Past participle*
- *Present perfect*
- *Just, yet, already*
- Quantità con *a little, a few, some*
- Pronomi relativi: *who, which, that*
- *Should, shouldn't*
- *Could, couldn't*
- La forma passiva

Civiltà

- The USA
- Australia
- American food
- Health of a nation
- Jobs for the future
- The intelligent planet
- Charities in the UK
- Biographies of famous people from English-speaking countries:
JFK – Nelson Mandela – Gandhi, Martin Luther King, Bill Gates, Avril Lavigne ...

8. Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti allo studio di altre discipline (CLIL) a quanto ascoltato e saper svolgere attività inerenti

PARLATO (produzione orale)

8. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani;
9. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice
10. Interagire oralmente con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile
11. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili
12. Esporre argomenti di studio

LETTURA (comprensione scritta)

7. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali
8. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
9. Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni adeguate

SCRITTURA (produzione scritta)

- 8- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi via via più complessi
- 9- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 10- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato e sintassi semplice ma corretta

<ul style="list-style-type: none"> • Brani vari di civiltà legati alle tesine d'esame 	<p><u>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</u> (competenza trasversale: imparare ad imparare)</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Rilevare semplici regolarità e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse 10. Autovalutare le competenze acquisite, riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento 11. Essere consapevole del proprio modo di apprendere 12. Usare la lingua per affrontare situazioni nuove e per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi 13. Operare collegamenti interdisciplinari 14. Collaborare fattivamente con i compagni per la realizzazione di attività e progetti <p><u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue espressioni musicali, dello spettacolo, della letteratura e delle arti visive 8. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 9. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
COMPETENZE SPECIFICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati 	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce verbalmente con interlocutori 	

<p>collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti) ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana ➤ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi alla TV in lingua straniera o mediante il PC e riferirne l'argomento generale ➤ Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera ➤ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera
--	---

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe
- ascolto di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di

cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4	LIVELLO 5 Livello A2 QCER
<ul style="list-style-type: none">• Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)• Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno	<ul style="list-style-type: none">• 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

scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali

- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti ...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

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 al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti**
- **Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con la storia e la geografia per i brani di civiltà, le scienze e la tecnologia per il progetto CLIL, la musica per lo studio delle tradizioni canore e il folklore dei paesi anglosassoni.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **TEDESCO**

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

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

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- La scuola
- Il cibo
- L'abbigliamento
- La mia giornata

Strutture grammaticali:

- I casi nominativo e accusativo
- Gli aggettivi possessivi
- I pronomi personali all'accusativo
- Il complemento di tempo con la

Ascolto (comprensione orale)

1. Riconoscere parole che gli sono familiari ed espressioni molto semplici riferite a se stesso e al suo ambiente, purché le persone parlino lentamente e chiaramente.

Parlato (produzione e interazione orale)

1. Porre e rispondere a domande semplici su argomenti molto familiari o che riguardano bisogni immediati.

Lettura (comprensione scritta)

1. Comprendere testi molto brevi e semplici e trovare informazioni specifiche e prevedibili espresse con parole che gli sono familiari e frasi molto semplici riferite a se stesso e al suo ambiente.

Scrittura (produzione scritta)

1. Scrivere brevi messaggi su argomenti riguardanti bisogni immediati

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento (competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

1. Osservare la struttura delle frasi, individuando regolarità e differenze.

<p>preposizione <i>am</i> e <i>um</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L' inversione • I verbi separabili • La forma impersonale <i>man</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mettere in relazione strutture e funzioni comunicative. 3. Confrontare parole e strutture relative a lingue diverse, rilevando anche analogie e differenze culturali. 4. Riflettere sui propri errori e sulle proprie modalità di apprendimento. <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione 2. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati
--

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti semplici di vita quotidiana ➤ Scrive semplici e brevi comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, testi relativi alla vita quotidiana) ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana ➤ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Ascoltare brevi e semplici comunicazioni in lingua straniera mediante supporti multimediali e riferirne l'argomento generale ➤ Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo

- relative a contesti di esperienza e di studio
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media
 - Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate

- in lingua straniera
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe;
- ascolto e visione di materiale autentico in lingua tedesca;
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- dialoghi, Rollenspiele, Kettenfragen;
- realizzazione di cartelloni;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- attività di recupero e potenziamento;
- Attività di autovalutazione e autocorrezione.

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale, il senso di iniziativa e imprenditorialità e la consapevolezza ed espressione culturale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 1

- **Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti la scuola, il cibo, l'abbigliamento, la routine quotidiana.**
- **Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti.**
- **Recita poesie e canzoncine imparata a memoria.**
- **Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.**
- **Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza**

LIVELLO 2

- **Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.**
- **Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.**
- **Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce.**
- **Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti.**

- **Scrive le parole note**

- **Scrive parole e frasi note**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con letteratura, storia e geografia per gli argomenti di civiltà e la musica per l'analisi del patrimonio musicale e folkloristico dei paesi di lingua tedesca.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: FRANCESE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

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

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CONOSCENZE

ABILITÀ – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- Le azioni della giornata
- La scuola
- I numeri ordinali dal 30 al 1000
- Negozi e commercianti: attività di compravendita
- Gli alimenti
- I vestiti
- Sport e tempo libero

Strutture grammaticali:

- I verbi riflessivi
- Gli articoli partitivi
- Gli avverbi di quantità
- Il presente indicativo dei verbi servili *dovere, potere, volere*
- Il presente indicativo verbi del 2° gruppo in *-ir*
- Gli aggettivi dimostrativi

Ascolto (comprensione orale)

1. Comprendere globalmente messaggi orali semplici e chiari riguardanti argomenti familiari.
2. Ricavare informazioni specifiche date esplicitamente.

Parlato (produzione e interazione orale)

1. Porre e rispondere a domande semplici su argomenti familiari o che riguardano bisogni immediati.
2. Raccontare semplici fatti utilizzando adeguatamente le strutture linguistiche studiate.

Letture (comprensione scritta)

1. Capire semplici testi di tipo concreto cogliendo termini e strutture familiari per acquisire e interpretare l'informazione.

Scrittura (produzione scritta)

1. Scrivere brevi messaggi su argomenti noti.
2. Scrivere brevi e-mail o messaggi per fare gli auguri, per ringraziare e per invitare qualcuno.

- I tre gallicismi
- Il superlativo assoluto
- I pronomi tonici

**Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento
(competenza trasversale: imparare a imparare)**

1. Osservare la struttura delle frasi, individuando regolarità e differenze.
2. Mettere in relazione strutture e funzioni comunicative.
3. Confrontare parole e strutture relative a lingue diverse, rilevando anche analogie e differenze culturali.
4. Riflettere sui propri errori e sulle proprie modalità di apprendimento.

Consapevolezza ed espressione culturale:

1. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli.
2. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione.
3. Avere consapevolezza del proprio ruolo e delle proprie caratteristiche peculiari all'interno del gruppo classe e della società.

COMPETENZE SPECIFICHE

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti semplici di vita quotidiana

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera
- Ascoltare comunicazioni in lingua e riferirne l'argomento principale

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive semplici e brevi comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, testi relativi alla vita quotidiana. ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Comprende il senso generale di documenti sonori. ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera ➤ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera ➤ Creare un invito o biglietto di auguri per un'occasione o una circostanza significativa. ➤ Creare una scheda creativa di presentazione personale. ➤ Comporre una lista ordinata e consapevole dei rifornimenti in vista di una festa di compleanno. |
|--|---|

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe;
- lezioni partecipate;
- ascolto o visione di materiale autentico in lingua francese;
- lettura guidata e comprensione di testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- dialoghi, *jeux de rôle*;
- realizzazione di cartelloni o presentazioni *powerpoint*;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività di autovalutazione e autocorrezione.
- *Approche communicative – actionnelle*.
- *Classe renversée*
- Metodo deduttivo o induttivo a seconda dell'opportunità, delle esigenze e delle circostanze del contesto didattico

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti lucidi (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc.), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS; apprendimento di canzoni o filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e la *peer-to-peer education*. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali e scritte
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie o di tabelle, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con CD-ROM interattivi.

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dell'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno, responsabilità ...)

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e miglioramento ed aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 1	LIVELLO 2
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti la scuola, il cibo, l'abbigliamento, la routine quotidiana. • Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti. • Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. • Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. • Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza. • Scrive le parole note. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. • Sa esprimersi producendo parole frasi, o frasi brevissime, su argomenti familiari o quotidiani e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. • Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. • Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori ecc. utilizzando i termini noti. • Scrive parole e frasi note.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con tutte le altre discipline, in particolare con letteratura, storia e geografia per gli argomenti di civiltà, per analizzare il patrimonio culturale dei paesi di lingua francofona.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **STORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Funzione di: musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici.• Concetti correlati a• <i>Economia</i>: agricoltura, industria, commercio• <i>Organizzazione politica e istituzionale</i>: monarchia, impero, stato, repubblica, democrazia, imperialismo ecc. – diritto, legge, costituzione, ecc.<ul style="list-style-type: none">• <i>Religione</i>: monoteismo, politeismo, ecc.• <i>Cultura</i>: cultura orale e cultura scritta ecc.• Linguaggio specifico• Processi fondamentali – collocazione spazio-temporale, periodizzazioni, le componenti dell'organizzazione della società, grandi eventi e macrotrasformazioni relativi a:• Storia italiana: i momenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento alle forme di potere medievali, alla formazione dello stato unitario• Storia dell'Europa• Storia mondiale: l'età delle Rivoluzioni• Concetti storici: umanesimo, borghesia, colonialismo, rivoluzione	<p>COMPETENZA: Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà</p> <ol style="list-style-type: none">1. Consolidare il concetto di ordine cronologico e utilizzare in modo adeguato la linea del tempo2. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina3. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.4. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.5. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.6. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.7. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

- L' Umanesimo e l'Europa dei re.
- L'età delle grandi scoperte geografiche e il colonialismo.
- La riforma religiosa.
- L'Italia e l'Europa nel '600 e la rivoluzione scientifica.
- Il secolo dei Lumi e le Rivoluzioni.
- Napoleone e la Restaurazione.

- Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici.
- Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza.
- Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola.
- Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza.
- Principi generali dell'organizzazioni dello Stato.
- La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi.
- Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti.

- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

COMPETENZA: Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società

1. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
2. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.

COMPETENZA: Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi sulla linea del tempo, per comprendere i problemi fondamentali del mondo, per sviluppare il pensiero critico.

1. Confronta eventi e fenomeni per cogliere analogie e differenze.
2. Riconosce/individua rapporti di causalità;
3. Sa trarre conclusioni coerenti.

COMPETENZA: A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

COMPETENZA: Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.

1. Comprendere, analizzare ed applicare le norme di convivenza civile.
2. Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino.
3. Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma.
4. Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche.
5. Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola.
6. Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati.
7. Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia.

COMPETENZA: Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

1. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle.
2. Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici

	<p>mappe.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Utilizzare strategie di memorizzazione. 4. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute 5. Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo 6. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro
--	---

COMPETENZE SPECIFICHE

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi sulla linea del tempo, per comprendere i problemi fondamentali del mondo, per sviluppare il pensiero critico.

- A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.

- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

EVIDENZE

- Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali
- Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)
- Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo
- Individua relazioni causali e

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia
- Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione
- Reperire notizie e documenti da

- temporali nei fatti storici
- Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine /somiglianza o di diversità
 - Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni
 - Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
 - Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
 - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui
 - Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività
 - Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
 - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente
 - Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini
 - Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni
 - Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione

- fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti
- Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni
 - Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate
 - Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli
 - Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale ...);individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee
 - Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni
 - Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato
 - Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola
 - Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico,

individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi

- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana
- Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni
- Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale
- Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.
- Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.
- Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose
- Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi,

	<p>documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...</p>
--	--

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **GEOGRAFIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici.• Popoli e culture europei.• Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo• Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente• Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato• Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei e ne descrivono il clima• Le principali aree economiche europee.• La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre.• Assetti politico-amministrativi delle macro-regioni e degli Stati studiati.• I principali problemi	<p>COMPETENZA: Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.</p> <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none">• Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei, 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>COMPETENZA: Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.</p> <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none">• Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo al continente europeo.• Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea. <p>COMPETENZA: Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche.</p> <p>Linguaggio della geo-graficità</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.

ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono ecc.).

- Modalità di decisione riflessiva
- Fasi del problem solving

- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

COMPETENZA: Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

Orientamento

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.

COMPETENZA: Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.

- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Suggestire percorsi di correzione o miglioramento
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

- Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti.
- Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo.
- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe.
- Utilizzare strategie di memorizzazione.
- Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute.

COMPETENZE SPECIFICHE

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche.
- Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

EVIDENZE

- Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura
- Distingue nei paesaggi europei, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici
- Osserva, legge e analizza

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente
- Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico
- Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.
- Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ...
- Costruire semplici guide relative al proprio territorio
- Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici).

<p>sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Pone domande pertinenti➤ Reperisce informazioni da varie fonti➤ Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)➤ Applica strategie di studio➤ Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite➤ Autovaluta il processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide).➤ Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.➤ Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.
--	--

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SCIENZE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti
Struttura dei viventi
Classificazioni di viventi e non viventi
Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi; relazioni organismi-ambiente; evoluzione e adattamento
Igiene e comportamenti di cura della salute
Biodiversità
Impatto ambientale dell'organizzazione umana

• Modalità di decisione riflessiva

- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo
- Procedure di utilizzo di reti informatiche per

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ

BIOLOGIA

- Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (Collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
- Sviluppare la cura e il controllo della propria Salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere

ottenere dati, fare ricerche, comunicare

- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di studio

- Significato di “gruppo” e di “comunità”
- Elementi di geografia utili comprendere i fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni nel mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani

- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti
- Utilizzare strategie di autocorrezione

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita
- Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà
- Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche

EVIDENZE

- Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.
- Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.
- Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.
- Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).
- Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)
- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:
 - contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...);
 - condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica;
 - Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive
- Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...
- Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire
- Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale
- Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale
- Confezionare la segnaletica per le emergenze
- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territo

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- Pone domande pertinenti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze
- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
- In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esperienze altrui
- Partecipa attivamente alla attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività
- Assumere le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
- Assumere comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

rio
(es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...)

- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc ...
- Utilizzare Power-Point per effettuare semplici rappresentazioni
- Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
- Organizza le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi
efficaci o viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni
- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale

METODOLOGIE E STRUMENTI

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti.

Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico.

Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni.

Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti.

Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento.

Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero.

Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali.

Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ARTE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	<ul style="list-style-type: none"> • ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E TECNICHE DIVERSE
E' IN GRADO DI OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI (OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE – MANIFESTI E FUMETTI) E MESSAGGI MULTIMEDIALI.	ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA D'ARTE .	GUARDA E OSSERVA UN'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO (LINEA-COLORE-FORME-VOLUME E SPAZIO)
COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E DIVERSE DALLA PROPRIA	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL PATRIMONIO ARTISTICO AMBIENTALE.

CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'

LINGUAGGIO VISIVO

- La composizione (il modulo, il ritmo e la simmetria)
- Elementi del linguaggio visivo: Luce ombra, colore, il volume, lo spazio.
- I temi operativi:
 - Riprodurre un'immagine
 - La natura morta
 - Il paesaggio
 - La figura umana
- Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste

INCONTRO CON L'ARTE

COMPETENZA: Esprimersi e comunicare

1. Ideare, progettare e rielaborare elaborati ricercando soluzioni creative e originali.
2. Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche)

<p>INCONTRO CON L'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arte Romanica • Arte Gotica • Arte Rinascimentale 	<p>COMPETENZA: Osservare e leggere un'immagine</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento <p>COMPETENZA: Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.
---	--

COMPETENZE SPECIFICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • ESPRIMERSI E COMUNICARE • OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI • COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme. ➤ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi. ➤ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere. ➤ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, etc.. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc. - Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.
METODOLOGIA E STRUMENTI	
<p>Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lezioni frontali; 	

- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;

LIVELLO (atteso nella scuola secondaria di primo grado)	LIVELLO (atteso fine della scuola secondaria di primo grado)
<p>Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. - Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva). - Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, rinascimentale, 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 e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	
<p>Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzazione di cartellonistica; • uso della LIM e di altri materiali audiovisivi; • utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia; • uso manuali e testi; 	

- lettura documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MUSICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'
<p>Elementi costitutivi del linguaggio musicale.</p> <p>Tecniche vocali e strumentali.</p> <p>Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche, culture diverse.</p> <p>Elementi formali e strutturali del linguaggio musicale.</p> <p>Esercizi per l'impostazione della voce, la corretta respirazione e la corretta tecnica esecutiva dello strumento.</p> <p>Esercizi collettivi ritmico-melodici.</p> <p>Esercizi di esplorazione, variazione e invenzione sonora.</p> <p>Esecuzione di esercizi e brani musicali di generi e stili diversi.</p> <p>Esercitazioni individuali e di gruppo</p>	<p>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.</p> <p>Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.</p> <p>Riconoscere e classificare, anche stilisticamente, i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.</p> <p>Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.</p> <p>Orientare la costruzione della propria identità musicale e ampliarne l'orizzonte, valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.</p> <p>Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p> <p>Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi</p>

<p>Utilizzare e strutturare in modo appropriato materiali multimediali</p> <p>Portare contributi positivi nella realizzazione di eventi musicali.</p>	<p>generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche</p> <p>Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e alcuni strumenti musicali.</p> <p>COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali</p> <p>Utilizzare software per la videoscrittura musicale e per registrazione e montaggio audio.</p> <p>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.</p> <p>Progettare ed organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>
---	--

COMPETENZE SPECIFICHE

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:
Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale, inserendoli nel</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con voci e strumenti musicali, a commento di eventi prodotti a scuola.</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio</p>

<p>loro contesto storico e culturale, individuandone stili e generi.</p> <p>Legge, interpreta e valuta su fenomeni musicali di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.</p>	<p>classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p>
<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p> <p>Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>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.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici curando intonazione, espressività, interpretazione.</p> <p>Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale anche all'interno di brani musicali.</p> <p>Sa scrivere e leggere le note in chiave di violino;</p> <p>Sa interpretare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.</p> <p>Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali.</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^A

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^A GRADO

- 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 su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed 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.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ
TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none">• I materiali, loro lavorazioni, il relativo smaltimento o riciclaggio• Lo sviluppo dell'agricoltura e tecniche agrarie.• Educazione agro-alimentare Abitazione:<ul style="list-style-type: none">• Costruzione di un edificio - Strutture portanti degli edifici e sollecitazioni - Travi, solai, lastre di copertura - Strutture di fondazioni - Strutture in elevazione: a muratura tradizionale ed a gabbia - Strutture di copertura.	<p><u>COMPETENZA: Osservazione ed analisi della realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere, analizzare, descrivere e classificare gli oggetti in ogni loro aspetto (funzione, forma, parti, materiale, principio di funzionamento, uso, ecc.), in relazione ai vantaggi per l'uomo ed ai problemi ambientali.2. Conoscere il processo di produzione di alcuni materiali, le proprietà e gli usi ad esse connessi, e l'importanza del loro riutilizzo. <p><u>COMPETENZA: Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Rappresentare solidi ed oggetti, con il supporto degli strumenti da disegno, applicando le regole delle proiezioni ortogonali, dell'assonometria, con
DISEGNO GEOMETRICO	

<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di figure geometriche piane • Proiezioni ortogonali di solidi semplici, complessi, composizione di solidi • Introduzione proiezioni assonometriche <p>METODOLOGIA OPERATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi tecnica • Prova sperimentale • Indagine • Operatività 	<p>precisione e rigore, secondo i procedimenti di esecuzione e le norme e regole che governano il disegno tecnico.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Applicare una metodologia operativa per la costruzione di solidi o altri oggetti - Progettare e realizzare oggetti e/o solidi complessi, utilizzando materiali elementari e di facile uso - Saper eseguire prove sperimentali. 4. Raccogliere, elaborare ed interpretare dati, e trasmettere informazioni. <p><u>COMPETENZA: Conoscenze tecniche e tecnologiche</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere dati, fatti, concetti, principi, teorie e processi relativi al mondo tecnico e tecnologico, inerenti le unità di studio. <p><u>COMPETENZA: Comprensione ed uso dei linguaggi specifici</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere ed usare il linguaggio del disegno tecnico (termini specifici, procedimenti). 2. Conoscere ed usare il linguaggio informatico per elaborare e trasmettere dati ed informazioni.
---	--

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione ed analisi della realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente • Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative • Conoscenze tecniche e tecnologiche • Comprensione ed uso dei linguaggi specifici

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale</p>

<p>Conosce i principi fondamentali dell'ecologia.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.</p>	<p>e strutturale</p> <p>Confezionare la segnaletica per le emergenze</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni</p> <p>Analizzare le varie colture presenti sul luogo e i tipi di macchine da adoperare.</p>
--	--

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- Lezione frontale o dialogata;
- lettura dei testi;
- discussioni e dibattiti;
- lavori individuali o di gruppo;
- metodo della ricerca;
- metodo induttivo;
- metodo deduttivo;
- metodo scientifico;
- utilizzo dei sussidi didattici;
- materiali e strumenti per il disegno;
- attività pratico-manuale
- strumenti multimediali, LIM;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- interrogazioni;
- conversazioni/dibattiti;
- esercitazioni individuali e collettive;
- relazioni;
- prove scritte;
- prove orali;

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- E' 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 su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra 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.

LIVELLO 4

- Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.
- E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico.
- Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.
- Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc.
- Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
- Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico.
- Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, con l'obiettivo di acquisire competenze trasversali.

**CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO I.C. RONCO ALL'ADIGE
CLASSE 1^ - 2^ - 3^**

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA di BASE in Educazione MOTORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO - SECONDARIA 2^ GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* 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.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola Secondaria di 1^ Grado

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

CONOSCENZE

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO -
ABILITÀ**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

-Schemi motori di base: marciare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare, afferrare...)
-Le posizioni e i movimenti fondamentali.
-Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvelenata, Palla-bassa, Palla-rilanciata, Palla-tennis...)
-Giochi propedeutici agli sport.
-Fondamentali individuali degli sport praticati (Pallamano, Dodgeball, Badminton
Salto della corda.
Cordicelle. Corsa ad ostacoli (ostacoli bassi).
-Fondamentali di squadra degli sport praticati

– Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
– Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
– Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
– Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale.

CONOSCENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO ABILITÀ
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	
<p>I gesti arbitrari dei vari sport praticati. I gesti di richiamo dell'attenzione dei compagni. Conoscere modalità di espressione corporea utilizzando una varietà di segni/segnali e identificare i contenuti emotivi. Conoscere gli schemi ritmici applicati al movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. – Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. – Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. - Eseguire e creare coreografie con la musica - Eseguire Danze folkloristiche

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	
<ul style="list-style-type: none"> -Giochi propedeutici agli sport. -Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvenata, Palla-bassa, Palla-rilanciata, Palla-tennis...) -Fondamentali individuali degli sport praticati (Pallamano Dodgeball, Badminton ...) -Fondamentali di squadra degli sport praticati. -Le regole del fair play -Regole degli sport praticati anche finalizzate all'arbitraggio 	<ul style="list-style-type: none"> – Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. – Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. – Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. – Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	
<ul style="list-style-type: none"> -Teoria dell'allenamento, errori da evitare. Allenare la resistenza: Test di Cooper, corsa di durata, -Allenare la forza: esercizi a corpo libero o con piccoli attrezzi (piegamenti, flessioni, addominali,...) Allenare la velocità: corsa a navetta, partenza dai blocchi, staffette..... -Lo stretching -Il lavoro muscolare e i sistemi bioenergetici (cenni) -Cenni di traumatologia e primo soccorso (massaggio cardiaco e BLS) -L'alimentazione dello sportivo -Il doping -Effetti dell'assunzione di fumo, alcol e droghe sull'organismo 	<ul style="list-style-type: none"> – Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. – Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. – Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. – Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. – Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. – Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

COMPETENZE SPECIFICHE

Competenza 1 Acquisire 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.

Competenza 2 Utilizzare 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.

Competenza 3 Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Competenza 4 Agire 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.

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE

- Possiede coordinazioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.

- Possiede consapevolezze delle proprie capacità condizionali (resistenza- forza e velocità)

- Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti

- Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

- Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico- sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Migliorare la coordinazione intersegmentaria – rapporti spazio tempo – capacità di equilibrio e capacità di coordinazione complessa

- Migliorare la capacità respiratoria – la capacità di prestazione muscolare – la capacità di prestazione articolare

- Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.

- Rappresentare drammatizzazioni attraverso l'uso espressivo del corpo. Effettua giochi di comunicazione non verbale.

- Costruire schede relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

METODOLOGIA E STRUMENTI

METODOLOGIE

Le strategie utilizzate, sono riconducibili a tutte le attività e si possono così catalogare:

- La proposta viene presentata alla classe in apertura di lezione e viene inserita nel contesto generale delle attività.
- I profondi cambiamenti che interessano i ragazzi a questa età necessitano di proporre attività polivalenti, ricche di stimoli e soprattutto graduate, ciò per far sì che tutti abbiano la possibilità di avere delle gratificazioni dall'attività svolta.
- Analisi dell'esercitazione da eseguire attraverso spiegazione e dimostrazione dell'insegnante,
- Esecuzione da parte dell'allievo con conseguente correzione degli errori commessi
- Presa di coscienza da parte dell'alunno che può arrivare anche a proporre soluzioni diverse, ma pure efficaci

La presa di coscienza passa, là dove l'attività lo permette, anche attraverso la rilevazione di tempi, misure e risultati che confrontati periodicamente permettono di verificare lo stato di apprendimento.

L'obiettivo finale è far prendere coscienza all'alunno dei suoi mezzi reali mettendolo costantemente a confronto con sé stesso, attraverso le più svariate iniziative ed attività che non sono mai il fine ma bensì lo strumento.

Un valido supporto si è dimostrata la telecamera che, soprattutto, per particolari esercitazioni è molto utile.

MEZZI E STRUMENTI

I mezzi e gli strumenti che normalmente vengono usati, sono quelli in dotazione alla scuola. Oltre agli attrezzi classici usati in palestra o negli spazi attrezzati all'aperto, uso la telecamera per riprendere e rivedere le immagini, il computer per inserire, tabulare e confrontare i dati degli alunni ed il registratore per avere delle basi musicali qualora la lezione lo preveda.

VERIFICHE

La verifica, è sempre un fatto strettamente personale e cioè che riguarda il singolo alunno e mira a stabilire il percorso che ha fatto.

Per far sì che sia il più oggettiva possibile, si sono create delle tabelle che permettono di verificare l'andamento di ogni singolo alunno in relazione alle varie attività. Ciò permette sia all'insegnante che all'alunno di verificare i risultati raggiunti. I risultati, molto spesso però, soprattutto a questa età devono anche essere rapportati a dei dati antropometrici, che periodicamente vengono rilevati, in quanto l'alunno in questa fase subisce delle modificazioni strutturali tali da compromettere per un certo periodo i risultati.

Concretamente, le valutazioni, possono essere catalogate in tre gruppi:

- **Valutazione del livello di partenza**

È basata su una serie di test motori che mirano a rilevare le capacità condizionali.

- **Valutazione sistematica**

È frutto di ripetute osservazioni condotte sugli alunni durante lo svolgimento delle varie attività e riguarderanno, oltre ad alcuni aspetti generali (comportamento, partecipazione, interesse, metodo di lavoro) altri ambiti più propriamente legati alla disciplina e precisamente: le capacità condizionali, le capacità coordinative, l'apprendimento di schemi motori le capacità d'intervento e di collaborazione nel gioco di squadra, l'adattamento delle regole nel gioco.

- **Valutazione quadrimestrale**

In questa fase si cercherà di far confluire tutti i dati raccolti nelle fasi precedenti tenendo conto oltre dell'area formativa e cognitiva, anche dell'area affettiva

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

PRIMO (6)	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni
SECONDO (7)	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.
TERZO (8)	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.
QUARTO (9)	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.
QUINTO (10)	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti e in modo autonomo e responsabile, è in grado di dare istruzioni agli altri, utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, Scienze: il corpo umano-effetti delle sostanze proibite; Lingua italiana: ed. alla cittadinanza attiva; Musica: ritmo ed esecuzioni di danze folkloristiche; Geometria: alto, basso, sopra, sotto, forme geometriche;

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggi a con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggi a con sicurezza.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggi a in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile ; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSI 1^ e 2^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

INFORMATICA

Utilizzo dei sistemi operativi:

- Windows

Utilizzo di software:

- Paint
- Word
- Power point
- Open source

Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

Rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ

COMPETENZA: Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

1. Utilizzare programmi specifici per presentazioni e comunicazione di idee, contenuti, immagini.
2. Tradurre in programmi algoritmi (ordinamento, calcolo, ragionamento logico-matematico) utilizzando un semplice linguaggio di programmazione
3. Fare esperienze di gruppo di lavoro
4. Utilizzare computer e software specifici per approfondire o recuperare aspetti disciplinari ed interdisciplinari.
5. Saper utilizzare i programmi proposti per la risoluzione di problemi pratici per disegno tecnico per proiezioni ortogonali elementari

COMPETENZA: Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

1. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi
2. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi

COMPETENZE SPECIFICHE

- **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione**
- **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione**

EVIDENZE

Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.)
Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato
Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).
Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti;
Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati;
Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni
Costruire semplici ipertesti
Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza
Elaborare ipertesti tematici

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate al termine dei principali argomenti

- Esposizione elaborati prodotti
- Visione e commenti struttura elaborati

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore.
- Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.
- Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.
- Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.
- Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

LIVELLO 4

- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.
- Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli
- Utilizza la posta elettronica di classe e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.
- Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, con l'obiettivo di acquisire competenze trasversali.

CURRICOLO CLASSE PRIMA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA **COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa• Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai giorni nostri	<ul style="list-style-type: none">• Individuare gli aspetti fondamentali che differenziano le religioni• Distinguere tempi e luoghi sacri• Individuare le caratteristiche di riti, preghiere, uomini del sacro	<ul style="list-style-type: none">• L'I.R.C. come 'cultura religiosa'• Le prime orme religiose dell'uomo• Le religioni dell'antichità• Le religioni viventi
<ul style="list-style-type: none">• Cogliere il valore della proposta delle religioni: riconoscere in Dio la risposta alle domande di senso, la fonte e lo scopo ultimo dell'esistenza;• Saper valorizzare, al fine del dialogo, la comune discendenza da Abramo della religione ebraica, cristiana e islamica.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere formazione, struttura, generi letterari e simbologia della Bibbia• Saper ricercare brani biblici, leggerli e coglierne il messaggio principale• Adoperare la Bibbia come documento storico-culturale;• Comprendere e analizzare l'esperienza biblica di Alleanza secondo gli ebrei e i cristiani• Riconoscere il ruolo e la storia dei personaggi biblici	<ul style="list-style-type: none">• La Bibbia: origine, formazione, struttura• La Bibbia: narrazione storico-teologica• La Bibbia: fonte culturale lungo i secoli

<ul style="list-style-type: none"> • Individuare a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù; • Riconoscere i linguaggi espressivi della fede, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare Gesù nel contesto storico, politico-culturale e religioso del suo tempo e attuale; • Identificare e interpretare le fonti bibliche dell'evento della Natività; • Comprendere e analizzare le finalità, lo stile comunicativo i luoghi e i destinatari della predicazione di Gesù • Documentare i luoghi, il contenuto e le finalità della predicazione di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> • La questione del Gesù storico e della fede • Gesù insegna; • Gesù insegna il Vangelo; • I personaggi intorno a Gesù; • Gesù Cristo il Crocifisso; • Gesù Cristo il Risorto
---	---	---

EVIDENZE classe 1[^]	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Scopre la scuola come spazio di incontro Riconosce il linguaggio religioso nelle sue espressioni verbali e non (simbolismo, segni, espressioni artistiche,) Si accosta con senso di gratitudine e rispetto al Creato Si pone interrogativi di senso e significato e cerca di trovare risposte ad essi Fa riferimento in modo corretto alla Bibbia e alle altre fonti Si apre alla conoscenza della Bibbia e ai contenuti del libro della Genesi e dell'Esodo Conosce gli avvenimenti dell'Esodo e della Pasqua ebraica Conosce alcuni momenti della vita e del messaggio di Gesù e sa legarli all'ambiente in cui è vissuto e ad alcune pagine del vangelo</p>	<p>Dimostra rispetto e cura di sé, degli altri e dell'ambiente Sa dialogare e interagire positivamente con i compagni del gruppo classe Sa riconoscere alcuni segni e simboli della fede ebraico-cristiana Verbalizza ed espone i principali racconti biblici Individua espressioni artistiche a ispirazione ebraico-cristiana Confronta le proprie abitudini di vita con quelle di un'epoca passata Inizia ad usare linee del tempo relativamente alla civiltà ebraica</p>

CURRICOLO CLASSE SECONDA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA **COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
 COMPETENZA DIGITALE
 COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Correlare la predicazione e l'opera di Gesù alla fede cristiana che riconosce in Lui il Salvatore dell'uomo, che invia la Chiesa nel mondo; • Attribuire un significato a ciò che vivevano le prime comunità cristiane; 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi alla Chiesa riconoscendo la ricchezza dei segni e delle testimonianze lasciati intorno a noi • Riconoscere il valore del cristianesimo come parte integrante della cultura del popolo italiano • Riconoscere l'originalità della proposta cristiana • Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane ed europee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia del cristianesimo e della Chiesa delle origini; • Comprende l'impegno della Chiesa e dei cristiani nell'insegnare, interpretare e testimoniare i valori insegnati da Gesù; • Utilizzare le informazioni necessarie per interpretare e aggiornare l'insegnamento di Gesù in parole e fatti; • Collegare lo sviluppo della Chiesa delle origini con il contesto culturale, politico e religioso dell'epoca;
<ul style="list-style-type: none"> • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dal Medioevo ai giorni nostri; • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere quali sono i contenuti centrali della fede cristiana per i cattolici, i protestanti e gli ortodossi; • Apprezzare il contributo della Chiesa alla costruzione di una comunità di valori condivisi; • Riconoscere i caratteri più significativi che appartengono alla Cristianità nell'Oriente e nell'Occidente mediterraneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprende il patrimonio religioso, storico, artistico, etico italiano ed europeo • Conoscere gli eventi principali della cristianità nel Medioevo e i principali protagonisti (San Benedetto, San Francesco d'Assisi, ecc.)

<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le caratteristiche principali delle varie Chiese cristiane, • A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza di costruire un cammino ecumenico tra le varie confessioni cristiane; • Riconoscere il contributo dei cristiani alla costruzione di una convivenza di giustizia e di pace tra i popoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa nelle varie fasi
--	--	---

EVIDENZE classe 2^	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce l'origine e lo sviluppo dei Vangeli, documento fonte della vita cristiana</p> <p>Ricostruisce gli avvenimenti del Natale e della Pasqua attraverso la lettura del Vangelo e le tradizioni di alcuni paesi del mondo</p> <p>Scopre come gli avvenimenti della vita di Gesù siano stati interpretati dagli artisti nel corso dei secoli</p> <p>Scopre come ha avuto inizio la diffusione del messaggio di Gesù</p> <p>Conosce l'origine e l'evoluzione dei luoghi di preghiera cristiani</p> <p>Scoprire attraverso i documenti cristiani e non cristiani come è stato accolto e come si è diffuso il cristianesimo nell'impero romano e quali sono stati gli effetti</p> <p>Conosce i principali motivi di separazione fra le Chiese Cristiane</p> <p>Capisce l'importanza del movimento ecumenico come ricerca dell'unità fra le Chiese Cristiane</p> <p>Sa che ognuno ha il diritto di professare la propria religione consapevoli del fatto che ciascuna è degna di rispetto</p> <p>Scopre attraverso le testimonianze grafico pittoriche dei primi cristiani i loro messaggi di fede</p>	<p>E' capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso</p> <p>E' in grado di dare ai segni e simboli della fede cristiana un'interpretazione corretta riconoscendo e apprezzando il linguaggio espressivo della fede cristiana</p> <p>Sa costruire argomentazioni fondate selezionando passi biblici e altri documenti</p> <p>Analizza e confronta le tappe principali della storia della Chiesa con le vicende della storia civile</p>

CURRICOLO CLASSE TERZA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il valore e la dignità della persona: motivazioni, comportamenti • Analizzare la dignità della persona che si esprime nel lavoro correlato ai valori di giustizia, libertà solidarietà, comprendendo a tal fine l'impegno della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre le motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici nel rispetto del valore della vita e della dignità della persona • Saper interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Valori e valori cristiani; il vangelo carta dei valori cristiani e civili • I cristiani testimoni di valori in parole e fatti: fatti e parole per lavorare a un "mondo migliore" • La persona: nella Bibbia, nel tempo, motivazioni cristiane condivise • La persona e le persone: vivono e lavorano insieme crescono insieme. • La dignità del lavoro • Cittadino del mondo, straniero, ospite
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere legittimità alla scienza e alla fede come due diverse espressioni della cultura • Confrontare risposte scientifiche e religiose sull'origine dell'uomo e del mondo • Individuare la correlazione cristiana tra i valori della fede e della vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere aperti alla sincera ricerca della verità, ponendosi delle domande di senso cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • I saperi e la cultura • L'uomo soggetto di cultura • Ragione e fede • Il "che" e il "perché" della scienza • Il "Chi" e il "perché" della fede • Ragione e fede • L'antropologia cristiana alla luce dei testi sacri

<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e nelle sue esperienze tracce di una ricerca religiosa • Saper esporre le principali motivazioni in un contesto di pluralismo culturale e religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le implicazioni della fede cristiana oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili • Interagire con persone di cultura e religione differente sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • La famiglia una comunità aperta alla speranza e al futuro • Le comunità: tempi e spazi per vivere esperienze • Valori civili e religiosi
---	---	--

EVIDENZE classe 3[^]	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce le fonti del pensiero cristiano</p> <p>Analizza un documento, un articolo, un episodio alla luce delle informazioni acquisite</p> <p>E' aperto al dialogo interreligioso e interculturale</p>	<p>E' capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso</p> <p>E' in grado di dare ai segni e simboli della fede cristiana un'interpretazione corretta riconoscendo e apprezzando il linguaggio espressivo della fede cristiana</p> <p>Sa costruire argomentazioni fondate sulle conoscenze acquisite nel triennio</p> <p>Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione</p> <p>Sa confrontare i valori del Cristianesimo con quelli di altre realtà culturali e religiose</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>



Istituto Comprensivo Statale di Ronco all'Adige

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) – Tel. 045-6615376 Fax 045-6616140
<http://www.ic-ronco.gov.it> – Cod. meccanografico: VRIC816001 - Cod. Fisc. 80020280238
e Mail : vric816001@istruzione.it / vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

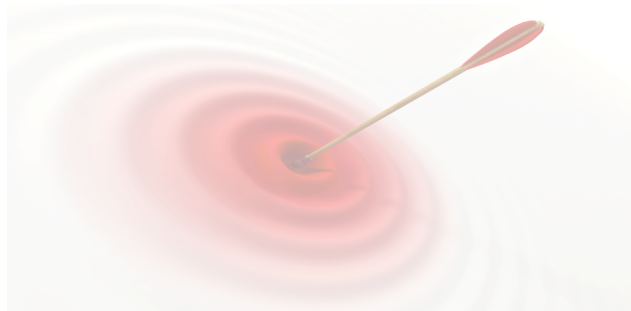
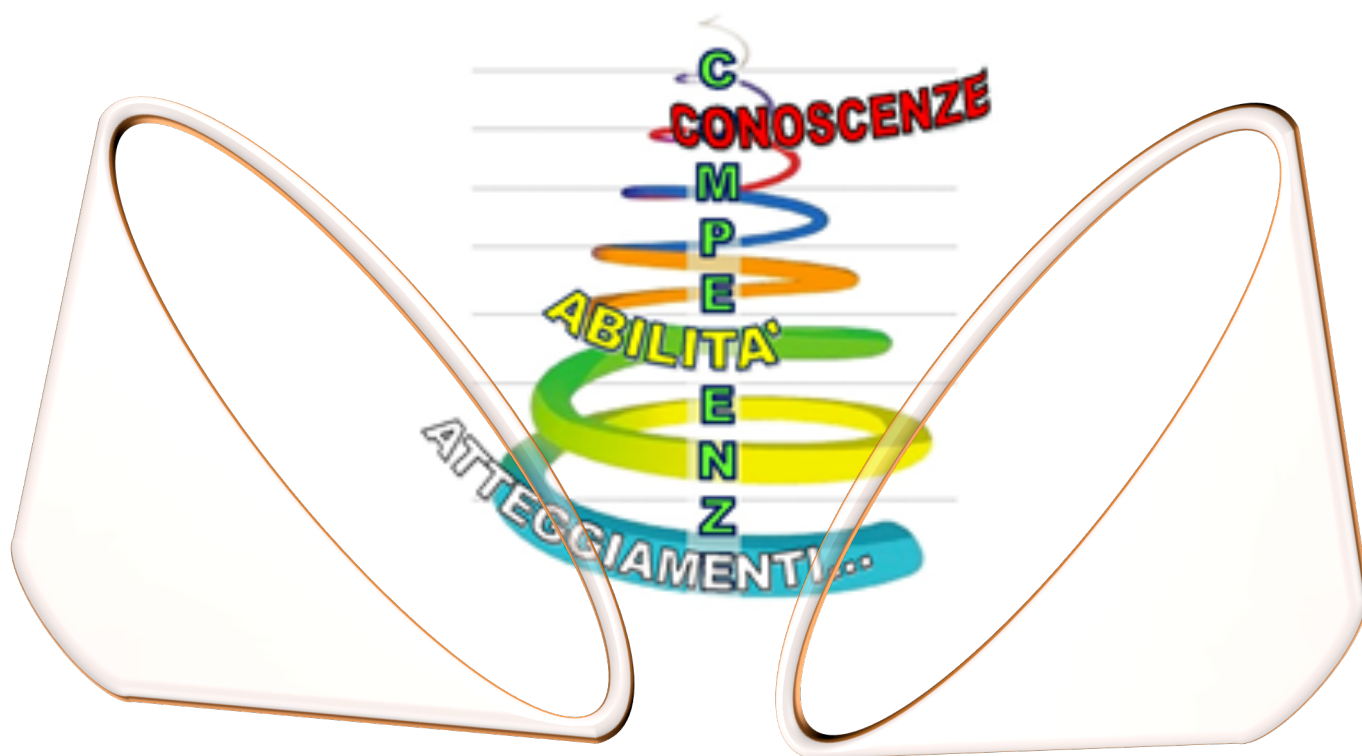
pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Curricolo di Istituto

Anno Scolastico 2018 - 2019
Classe 3^a Scuola Secondaria 1^o Grado



CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 201

CONOSCENZE

- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi
- La novella
- Il racconto psicologico e di formazione
- Il romanzo storico
- Il testo narrativo: fantascientifico – fantastico-surreale
- Il testo argomentativo
- Struttura essenziale del testo poetico: analisi metrica e stilistica

- Tecniche di lettura analitica e sintetica
- Tecniche di lettura espressiva
- Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana
- Tra Neoclassicismo e Romanticismo: Foscolo
- Il Romanticismo: Leopardi, Manzoni
- Il Verismo: Verga
- Il Realismo: Carducci
- Il Decadentismo: D'Annunzio, Pascoli
- L'Ermetismo: Ungaretti, Quasimodo,

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti per gestire l'interazione comunicativa verbale

1. Ascoltare e comprendere testi di vario tipo, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni principali e l'intenzione dell'emittente.
2. Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione (presa di appunti, parole chiave, segni convenzionali...)
3. Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.
4. Esporre oralmente in modo chiaro ed esauriente esperienze ed eventi secondo un ordine prestabilito e coerente.
5. Argomentare su temi di studio e di ricerca, selezionando le informazioni significative, usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione utilizzando un lessico specifico.

COMPETENZA: Leggere e comprendere testi scritti

1. Leggere e interpretare testi di vario tipo ricavando informazioni esplicite e implicite.
2. Analizzare testi letterari individuandone le

Montale

- Pirandello
- Svevo
- La letteratura della seconda metà del '900

- Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso
- Uso dei dizionari
- Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, recensione, commento

- Ripasso della sintassi: la frase semplice.
- Sintassi: la frase complessa.
- Analisi del periodo.

- Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

- Organizzazione di un'agenda

caratteristiche principali.

COMPETENZA: Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi

1. Scrivere e produrre in modo corretto, coerente e coeso diversi tipi di testo, anche multimediali, sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario.
2. Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, presentazioni anche come supporto all'esposizione orale).

COMPETENZA: Riflettere sugli usi della lingua

1. Padroneggiare e applicare le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
2. Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione.

COMPETENZA: Individuare collegamenti e relazioni;

giornaliera e settimanale

- Le fasi di una procedura
- Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; tabelle multicriteriali

trasferire in altri contesti

1. Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi.
2. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute.
3. Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi.
4. Applicare strategie di studio, come il PQ4R: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo.
5. Ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti

COMPETENZA: Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni

1. Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
2. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
3. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.
4. Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.
5. Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte

	<p>mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui.</p> <p>6. Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.</p>
--	--

COMPETENZE SPECIFICHE

- **Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti**
- **Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo**
- **Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi**
- **Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento**

- **Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti**

- **Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni**

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.
- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi.
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
- Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo, interpretativo) adeguati a

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ESEMPI:**
- Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi.
 - Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc. dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui.
 - Narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...).
 - Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarli in sintesi.
 - Produrre semplici testi interpretativi: commenti, recensioni di film, schedature di testi...
 - Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.
 - Redigere, nell'ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli,

<p>situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.➤ Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base➤ Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.➤ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi	<p>semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari, sulle feste di Istituto, sulle celebrazioni nazionali)</p>
---	---

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MATEMATICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

- Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento
- I sistemi di numerazione
- Operazioni e proprietà
- Frazioni
- Potenze di numeri
- Espressioni algebriche: principali operazioni
- Equazioni di primo grado

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ

NUMERI

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.
- Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.
- Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.
- Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.
- Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
- Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.
- Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.
- In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.
- Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del

- Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma,
- teorema, definizione
- Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro
- proprietà
- Circonferenza e cerchio
- Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. Teorema di Pitagora
- Superficie e volume di poligoni e solidi

significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.

- Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.
- Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
- Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.
- Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.
- Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.

SPAZIO E FIGURE

- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.
- Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.
- Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.
- Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.
- Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule.
- Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve.
- Conoscere il numero π , e alcuni modi per approssimarlo.
- Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa
- Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.
- Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.

- Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano
- Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti
- Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi
- Principali rappresentazioni di un oggetto matematico
- Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni,
- percentuali, formule geometriche, equazioni di primo grado
- Significato di analisi e organizzazione di dati numerici
Il piano cartesiano e il concetto di funzione

- Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
- Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.
- Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

RELAZIONI E FUNZIONI

- Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
- Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.
- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.
- Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.

DATI E PREVISIONI

- Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.
- Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.
- In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.
- Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.

- Modalità di decisione riflessiva
- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo
- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere
- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti
- Utilizzare strategie di autocorrezione

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
- Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)

ESEMPI

Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:

- eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali;
- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
- calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
- interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.

Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica.

Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle). Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso. Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria misura, statistica, logica, ad eventi concreti.

- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure,

- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- Pone domande pertinenti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze

- statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...
- Utilizzare power point per effettuare semplici rappresentazioni
 - Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
 - Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione

METODOLOGIE E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 5

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e 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 valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.
- 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.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: INGLESE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A2 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari e 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 e su argomenti noti.

Legge semplici testi con diverse strategie adatte allo scopo

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio anche 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 sapendo ampliare il proprio repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e di progetti.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE INFORMAZIONI, ISTRUZIONI, MESSAGGI ORALI E SCRITTI RELATIVI AD AMBITI FAMILIARI• DESCRIVERE ORALMENTE IN	<ul style="list-style-type: none">• LESSICO DI BASE SU ARGOMENTI DI VITA QUOTIDIANA• CORRETTA PRONUNCIA DI UN REPERTORIO DI PAROLE E FRASI MEMORIZZATE DI USO COMUNE• STRUTTURE DI	<ul style="list-style-type: none">• COMPRENDERE ORALMENTE E PER ISCRITTO I PUNTI ESSENZIALI DI TESTI IN LINGUA STANDARD SU ARGOMENTI FAMILIARI• INTERAGIRE CON UNO O PIU'

<p>MODO SEMPLICE ASPETTI DEL PROPRIO VISSUTO E DEL PROPRIO AMBIENTE FAMILIARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • SVOLGERE SEMPLICI COMPITI SECONDO LE INDICAZIONI DATE IN LINGUA STRANIERA DALL'INSEGNANTE • INTERAGIRE NEL GIOCO; COMUNICARE IN MODO COMPRENSIBILE, ANCHE CON ESPRESSIONI E FRASI MEMORIZZATE 	<p>COMUNICAZIONE SEMPLICI E QUOTIDIANE</p> <ul style="list-style-type: none"> • REGOLE GRAMMATICALI FONDAMENTALI • SEMPLICI MODALITÀ DI SCRITTURA: MESSAGGI BREVI, BIGLIETTI, LETTERE INFORMALI • CENNI DI CIVILTÀ E CULTURA DEI PAESI DI CUI SI STUDIA LA LINGUA (USANZE, FESTE, RICORRENZE...) • USO DEL DIZIONARIO BILINGUE 	<p>INTERLOCUTORI IN CONTESTI FAMILIARI E SU ARGOMENTI NOTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LEGGERE SEMPLICI TESTI CON DIVERSE STRATEGIE ADEGUATE ALLO SCOPO • SCRIVERE SEMPLICI RESOCONTI E RISPONDERE A SEMPLICI DOMANDE SCRITTE RELATIVE ALLA SFERA PERSONALE E FAMILIARE • AUTOVALUTARE LE COMPETENZE ACQUISITE ED ESSERE CONSAPEVOLI DEL PROPRIO MODO DI APPRENDERE
---	---	--

CONOSCENZE	ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
-------------------	--

<p>Aree lessicali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I saluti e la presentazione di sé • I numeri (date, numeri ordinali e cardinali) • La famiglia • Il tempo atmosferico e cronologico • Gli animali • La casa e i mobili • La scuola • Il cibo • I luoghi della città • La routine quotidiana 	<p><u>ASCOLTO (comprensione orale)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere i punti essenziali di semplici conversazioni e dialoghi in lingua straniera inerenti ad argomenti familiari e relativi alla sfera personale 2. Individuare, ascoltando, il contenuto essenziale di brevi conversazioni telefoniche o radiofoniche di argomento familiare ed articolate in modo chiaro e saper svolgere attività inerenti a quanto ascoltato <p><u>PARLATO (produzione orale)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani; 2. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice
--	--

- Le attività del tempo libero
- Gusti e preferenze
- L'abbigliamento
- L'aspetto fisico e il corpo

Strutture grammaticali:

- Il verbo *be*
- Il verbo *have*
- Il verbo modale *can*
- L' imperativo
- Il *present simple*
- Il *present continuous*
- Il plurale dei nomi
- Il *possessive case*
- *There is, there are*
- *Some- any*
- Gli avverbi di frequenza
- Le preposizioni di luogo e di tempo
- Aggettivi qualificativi, possessivi e dimostrativi

CIVILTÀ'

- The United Kingdom
- London
- British houses
- Cibi e tradizioni alimentari del mondo anglosassone
- British schools
- Festività e tradizioni del mondo anglosassone

3. Scambiare con un'altra persona semplici informazioni relative alla sfera personale (ad es. presentarsi, parlare di famiglia, animali, gusti, amici, scuola) utilizzando semplici espressioni in situazioni quotidiane prevedibili

LETTURA (comprensione scritta)

1. Comprendere biglietti, brevi messaggi, testi semplici accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il senso di parole e frasi
2. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
3. Leggere con tonalità diverse, anche utilizzando role play

SCRITTURA (produzione scritta)

- 1- Produrre risposte a questionari semplici e formulare domande su semplici testi
- 2- Raccontare per iscritto esperienze quotidiane, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 3- Scrivere brevi testi (cartoline, e-mails, brevi lettere) per parlare di sé e del proprio vissuto usando un lessico semplice ma appropriato e con sintassi elementare ma corretta
- 4- Scrivere testi sotto dettatura

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

(competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

1. Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune
2. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi
3. Autovalutare le competenze acquisite ed essere consapevoli del proprio modo di apprendere

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

1. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue

	<p>espressioni musicali, dello spettacolo, degli spot pubblicitari delle arti visive e dei videogiochi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 3. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni con vari mezzi di comunicazione
COMPETENZE SPECIFICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, la casa, la scuola, il tempo libero) • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano le informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto per esprimere informazioni, descrizioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente e degli argomenti affrontati in classe. 	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa interagire verbalmente con diversi interlocutori ➤ Sa ascoltare e comprendere messaggi orali di vario tipo se pronunciati lentamente e con chiarezza ➤ Sa scrivere comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti, persone ed esperienze) ➤ Sa leggere e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Sa padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, sa interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Sa formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana e argomenti affrontati in classe ➤ Sa redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Sa ascoltare comunicazioni, istruzioni e dialoghi in lingua straniera, comprendendone il senso generale

fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali e laboratoriali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe
- ascolto e visione di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni e presentazione power point su computer
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa potrà inglobare anche attività di laboratorio per concretizzare gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di materiale informatico, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to- peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità.

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate sistematicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera, role play
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive e soggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica

- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, responsabilità, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e miglioramento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 3

- **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 e nelle attività proposte; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.**
- **Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**

LIVELLO 4

- **Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)**
- **Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali**
- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con tutte le discipline, in particolare con la storia, la geografia e la letteratura per gli argomenti di civiltà, ma anche la matematica.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: INGLESE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- Attività quotidiane
- Lavori di casa
- Oggetti personali
- Cibi e bevande
- Aggettivi di nazionalità
- Professioni
- Luoghi in città
- Hobbies
- Programmi televisivi
- Vacanze
- Generi musicali
- Mezzi di trasporto
- Regole scolastiche
- Abbigliamento

Strutture grammaticali:

- Present simple e present continuous a confronto
- Verbi + forma in *-ing*
- *Whose ...?*
- Pronomi possessivi
- Nomi numerabili e non numerabili
- Quantità con *some/any/a lot of/much/many*
- Past simple dei verbi regolari ed irregolari
- Comparativo degli aggettivi
- Superlativo degli

ASCOLTO (comprensione orale)

3. Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari
4. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro
5. Individuare, ascoltando, termini e informazioni essenziali attinenti allo studio di altre discipline (CLIL)

PARLATO (produzione orale)

4. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani;
5. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione
6. Interagire oralmente con uno o più interlocutori con cui si ha familiarità, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo sufficientemente chiaro e comprensibile
7. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili

LETTURA (comprensione scritta)

4. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali
5. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
6. Leggere brevi storie e semplici biografie

aggettivi

- Futuro con *be going to*
- *Present continuous* con valore di futuro
- *Must/mustn't/ have to*
- *Can* per esprimere permesso

Civiltà:

- Programmi televisivi
- Festività
- Cibo locale

SCRITTURA (produzione scritta)

- 5- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi semplici
- 6- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 7- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato e sintassi elementare

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E

SULL'APPRENDIMENTO (competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE)

4. Rilevare semplici regolarità e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse
5. Autovalutare le competenze acquisite, riconoscere il processo di apprendimento e che cosa ostacola il proprio apprendimento
6. Essere consapevole del proprio modo di imparare ad imparare
7. Usare la lingua per affrontare situazioni nuove
8. Collaborare fattivamente con i compagni per la realizzazione di attività e progetti

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

4. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue espressioni musicali, dello spettacolo, della letteratura e delle arti visive
5. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli
Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
6. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione

COMPETENZE SPECIFICHE

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio
- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti)
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media
- Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata sugli aspetti principali della vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, i viaggi, dare e seguire semplici istruzioni
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera
- Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali o laboratoriali di gruppo;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe o partecipate

- ascolto di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali, a coppia o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni, power point
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- esercitazioni al computer
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale, il senso di iniziativa e imprenditorialità e la consapevolezza ed espressione culturale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali e scritte
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie o di tabelle, riordino di frasi...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive e soggettive
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche sistematiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi o emotivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno, responsabilità...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei

loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4

- **Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)**
- **Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali**
- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con la storia, la geografia e la letteratura e la matematica.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **INGLESE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A2 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari e 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 adatte allo scopo

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline

Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere 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 sapendo ampliare il proprio repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e di progetti.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- I mestieri e le professioni
- Le materie scolastiche e gli esami
- Il tempo atmosferico
- Eventi naturali ed ambienti geografici
- Ferite e malattie

ASCOLTO (comprensione orale)

6. Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari
7. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro

- Gli aggettivi di personalità
- I lavori di casa

Strutture grammaticali:

- Il futuro con *going to*
- Il futuro con *will*
- Il periodo ipotetico di primo tipo
- Il *past continuous*
- *Past participle*
- *Present perfect*
- *Just, yet, already*
- Quantità con *a little, a few, some*
- Pronomi relativi: *who, which, that*
- *Should, shouldn't*
- *Could, couldn't*
- La forma passiva

Civiltà

- The USA
- Australia
- American food
- Health of a nation
- Jobs for the future
- The intelligent planet
- Charities in the UK
- Biographies of famous people from English-speaking countries:
JFK – Nelson Mandela – Gandhi, Martin Luther King, Bill Gates, Avril Lavigne ...

8. Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti allo studio di altre discipline (CLIL) a quanto ascoltato e saper svolgere attività inerenti

PARLATO (produzione orale)

8. Descrivere o presentare persone, condizioni di vita e di studio, compiti quotidiani;
9. Indicare cosa piace e non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice
10. Interagire oralmente con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile
11. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili
12. Esporre argomenti di studio

LETTURA (comprensione scritta)

7. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali
8. Leggere semplici testi riguardanti istruzioni d'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi e attività collaborative
9. Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni adeguate

SCRITTURA (produzione scritta)

- 8- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi via via più complessi
- 9- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici
- 10- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato e sintassi semplice ma corretta

<ul style="list-style-type: none"> • Brani vari di civiltà legati alle tesine d'esame 	<p><u>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</u> (competenza trasversale: imparare ad imparare)</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Rilevare semplici regolarità e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse 10. Autovalutare le competenze acquisite, riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento 11. Essere consapevole del proprio modo di apprendere 12. Usare la lingua per affrontare situazioni nuove e per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi 13. Operare collegamenti interdisciplinari 14. Collaborare fattivamente con i compagni per la realizzazione di attività e progetti <p><u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Conoscere e comprendere aspetti della cultura dei paesi anglofoni, anche nelle sue espressioni musicali, dello spettacolo, della letteratura e delle arti visive 8. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 9. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati 	
<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>➤ Interagisce verbalmente con interlocutori</p>	

<p>collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti) ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana ➤ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi alla TV in lingua straniera o mediante il PC e riferirne l'argomento generale ➤ Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera ➤ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera
--	---

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe
- ascolto di materiale autentico in lingua inglese
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- dialoghi, role-plays, chain work
- realizzazione di cartelloni
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia
- attività di recupero e potenziamento.
- Attività di autovalutazione e autocorrezione

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di

cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to-peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con cd- Rom interattivi

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 4	LIVELLO 5 Livello A2 QCER
<ul style="list-style-type: none">• Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, animali domestici, attività quotidiane, ambiente di vita)• Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno	<ul style="list-style-type: none">• 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

scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali

- **Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente**
- **Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mails, cartoline, descrizioni, semplici racconti ...)**
- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**
- **Individua alcuni elementi e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera**
- **Collabora con i compagni e l'insegnante nella realizzazione di attività e progetti**

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 al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti**
- **Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con la storia e la geografia per i brani di civiltà, le scienze e la tecnologia per il progetto CLIL, la musica per lo studio delle tradizioni canore e il folklore dei paesi anglosassoni.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **TEDESCO**

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

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

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CONOSCENZE

ABILITA' – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- Lo sport
- Eventi passati
- La salute
- I mestieri e le professioni
- I luoghi di vacanza
- I mesi e le stagioni
- Il tempo atmosferico
- Orientarsi in città

Strutture grammaticali:

- I verbi modali
- Il complemento di luogo
- Le preposizioni di luogo
- Il passato prossimo
- La frase secondaria
- I pronomi personali al dativo
- L'imperativo
- Il Präteritum di *sein* e

Ascolto (comprensione orale)

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

Parlato (produzione e interazione orale)

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

Lettura (comprensione scritta)

1. Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare

<p><i>haben</i></p>	<p>informazioni specifiche in materiali di uso corrente.</p> <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche se con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento (competenza trasversale: imparare ad imparare)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. 2. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. 3. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. 4. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue. 5. Collaborare fattivamente con i compagni per la Realizzazione di attività e progetti. <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli 2. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione
<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiano informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali • Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto ed del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati 	
<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>
<p>➤ Interagisce verbalmente con interlocutori</p>	

<p>collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti) ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ➤ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana ➤ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ➤ Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi alla TV in lingua straniera o mediante il PC e riferirne l'argomento generale ➤ Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera ➤ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera
---	---

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe;
- ascolto e visione di materiale autentico in lingua tedesca;
- lettura guidata e comprensione dei testi;
- lavori individuali o di gruppo
- dialoghi, Rollenspiele, Kettenfragen;
- realizzazione di cartelloni;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- attività di recupero e potenziamento;
- Attività di autovalutazione e autocorrezione.

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti ludici (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS, apprendimento di canzoni e filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le

potenzialità, sviluppare il cooperative learning e il peer-to- peer education. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie, riordino di frasi...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive;
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con cd- Rom interattivi.

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dall'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno ...).

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventi più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 2	LIVELLO 3 Livello A1 QCER
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. • Sa esprimersi producendo parole frase, o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. • Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. • Sa nominare oggetti, parti del 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

**corpo,
colori, ecc. utilizzando i termini
noti.**

- **Scrive parole e frasi note**

- **Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.**

- **Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.**

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, in particolare con letteratura, storia e geografia per gli argomenti di civiltà e la musica per l'analisi del patrimonio musicale e folkloristico dei paesi di lingua tedesca.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **FRANCESE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa)

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

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CONOSCENZE

ABILITÀ – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Aree lessicali:

- I luoghi, gli alloggi e le attività in vacanza
- I mezzi di trasporto
- Il tempo atmosferico
- Gli alimenti e i pasti della giornata
- I mestieri e le professioni
- Lessico relativo all'amicizia e alle emozioni

Strutture grammaticali:

- Morfologia verbale: indicativo passato prossimo, imperfetto e futuro; modo condizionale
- Pronomi relativi semplici
- Comparativo
- *Si* ipotetico
- Pronomi COI e COD

Ascolto (comprensione orale)

1. Comprendere in modo globale e dettagliato semplici messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.
2. Comprendere brevi testi multimediali identificandone le informazioni specifiche.

Parlato (produzione e interazione orale)

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

Letture (comprensione scritta)

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

Scrittura (produzione scritta)

1. Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze presenti e passate, nonché i propri progetti futuri.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento (competenza trasversale: imparare a imparare)

1. Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato.
2. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
3. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
4. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.
5. Collaborare fattivamente con i compagni per la Realizzazione di attività e progetti.
6. Riflettere consapevolmente sul proprio futuro.

Consapevolezza ed espressione culturale:

1. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura, le tradizioni e i costumi di altri popoli.
2. Esprimere in modo creativo idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione.
3. Scoprire il mondo, cogliere e valorizzare il patrimonio storico, culturale e paesaggistico.

COMPETENZE SPECIFICHE

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in interazioni comunicative o attraverso la visione di contenuti multimediali e lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Interagire per iscritto, anche in forma digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari e di studio

COMPITI SIGNIFICATIVI

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, il viaggio, dare e seguire semplici istruzioni
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera

- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (mail, lettere, descrizioni di esperienze vissute e di emozioni e sentimenti)
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
- Comprende il senso generale di messaggi audio/video
- Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate.

- Ascoltare comunicazioni in lingua e riferirne l'argomento principale
- Ricavare informazioni da istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo in lingua straniera
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera
- Scrivere una cartolina da una località di villeggiatura
- Costruire un breve resoconto di viaggio da presentare poi oralmente
- Creare un'intervista con domande su caratteristiche ed abitudini personali
- Creare un menu personalizzato
- Descrivere un manifesto
- Creare un itinerario turistico in una regione studiata

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolando la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- esercitazioni individuali, a coppie o di classe;
- lezioni partecipate;
- ascolto o visione di materiale autentico in lingua francese;
- lettura guidata e comprensione di testi;
- lavori individuali o di gruppo;
- dialoghi, *jeux de rôle*;
- realizzazione di cartelloni o presentazioni *powerpoint*;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività di autovalutazione e autocorrezione.
- *Approche communicative – actionnelle*.
- *Classe renversée*
- Metodo deduttivo o induttivo a seconda dell'opportunità, delle esigenze e delle circostanze del contesto didattico

Ogni unità formativa sarà declinabile anche in attività di laboratorio che concretizzino gli obiettivi perseguiti. Esse comprenderanno momenti lucidi (giochi linguistici, a gruppi o di classe, mimi, dialoghi recitati, indovinelli ecc.), realizzazione di cartelloni, esercitazioni nel laboratorio linguistico con l'uso di CD-ROMS; apprendimento di canzoni o filastrocche o simili a scelta del docente.

Questo per attivare le intelligenze multiple degli alunni e valorizzarne tutte le potenzialità, sviluppare il cooperative learning e la *peer-to-peer education*. In questo modo verrà agevolato anche il raggiungimento di obiettivi trasversali previsti dalle Indicazioni Nazionali quali la competenza digitale e il senso di iniziativa e imprenditorialità.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente in itinere e al termine delle unità formative e saranno di vario tipo:

- produzioni orali e scritte
- partecipazione a dialoghi, conversazioni, attività comunicative in lingua straniera
- prove strutturate (esercizi vero/falso, a scelta multipla, di trasformazione, completamento di griglie o di tabelle, riordino di frasi ...)
- prove non strutturate (completamento di dialoghi, formulazione di domande e risposte, stesura di brevi testi)
- prove di comprensione oggettive
- esercitazioni lessicali;
- produzione domestica
- attività al computer con CD-ROM interattivi.

La valutazione terrà conto degli elementi forniti dalle verifiche periodiche, dell'osservazione costante delle prestazioni linguistiche degli alunni, dei loro atteggiamenti cognitivi e non cognitivi (motivazione, interesse, autonomia, collaborazione, impegno, responsabilità ...)

Anche gli alunni saranno coinvolti nel processo di autovalutazione del proprio percorso di apprendimento e miglioramento ed aiutati ad utilizzare semplici strategie di autocorrezione, perché diventino più consapevoli del loro modo di apprendere e dei loro punti di forza e di debolezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 2	LIVELLO 3 QCER	Livello A1
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. • Sa esprimersi producendo parole frase, o frasi brevissime, su argomenti familiari o quotidiani e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. • Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. • Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori ecc. utilizzando i termini noti. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	

<ul style="list-style-type: none"> • Scrive parole e frasi note. 	<ul style="list-style-type: none"> • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
--	--

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con tutte le altre discipline, in particolare con letteratura, storia e geografia per gli argomenti di civiltà, per analizzare il patrimonio culturale dei paesi di lingua francofona.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Eseguce i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **STORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

- Elementi costitutivi del processo di ricostruzione **storica (il metodo storico):** scelta del problema/tema
- (problematizzazione e tematizzazione); formulazione della/e ipotesi; ricerca di fonti e documenti; utilizzo di testi storici e storiografici; analisi delle fonti e inferenza; raccolta delle informazioni; verifica delle ipotesi; produzione del testo
- **Concetti storiografici:** evento, permanenza, contesto, processo, fatto storico, problema storiografico, rivoluzione, eventi/personaggi cesura
- **Concetti interpretativi** classe sociale, lunga durata
- **Concetti storici** neocolonialismo, dittatura, totalitarismi, sistemi economico-politici, globalizzazione.

- Il Risorgimento italiano e l'Unità.
- L'Europa e il mondo tra Ottocento e Novecento
- La Prima Guerra Mondiale.
- I totalitarismi.
- La Seconda Guerra Mondiale.
- Guerra Fredda e decolonizzazione.
- L'Occidente negli anni del

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'

COMPETENZA: Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia.

1. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina
2. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
3. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
4. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
5. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
6. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

COMPETENZA: Individuare trasformazioni intervenute

Nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società

1. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
2. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.

boom.

- L'Italia repubblicana.
- Il mondo d'oggi.

- Significato di essere "cittadino"
- Significato dell'essere cittadini del mondo
- Differenza fra "comunità" e "società"
- Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà
- Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione
- Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto
- Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola
- Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza
- La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi
- Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e contenuti
- Norme fondamentali relative al codice stradale
- Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica
- Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi

COMPETENZA: Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi sulla linea del tempo, per comprendere i problemi fondamentali del mondo, per sviluppare il pensiero critico.

1. Confronta eventi e fenomeni per cogliere analogie e differenze.
2. Riconosce/individua rapporti di causalità;
3. Sa trarre conclusioni coerenti.

COMPETENZA: Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.

COMPETENZA: Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo

1. Comprendere, analizza ed applica le norme di convivenza civile.
2. Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino.
3. Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni
4. Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli

sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente

- Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

all'esperienza quotidiana.

5. Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza.
6. Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita.
7. Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti.
8. Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale.
9. Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati.
10. Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia.

COMPETENZA: Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

1. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle.
2. Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe.
3. Utilizzare strategie di memorizzazione.
4. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute
5. Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo
6. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro

COMPETENZE SPECIFICHE

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi sulla linea del tempo, per comprendere i problemi fondamentali del mondo, per sviluppare il pensiero critico.
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.
- Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

EVIDENZE

- Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali
- Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)
- Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo
- Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici
- Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità
- Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia
- Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione
- Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti
- Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni
- Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate
- Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli
- Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la

valutazioni

- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
- Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
- In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui
- Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività
- Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
- Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente
- Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini
- Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni
- Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione, Stato

contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale ...);individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee

- Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni
- Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato
- Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola
- Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi
- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana
- Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni
- Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le

	<p>tecniche tipiche del genere di comunicazione</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale➤ Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.➤ Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.➤ Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose➤ Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...
--	--

GEOGRAFIA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: GEOGRAFIA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

- Principali caratteristiche fisiche della Terra.
- Gli ambienti naturali della Terra.
- Popoli e culture.
- Continenti e Stati extra-europei
- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente
- Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato
- Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali extraeuropei e descrivono il clima dei diversi continenti
- Le principali aree economiche del pianeta.
- La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre.
- Assetti politico-amministrativi delle macro-regioni e degli Stati studiati.
- La diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'

COMPETENZA: Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi 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.

COMPETENZA: Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo ai continenti.
- Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.

COMPETENZA: Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche.

Linguaggio della geo-graficità

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

COMPETENZA: Orientarsi nello spazio fisico e

sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere.

- I principali problemi ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono ecc.).
- Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione.

- Modalità di decisione riflessiva
- Fasi del problem solving

- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo,

nello spazio rappresentato.

Orientamento

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

COMPETENZA: Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.

- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Suggestire percorsi di correzione o miglioramento
- Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA: Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

- Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet ...), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio)
- Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti
- Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo
- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto,

delle priorità, delle risorse	<p>sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strategie di memorizzazione • Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute
-------------------------------	--

COMPETENZE SPECIFICHE

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. • Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. • Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche. • Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato. <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del proprio metodo di studio e di lavoro.

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi. ➤ Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. ➤ Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura ➤ Distingue nei paesaggi, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente ➤ Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico ➤ Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. ➤ Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ... ➤ Costruire semplici guide relative al proprio territorio ➤ Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di
--	--

europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici

- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.
- Pone domande pertinenti
- Reperisce informazioni da varie fonti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite
- Autovaluta il processo di apprendimento

orientamento

- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici).
- Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide).
- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.
- Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SCIENZE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione, forza ed energia, temperatura e calore.
Elementi di chimica: reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche; trasformazioni chimiche

Elementi di astronomia: sistema solare; universo; cicli dì-notte; stagioni; fenomeni astronomici: eclissi, moti degli astri e dei pianeti, fasi lunari
Coordinate geografiche
Elementi di geologia: fenomeni tellurici; struttura della terra e sua morfologia; rischi sismici, idrogeologici, atmosferici
Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti

Struttura dei viventi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ

Fisica e chimica

- Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina.
- Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore.
- Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.

Astronomia e Scienze della Terra

- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con

Classificazioni di viventi e non viventi
Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi; relazioni organismi-ambiente; evoluzione e adattamento
Igiene e comportamenti di cura della salute
Biodiversità
Impatto ambientale dell'organizzazione umana

- Modalità di decisione riflessiva
- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo
- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
- Strategie di studio
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

l'evoluzione storica dell'astronomia.

- Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno.
- Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.
- Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse.

Biologia

- Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
- Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti osservare la variabilità in individui della stessa specie.
- Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (Collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
- Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
- Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad

- Significato di “gruppo” e di “comunità”
- Elementi di geografia utili comprendere i fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni nel mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani

esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere
- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l’aiuto degli insegnanti
- Utilizzare strategie di autocorrezione

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita
- Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell’ambiente

	<p>su scala locale, nazionale e internazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà • Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche
--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
-----------------	------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. • Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. • Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. • Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). • Realizza elaborati, che 	<ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> - Determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione alla velocità (in contesto stradale) - Applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calore" nell'alimentazione; - Rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema - Individuare attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che dalle caratteristiche, che dei modi di vivere - contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...); - condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica; - Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive • Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ... • Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire • Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale • Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale • Confezionare la segnaletica per le emergenze
--	---

tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)

- Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi
- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- Pone domande pertinenti

- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...)
- Confrontare carte fisiche e tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc ..
- Utilizzare Power-Point per effettuare semplici rappresentazioni
- Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc
- Organizza le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni
- Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione

- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio
- Argomenta in modo critico le conoscenze
- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
- In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esperienze altrui
- Partecipa attivamente alla attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione e dalle attività
- Assumere le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
- Assumere comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

- Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definire i compiti e le funzioni
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale

METODOLOGIE E STRUMENTI

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente e/o dell'alunno;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;

- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- ricerche in classe;
- formulazione di questionari;
- manuali e testi;
- documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento;
- attività laboratoriali.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- prove strutturate per rilevare oggettivamente le competenze acquisite;
- prove non strutturate orali individuali e/o di gruppo;
- prove autentiche

LIVELLI DI PADRONANZA 5

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.

Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.

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

Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua 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.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ARTE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	<ul style="list-style-type: none"> • ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E TECNICHE DIVERSE
E' IN GRADO DI OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI (OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE – MANIFESTI E FUMETTI) E MESSAGGI MULTIMEDIALI.	ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA D'ARTE .	GUARDA E OSSERVA UN'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO (LINEA-COLORE-FORME-VOLUME E SPAZIO)
COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E DIVERSE DALLA PROPRIA	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL PATRIMONIO ARTISTICO AMBIENTALE.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ
<p>LINGUAGGIO VISIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento degli elementi del linguaggio visivo attraverso rielaborazioni di opere d'arte e temi operativi. • Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste. <p>INCONTRO CON L'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neoclassicismo <p>L'Ottocento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Romanticismo • Realismo 	<p>COMPETENZA: Esprimersi e comunicare</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ideare, progettare e rielaborare elaborati ricercando soluzioni creative e originali. 2. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche) <p>COMPETENZA: Osservare e leggere le immagini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento

<ul style="list-style-type: none"> • Impressionismo • Post-Impressionismo <p>Il Novecento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espressionismo e Fauve • Cubismo • Futurismo • Surrealismo e Metafisica • Astrattismo <p>L'arte contemporanea</p>	<p><u>COMPETENZA: Comprendere e apprezzare le opere d'arte</u></p> <p>1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.</p>
--	--

COMPETENZE SPECIFICHE

- **ESPRIMERSI E COMUNICARE**
- **OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI**
- **COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE**

EVIDENZE

- Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme.
- Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere.
- Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, etc..

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc.
- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;

- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- uso manuali e testi;
- Lettura documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA – ESPRESSIONE ARTISTICA

LIVELLO (atteso nella scuola secondaria di primo grado)	LIVELLO (atteso fine della scuola secondaria di primo grado)
<ul style="list-style-type: none"> - Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. - Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. - Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva). - Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di

modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.

oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MUSICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'

Elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Tecniche vocali e strumentali.

Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche, culture diverse.

Elementi formali e strutturali del linguaggio musicale.

Esercizi per l'impostazione della voce, la corretta respirazione e la corretta tecnica esecutiva dello strumento.

Esercizi collettivi ritmico- melodici.

Esercizi di esplorazione, di variazione e di invenzione Sonora.

Elementi essenziali per la comprensione di un'opera musicale e/o audiovisiva.

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.

Orientare la costruzione della propria identità musicale e ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.

Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

Riconoscere e valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile in relazione al loro contesto storico e culturale.

Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale.

<p>Esecuzione di esercizi e di brani musicali di vario genere e repertorio.</p> <p>Esercitazioni individuali e di gruppo.</p> <p>Utilizzare e strutturare in modo appropriato materiali multimediali.</p> <p>L'organizzazione di un evento artistico-musicale: procedura e ricerca di materiali funzionali.</p>	<p><u>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE:</u> Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e qualche strumento ritmico e/o melodico</p> <p><u>COMPETENZA DIGITALE:</u> Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali Utilizzare software per la videoscrittura musicale e per la registrazione e il montaggio audio e video.</p> <p><u>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:</u> Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali. Progettare ed organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>
---	---

COMPETENZE SPECIFICHE

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:
Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale individuandone stili e generi.</p> <p>Legge, interpreta e valuta su fenomeni musicali di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.</p>	<p>ESEMPI: Realizzare semplici esecuzioni musicali con voce e strumenti musicali a commento di eventi prodotti a scuola.</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi.</p> <p>Analizzare opere musicali di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici.</p> <p>Preparare eventi diversi associando, a testi di carattere poetico, narrativo e storico, la musica appropriata. Sonorizzare un filmato in modo pertinente.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p>
<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali / strumentali monodici e/o polifonici curando intonazione, espressività, interpretazione.</p> <p>Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani musicali.</p> <p>Sa scrivere e leggere le note; sa utilizzare spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.</p> <p>Esprime giudizi estetici su brani musicali.</p>

<p>la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	
---	--

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA SECONDARIA 1^A GRADO - SCUOLA SECONDARIA 2^A GRADO

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ
<p>TECNOLOGIA ENERGIA</p> <p>1 ENERGIA E LAVORO Energia e lavoro – Forme di energia - Trasformazioni dell'energia – Principio di conservazione dell'energia – Energia e macchine.</p> <p>2 FONTI DI ENERGIA Fonti rinnovabili – Fonti non rinnovabili.</p> <p>3 COMBUSTIBILI FOSSILI Carbone - Petrolio - Metano: Composizione, estrazione, trasporto, lavorazioni ed utilizzo, problemi ambientali.</p> <p>4 URANIO E PROCESSO DI FISSIONE</p> <p>3 ALTRE FONTI DI ENERGIA : Sole – Acqua – Vento – Calore terrestre.</p> <p>CENTRALI ELETTRICHE</p>	<p>COMPETENZA: Osservazione ed analisi della realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente</p> <ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere, analizzare, descrivere macchine, apparecchi, impianti, centrali elettriche, unità abitative, ecc., in ogni loro aspetto (funzione, forma, parti, materiale, principio di funzionamento, uso, ecc.), in relazione ai vantaggi per l'uomo ed ai problemi ambientali.2. Comprendere la relazione esistente tra sviluppo tecnologico ed inquinamento ambientale. <p>COMPETENZA: Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rappresentare composizioni di solidi, solidi complessi, oggetti, elementi architettonici ed ambienti, con il supporto degli strumenti da disegno, applicando le regole delle proiezioni ortogonali, dell'assonometria, e delle sezioni, con precisione e rigore, secondo i procedimenti di esecuzione e le norme e regole che governano il disegno tecnico.2. Applicare una metodologia operativa e saper

Centrali elettriche – Centrali idroelettriche – Centrali termoelettriche (tradizionali, geotermiche, nucleari, solari a specchi) – Centrali solari a celle fotovoltaiche – Problemi per l'ambiente – Distribuzione dell'energia elettrica – Risparmio energetico.

CORRENTE ELETTRICA

Corrente elettrica – Grandezze elettriche – Legge di Ohm – Generatori elettrici – Circuiti elettrici – Effetti della corrente – Effetti biologici della corrente elettrica – Rete di distribuzione della corrente elettrica – Impianto elettrico della casa.

MACCHINE

Macchine semplici: Leva, piano inclinato, altre macchine semplici. Meccanismi di trasmissione e di trasformazione del moto. Macchine motrici – Rendimento - Turbine idrauliche. Motori termici - Turbina a vapore – Motore a scoppio.

INQUINAMENTO

Inquinamento: forme, cause, conseguenze, rimedi.

DISEGNO ed ATTIVITÀ OPERATIVE DISEGNO

Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi, solidi complessi, oggetti, elementi architettonici - Assonometrie di solidi, gruppi di solidi, solidi complessi, oggetti, elementi architettonici ambienti – Sezioni di solidi ed oggetti – Quotatura dei disegni – Rappresentazione in pianta di un appartamento.

ATTIVITA' OPERATIVE

Progettazione e realizzazione di attività operative (oggetti, impianti, macchine, circuiti, plastici, ecc.) – Prove sperimentali – Analisi tecnica di

progettare e realizzare oggetti, impianti, macchine, circuiti, ecc. - Saper eseguire delle prove sperimentali.

3. Raccogliere, elaborare ed interpretare dati, e trasmettere informazioni.

COMPETENZA: Conoscenze tecniche e tecnologiche

1. Conoscere dati, fatti, concetti, principi, teorie e processi relativi al mondo tecnico e tecnologico, inerenti le unità di studio.

COMPETENZA: Comprensione ed uso dei linguaggi specifici

1. Comprendere ed usare il linguaggio del disegno tecnico (termini specifici, procedimenti).
2. Conoscere ed usare il linguaggio informatico per elaborare e trasmettere dati ed informazioni.

<p>apparecchi ed impianti – Ricerca, elaborazione, trasmissione e rappresentazione di dati ed informazioni (cartellone, tavole, abaco, tabelle, grafici, mappe, ecc.) - Attività di ricerca per approfondimento.</p>	
--	--

COMPETENZE SPECIFICHE

- **Osservazione ed analisi della realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente**
- **Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative**
- **Conoscenze tecniche e tecnologiche**
- **Comprensione ed uso dei linguaggi specifici**

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni</p> <p>Ricercare fonti di energie alternative commisurandole con quelle di tipo tradizionali</p>

METODOLOGIA E STRUMENTI

- Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:
- Lezione frontale o dialogata;
 - lettura dei testi;
 - discussioni e dibattiti;
 - lavori individuali o di gruppo;
 - metodo della ricerca;
 - metodo induttivo;
 - metodo deduttivo;
 - metodo scientifico;

- utilizzo dei sussidi didattici;
- materiali e strumenti per il disegno;
- attività pratico-manuale
- strumenti multimediali, LIM;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- interrogazioni;
- conversazioni/dibattiti;
- esercitazioni individuali e collettive;
- relazioni;
- prove scritte;
- prove orali;

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 5

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, con l'obiettivo di acquisire competenze trasversali.

**CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO I.C. RONCO ALL'ADIGE
CLASSE 1^ - 2^ - 3^**

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA di BASE in Educazione MOTORIA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO - SECONDARIA 2^ GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* 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.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola Secondaria di 1^ Grado

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair-play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

CONOSCENZE

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO -
ABILITÀ**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

-Schemi motori di base: marciare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare, afferrare...)
-Le posizioni e i movimenti fondamentali.
-Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvelenata, Palla-bassa, Palla-rilanciata, Palla-tennis...)
-Giochi propedeutici agli sport.
-Fondamentali individuali degli sport praticati (Pallamano, Dodgeball, Badminton
Salto della corda.
Cordicelle. Corsa ad ostacoli (ostacoli bassi).
-Fondamentali di squadra degli sport praticati

– Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
– Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
– Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
– Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale.

CONOSCENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO ABILITÀ
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	
<p>I gesti arbitrari dei vari sport praticati. I gesti di richiamo dell'attenzione dei compagni. Conoscere modalità di espressione corporea utilizzando una varietà di segni/segnali e identificare i contenuti emotivi. Conoscere gli schemi ritmici applicati al movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. – Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. – Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. - Eseguire e creare coreografie con la musica - Eseguire Danze folkloristiche

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	
<ul style="list-style-type: none"> -Giochi propedeutici agli sport. -Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvenata, Palla-bassa, Palla-rilanciata, Palla-tennis...) -Fondamentali individuali degli sport praticati (Pallamano Dodgeball, Badminton ...) -Fondamentali di squadra degli sport praticati. -Le regole del fair play -Regole degli sport praticati anche finalizzate all'arbitraggio 	<ul style="list-style-type: none"> – Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. – Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. – Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. – Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	
<ul style="list-style-type: none"> -Teoria dell'allenamento, errori da evitare. Allenare la resistenza: Test di Cooper, corsa di durata, -Allenare la forza: esercizi a corpo libero o con piccoli attrezzi (piegamenti, flessioni, addominali,...) Allenare la velocità: corsa a navetta, partenza dai blocchi, staffette..... -Lo stretching -Il lavoro muscolare e i sistemi bioenergetici (cenni) -Cenni di traumatologia e primo soccorso (massaggio cardiaco e BLS) -L'alimentazione dello sportivo -Il doping -Effetti dell'assunzione di fumo, alcol e droghe sull'organismo 	<ul style="list-style-type: none"> – Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. – Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. – Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. – Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. – Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. – Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

COMPETENZE SPECIFICHE

Competenza 1 Acquisire 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.

Competenza 2 Utilizzare 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.

Competenza 3 Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Competenza 4 Agire 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.

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE

- Possiede coordinazioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.

- Possiede consapevolezze delle proprie capacità condizionali (resistenza- forza e velocità)

- Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti

- Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

- Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico- sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Migliorare la coordinazione intersegmentaria – rapporti spazio tempo – capacità di equilibrio e capacità di coordinazione complessa

- Migliorare la capacità respiratoria – la capacità di prestazione muscolare – la capacità di prestazione articolare

- Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.

- Rappresentare drammatizzazioni attraverso l'uso espressivo del corpo. Effettua giochi di comunicazione non verbale.

- Costruire schede relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

METODOLOGIA E STRUMENTI

METODOLOGIE

Le strategie utilizzate, sono riconducibili a tutte le attività e si possono così catalogare:

- La proposta viene presentata alla classe in apertura di lezione e viene inserita nel contesto generale delle attività.
- I profondi cambiamenti che interessano i ragazzi a questa età necessitano di proporre attività polivalenti, ricche di stimoli e soprattutto graduate, ciò per far sì che tutti abbiano la possibilità di avere delle gratificazioni dall'attività svolta.
- Analisi dell'esercitazione da eseguire attraverso spiegazione e dimostrazione dell'insegnante,
- Esecuzione da parte dell'allievo con conseguente correzione degli errori commessi
- Presa di coscienza da parte dell'alunno che può arrivare anche a proporre soluzioni diverse, ma pure efficaci

La presa di coscienza passa, là dove l'attività lo permette, anche attraverso la rilevazione di tempi, misure e risultati che confrontati periodicamente permettono di verificare lo stato di apprendimento.

L'obiettivo finale è far prendere coscienza all'alunno dei suoi mezzi reali mettendolo costantemente a confronto con sé stesso, attraverso le più svariate iniziative ed attività che non sono mai il fine ma bensì lo strumento.

Un valido supporto si è dimostrata la telecamera che, soprattutto, per particolari esercitazioni è molto utile.

MEZZI E STRUMENTI

I mezzi e gli strumenti che normalmente vengono usati, sono quelli in dotazione alla scuola. Oltre agli attrezzi classici usati in palestra o negli spazi attrezzati all'aperto, uso la telecamera per riprendere e rivedere le immagini, il computer per inserire, tabulare e confrontare i dati degli alunni ed il registratore per avere delle basi musicali qualora la lezione lo preveda.

VERIFICHE

La verifica, è sempre un fatto strettamente personale e cioè che riguarda il singolo alunno e mira a stabilire il percorso che ha fatto.

Per far sì che sia il più oggettiva possibile, si sono create delle tabelle che permettono di verificare l'andamento di ogni singolo alunno in relazione alle varie attività. Ciò permette sia all'insegnante che all'alunno di verificare i risultati raggiunti. I risultati, molto spesso però, soprattutto a questa età devono anche essere rapportati a dei dati antropometrici, che periodicamente vengono rilevati, in quanto l'alunno in questa fase subisce delle modificazioni strutturali tali da compromettere per un certo periodo i risultati.

Concretamente, le valutazioni, possono essere catalogate in tre gruppi:

- **Valutazione del livello di partenza**

È basata su una serie di test motori che mirano a rilevare le capacità condizionali.

- **Valutazione sistematica**

È frutto di ripetute osservazioni condotte sugli alunni durante lo svolgimento delle varie attività e riguarderanno, oltre ad alcuni aspetti generali (comportamento, partecipazione, interesse, metodo di lavoro) altri ambiti più propriamente legati alla disciplina e precisamente: le capacità condizionali, le capacità coordinative, l'apprendimento di schemi motori le capacità d'intervento e di collaborazione nel gioco di squadra, l'adattamento delle regole nel gioco.

- **Valutazione quadrimestrale**

In questa fase si cercherà di far confluire tutti i dati raccolti nelle fasi precedenti tenendo conto oltre dell'area formativa e cognitiva, anche dell'area affettiva

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

PRIMO (6)	Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni
SECONDO (7)	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.
TERZO (8)	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.
QUARTO (9)	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.
QUINTO (10)	Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti e in modo autonomo e responsabile, è in grado di dare istruzioni agli altri, utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, Scienze: il corpo umano-effetti delle sostanze proibite; Lingua italiana: ed. alla cittadinanza attiva; Musica: ritmo ed esecuzioni di danze folkloristiche; Geometria: alto, basso, sopra, sotto, forme geometriche;

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggi a con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggi a con sicurezza.</p>	<p>Padroneggi a in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggi a in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile ; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

INFORMATICA

Utilizzo dei sistemi operativi:

- Windows

Utilizzo dei seguenti software:

- Paint
- Word
- Power point
- Open source

Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

Fonti di pericolo e procedure di sicurezza

Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ

COMPETENZA: Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

1. Utilizzare programmi specifici per presentazioni e comunicazione di idee, contenuti, immagini.
2. Tradurre in programmi algoritmi (ordinamento, calcolo, ragionamento logico-matematico) utilizzando un semplice linguaggio di programmazione
3. Fare esperienze di gruppo di lavoro
4. Utilizzare computer e software specifici per approfondire o recuperare aspetti disciplinari ed interdisciplinari.
5. Saper utilizzare i programmi proposti per la risoluzione di problemi pratici per disegno tecnico per proiezioni ortogonali elementari
6. Utilizzare internet per reperire informazioni ed elaborarle

COMPETENZA: Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

7. Riconoscere potenzialità e i rischi nell'utilizzo della rete internet
8. Utilizzare la rete e i social network per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e scambio di informazioni

COMPETENZE SPECIFICHE

- **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione**
- **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione**

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE

Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato
Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).
Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti;
Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati;
Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni
Costruire semplici ipertesti
Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing
Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza
Rielaborare una presentazione fornita
Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.
Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli
Elaborare ipertesti tematici

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate al termine dei principali argomenti

- Esposizione elaborati prodotti
- Visione e commenti struttura elaborati

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

LIVELLO 5

- Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
- Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante;
- Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
- Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.
- Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.
- Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline, con l'obiettivo di acquisire competenze trasversali.

CURRICOLO CLASSE PRIMA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA **COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 1[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa• Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai giorni nostri	<ul style="list-style-type: none">• Individuare gli aspetti fondamentali che differenziano le religioni• Distinguere tempi e luoghi sacri• Individuare le caratteristiche di riti, preghiere, uomini del sacro	<ul style="list-style-type: none">• L'I.R.C. come 'cultura religiosa'• Le prime orme religiose dell'uomo• Le religioni dell'antichità• Le religioni viventi
<ul style="list-style-type: none">• Cogliere il valore della proposta delle religioni: riconoscere in Dio la risposta alle domande di senso, la fonte e lo scopo ultimo dell'esistenza;• Saper valorizzare, al fine del dialogo, la comune discendenza da Abramo della religione ebraica, cristiana e islamica.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere formazione, struttura, generi letterari e simbologia della Bibbia• Saper ricercare brani biblici, leggerli e coglierne il messaggio principale• Adoperare la Bibbia come documento storico-culturale;• Comprendere e analizzare l'esperienza biblica di Alleanza secondo gli ebrei e i cristiani• Riconoscere il ruolo e la storia dei personaggi biblici	<ul style="list-style-type: none">• La Bibbia: origine, formazione, struttura• La Bibbia: narrazione storico-teologica• La Bibbia: fonte culturale lungo i secoli

<ul style="list-style-type: none"> • Individuare a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù; • Riconoscere i linguaggi espressivi della fede, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare Gesù nel contesto storico, politico-culturale e religioso del suo tempo e attuale; • Identificare e interpretare le fonti bibliche dell'evento della Natività; • Comprendere e analizzare le finalità, lo stile comunicativo i luoghi e i destinatari della predicazione di Gesù • Documentare i luoghi, il contenuto e le finalità della predicazione di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> • La questione del Gesù storico e della fede • Gesù insegna; • Gesù insegna il Vangelo; • I personaggi intorno a Gesù; • Gesù Cristo il Crocifisso; • Gesù Cristo il Risorto
---	---	---

EVIDENZE classe 1[^]	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Scopre la scuola come spazio di incontro Riconosce il linguaggio religioso nelle sue espressioni verbali e non (simbolismo, segni, espressioni artistiche,) Si accosta con senso di gratitudine e rispetto al Creato Si pone interrogativi di senso e significato e cerca di trovare risposte ad essi Fa riferimento in modo corretto alla Bibbia e alle altre fonti Si apre alla conoscenza della Bibbia e ai contenuti del libro della Genesi e dell'Esodo Conosce gli avvenimenti dell'Esodo e della Pasqua ebraica Conosce alcuni momenti della vita e del messaggio di Gesù e sa legarli all'ambiente in cui è vissuto e ad alcune pagine del vangelo</p>	<p>Dimostra rispetto e cura di sé, degli altri e dell'ambiente Sa dialogare e interagire positivamente con i compagni del gruppo classe Sa riconoscere alcuni segni e simboli della fede ebraico-cristiana Verbalizza ed espone i principali racconti biblici Individua espressioni artistiche a ispirazione ebraico-cristiana Confronta le proprie abitudini di vita con quelle di un'epoca passata Inizia ad usare linee del tempo relativamente alla civiltà ebraica</p>

CURRICOLO CLASSE SECONDA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA **COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA**

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
 COMPETENZA DIGITALE
 COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 2 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Correlare la predicazione e l'opera di Gesù alla fede cristiana che riconosce in Lui il Salvatore dell'uomo, che invia la Chiesa nel mondo; • Attribuire un significato a ciò che vivevano le prime comunità cristiane; 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi alla Chiesa riconoscendo la ricchezza dei segni e delle testimonianze lasciati intorno a noi • Riconoscere il valore del cristianesimo come parte integrante della cultura del popolo italiano • Riconoscere l'originalità della proposta cristiana • Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane ed europee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia del cristianesimo e della Chiesa delle origini; • Comprende l'impegno della Chiesa e dei cristiani nell'insegnare, interpretare e testimoniare i valori insegnati da Gesù; • Utilizzare le informazioni necessarie per interpretare e aggiornare l'insegnamento di Gesù in parole e fatti; • Collegare lo sviluppo della Chiesa delle origini con il contesto culturale, politico e religioso dell'epoca;
<ul style="list-style-type: none"> • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dal Medioevo ai giorni nostri; • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere quali sono i contenuti centrali della fede cristiana per i cattolici, i protestanti e gli ortodossi; • Apprezzare il contributo della Chiesa alla costruzione di una comunità di valori condivisi; • Riconoscere i caratteri più significativi che appartengono alla Cristianità nell'Oriente e nell'Occidente mediterraneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprende il patrimonio religioso, storico, artistico, etico italiano ed europeo • Conoscere gli eventi principali della cristianità nel Medioevo e i principali protagonisti (San Benedetto, San Francesco d'Assisi, ecc.)

<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le caratteristiche principali delle varie Chiese cristiane, • A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza di costruire un cammino ecumenico tra le varie confessioni cristiane; • Riconoscere il contributo dei cristiani alla costruzione di una convivenza di giustizia e di pace tra i popoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa nelle varie fasi
--	--	---

EVIDENZE classe 2^	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce l'origine e lo sviluppo dei Vangeli, documento fonte della vita cristiana</p> <p>Ricostruisce gli avvenimenti del Natale e della Pasqua attraverso la lettura del Vangelo e le tradizioni di alcuni paesi del mondo</p> <p>Scopre come gli avvenimenti della vita di Gesù siano stati interpretati dagli artisti nel corso dei secoli</p> <p>Scopre come ha avuto inizio la diffusione del messaggio di Gesù</p> <p>Conosce l'origine e l'evoluzione dei luoghi di preghiera cristiani</p> <p>Scoprire attraverso i documenti cristiani e non cristiani come è stato accolto e come si è diffuso il cristianesimo nell'impero romano e quali sono stati gli effetti</p> <p>Conosce i principali motivi di separazione fra le Chiese Cristiane</p> <p>Capisce l'importanza del movimento ecumenico come ricerca dell'unità fra le Chiese Cristiane</p> <p>Sa che ognuno ha il diritto di professare la propria religione consapevoli del fatto che ciascuna è degna di rispetto</p> <p>Scopre attraverso le testimonianze grafico pittoriche dei primi cristiani i loro messaggi di fede</p>	<p>E' capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso</p> <p>E' in grado di dare ai segni e simboli della fede cristiana un'interpretazione corretta riconoscendo e apprezzando il linguaggio espressivo della fede cristiana</p> <p>Sa costruire argomentazioni fondate selezionando passi biblici e altri documenti</p> <p>Analizza e confronta le tappe principali della storia della Chiesa con le vicende della storia civile</p>

CURRICOLO CLASSE TERZA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE DI BASE IN RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZE AL TERMINE della Classe 3 [^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il valore e la dignità della persona: motivazioni, comportamenti • Analizzare la dignità della persona che si esprime nel lavoro correlato ai valori di giustizia, libertà solidarietà, comprendendo a tal fine l'impegno della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre le motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici nel rispetto del valore della vita e della dignità della persona • Saper interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Valori e valori cristiani; il vangelo carta dei valori cristiani e civili • I cristiani testimoni di valori in parole e fatti: fatti e parole per lavorare a un "mondo migliore" • La persona: nella Bibbia, nel tempo, motivazioni cristiane condivise • La persona e le persone: vivono e lavorano insieme crescono insieme. • La dignità del lavoro • Cittadino del mondo, straniero, ospite
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere legittimità alla scienza e alla fede come due diverse espressioni della cultura • Confrontare risposte scientifiche e religiose sull'origine dell'uomo e del mondo • Individuare la correlazione cristiana tra i valori della fede e della vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere aperti alla sincera ricerca della verità, ponendosi delle domande di senso cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • I saperi e la cultura • L'uomo soggetto di cultura • Ragione e fede • Il "che" e il "perché" della scienza • Il "Chi" e il "perché" della fede • Ragione e fede • L'antropologia cristiana alla luce dei testi sacri

<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e nelle sue esperienze tracce di una ricerca religiosa • Saper esporre le principali motivazioni in un contesto di pluralismo culturale e religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le implicazioni della fede cristiana oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili • Interagire con persone di cultura e religione differente sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • La famiglia una comunità aperta alla speranza e al futuro • Le comunità: tempi e spazi per vivere esperienze • Valori civili e religiosi
---	---	--

EVIDENZE classe 3[^]	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce le fonti del pensiero cristiano</p> <p>Analizza un documento, un articolo, un episodio alla luce delle informazioni acquisite</p> <p>E' aperto al dialogo interreligioso e interculturale</p>	<p>E' capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso</p> <p>E' in grado di dare ai segni e simboli della fede cristiana un'interpretazione corretta riconoscendo e apprezzando il linguaggio espressivo della fede cristiana</p> <p>Sa costruire argomentazioni fondate sulle conoscenze acquisite nel triennio</p> <p>Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione</p> <p>Sa confrontare i valori del Cristianesimo con quelli di altre realtà culturali e religiose</p>

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
DESCRITTORI	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande-stimolo dell'adulto e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzioni originali.</p>