



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di RONCO all'ADIGE

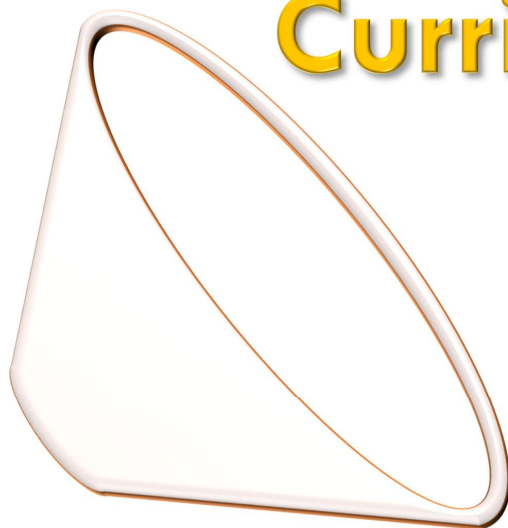
Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) Tel. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

e-mail: vrlic816001@istruzione.it Pec: vrlic816001@pec.istruzione.it



Curricolo di Istituto





ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di RONCO all'ADIGE

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) Tel. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

e-mail: vrlic816001@istruzione.it Pec: vrlic816001@pec.istruzione.it



Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2020 - 2021
Classe 1^a Primaria



CURRICOLO CLASSE PRIMA - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE di BASE in **MADRELINGUA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</p>	<p>Ascolto e Parlato</p> <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>EDUCAZIONE CIVICA TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	
<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 lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>Acquisizione ed espansione del lessico 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>EDUCAZIONE CIVICA TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<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

COMPETENZE DI BASE IN **MATEMATICA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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

- 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.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

Partecipare a:

- 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

- 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.

COMPITI SIGNIFICATIVI

- 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

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 CHIAVE EUROPEA: 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. <p>EDUCAZIONE CIVICA TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Colloca le esperienze quotidiane all'interno degli organizzatori temporali (prima- dopo...).</p> <p>Confronta gli eventi dell'esperienza quotidiana, individuandone elementi di somiglianza o di diversità.</p> <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <p>TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<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

COMPETENZE DI BASE IN **GEOGRAFIA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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^o	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo sé 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	
ORIENTAMENTO	<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

COMPETENZE DI BASE IN **SCIENZE**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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	
BIOLOGIA	<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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE 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. EDUCAZIONE CIVICA TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare (esprimersi) attraverso diversi sistemi di comunicazione.	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 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>EDUCAZIONE CIVICA TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione;</p> <p>TRAGUARDO 3: è consapevole che il principio della diversità è uno dei pilastri che sorreggono la convivenza civile;</p> <p>TRAGUARDO 4: l'alunno comprende il concetto della comunità e dell'ambiente.</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 ed 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>EDUCAZIONE CIVICA TRAGUARDO 1: è in grado di argomentare attraverso i diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>TRAGUARDO 3: è consapevole che il rispetto della diversità è uno dei pilastri che sorreggono la convivenza civile.</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>Eeguire 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	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 sconosciuti: 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 1[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN **TECNOLOGIA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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
Progettare e realizzare semplici manufatti. Avviarsi ad utilizzare le più comuni tecnologie.	<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.

<p>Partecipare alle attività di gioco e di sport: rispettandone le regole</p>	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici giochi di squadra: il pescatore, Uomo di Ghiaccio, il gatto e il topo ecc.,
<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo.</p>	<p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche utilizzando la musica.</p>	<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...)

EVIDENZE cl.1 – 2 - 3

Copiare da classe terza e poi inserire la classe quinta

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- 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[^]

COMPETENZE DI BASE IN **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 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.

1

<p>Essere consapevole 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
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	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.

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

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. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

e-mail: vric816001@istruzione.it Pec: vric816001@pec.istruzione.it



Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2020 - 2021
Classe 2^a Primaria



CURRICOLO CLASSE 2[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN **MADRELINGUA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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 gli strumenti espressivi e comunicativi indispensabili per gestire l'interazione verbale in vari contesti.	Ascolto e parlato Partecipare agli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascoltare semplici 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 esperienze personali o storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico e riportando le informazioni necessarie in modo chiaro per chi ascolta. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	Elementi di base delle funzioni della lingua. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Principali connettivi logici.

<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 vissuta a scuola o in altri contesti.</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>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 Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. 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. Leggere testi narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p>	<p>Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi e poetici. Principali connettivi logici.</p>
	<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo 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 Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. Produrre semplici, narrativi e descrittivi legati al proprio vissuto connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). 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 Strutture essenziali dei testi narrativi e descrittivi. 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 Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto e verbo). 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 Elementi di base delle funzioni della lingua. 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>Scriva 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>ESEMPI:</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; esposizioni 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.

Esponde 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.

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

Comprende il concetto di Stato, Regione, Comune e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti dei bambini.

Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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

COMPETENZE DI BASE IN **MATEMATICA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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 <ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento• I sistemi di numerazione• Operazioni e proprietà (commutativa)• Principali rappresentazioni di un oggetto matematico

	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni o sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure di tempo 	
<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 risolve 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
---	---	--

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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

ESEMPLI:

- 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.

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione

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. Comunicare con parole e frasi memorizzate.</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 familiare.</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>

1

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

<p>Individuare trasformazioni intervenute nel paesaggio, nelle società.</p>	<p>Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. 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 Storia locale; usi e costumi della tradizione locale 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. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, 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 (orologio, calendario, linea temporale...). Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione Linee del tempo</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>Individua relazioni causali e temporali nei fatti.</p>	<p>ESEMPI: 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>

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDI EDUCAZIONE CIVICA:

Comprende il concetto di Stato, Regione, Comune e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti dei bambini.

Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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.

<p>B- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato</p>	<p>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</p>	<p>Piante, mappe. Elementi essenziali di cartografia: simbologia e rappresentazione dall'alto.</p>
<p>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>

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO 6 Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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	
	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione.</p>
	<p>Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.</p> <p>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.</p>

	<p>Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola:</p> <p>Sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...;</p> <p>Sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</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: **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
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>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.</p> <p>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 ed 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>Eeguire 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>

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

Comprende il concetto di Stato, Regione, Comune e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti dei bambini. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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.	<ul style="list-style-type: none">Caratteristiche dei materiali più comuniOggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo

<p>Utilizzare le più comuni tecnologie, in un dato contesto e/o dall'attività di studio</p>	<p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p>
<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>

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO 1 È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 6 Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura.

TRAGUARDO 8 È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente.

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>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>ESEMPI:</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>

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO 1 È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 6 Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura.

TRAGUARDO 8 È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente

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	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: **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
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p>	<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>	<p>Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia</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>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>	<p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p>

Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	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.	
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	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 (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	

EDUCAZIONE CIVICA- TRAGUARDO 4 L'alunno al termine del primo ciclo comprende i concetti del prendersi cura di sé, e del rispetto della comunità, dell'ambiente

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici 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	ESEMPI Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo Effettuare giochi di comunicazione non verbale

EDUCAZIONE CIVICA
TRAGUARDO 4 L'alunno al termine del primo ciclo comprende i concetti del prendersi cura di sé, e del rispetto della comunità, dell'ambiente.

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
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)	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 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	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Principali servizi al cittadino presenti nella propria città Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

<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 a nella scuola Descrivere il significato delle regole</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale</p> <p>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</p> <p>Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti</p> <p>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>Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola Descrivere il significato delle regole</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale</p> <p>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</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato di regola e norma</p> <p>Significato dei termini: regola, tolleranza 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>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 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[^]

COMPETENZE DI BASE IN **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 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle	Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	

1

<p>tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</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
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	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.

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

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: **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

<p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p>	<p>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.</p>	<p>Schemi, tabelle</p>
<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>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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	
	<p>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.</p> <p>Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.</p> <p>È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.</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. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

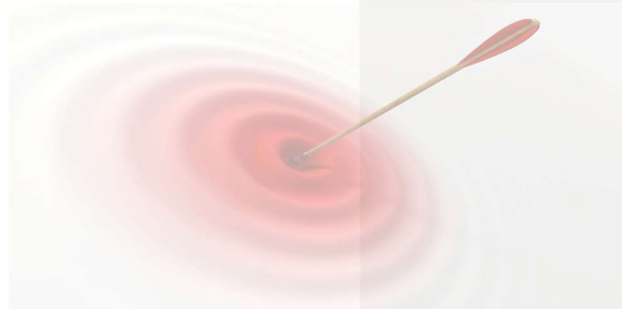
e-mail: vrlic816001@istruzione.it Pec: vrlic816001@pec.istruzione.it



Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2020 - 2021
Classe 3[^] Primaria



CURRICOLO CLASSE 3[^] - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN **MADRELINGUA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	<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>	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture grammaticali della lingua italiana - Parti variabili del discorso (nome, articoli, azione) - Gli elementi principali della frase semplice (soggetto, predicato, espansioni) - ortografia
--	--	--

TRAGUARDO 1 È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione

TRAGUARDO 3

È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e

rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la

convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce in varie situazioni comunicative - Ascolta e comprende testi di vario tipo riferendone il significato - Esponde 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	<p>Utilizza e comprende il lessico in modo tale da permettergli una comunicazione relativa alla quotidianità.</p>
Riflessione sugli usi della Lingua	<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

COMPETENZE DI BASE IN **MATEMATICA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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>Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali</p>	<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. Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Eeguire 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>

<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;</p>	<p>Spazio e figure Riconoscere e disegnare linee e intuire il concetto di angolo e i suoi elementi costitutivi Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio</p>	<p>Linee e angoli. Figure geometriche piane Piano e coordinate cartesiane 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 appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<p>Relazioni, dati e previsioni Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. 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>

TRAGUARDO 9 È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

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: eseguire calcoli applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali. - 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> <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. 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. 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.</p>
SPAZIO E FIGURE	<p>Esegue percorsi anche su istruzione di altri. 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. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. 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.</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: 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>Letture (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

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 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>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>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>Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria.</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>
--	--	---

TRAGUARDO 1. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

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 all'età dei metalli.</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 3[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE IN **GEOGRAFIA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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	Orientamento <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). Linguaggio della geo - graficità <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>Regione e sistema territoriale 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>

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDO 5: Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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.

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

Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI

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; costruzioni non a norma...)

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**

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	<i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i> <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.	Proprietà degli oggetti e dei materiali Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia

<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"> • 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>Viventi e non viventi</p> <p>Classificazioni dei viventi</p>
<p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere problematiche scientifiche di attualità e assumere comportamenti responsabili relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</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>(Traguardo 5 Traguardo 6)</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: - 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)</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire</p>
<p>TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	
<p>TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.</p>	
<p>TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p>	
<p>TRAGUARDO 4: L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p>	
<p>TRAGUARDO 5: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>	
<p>TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>	

LIVELLO DI PADRONANZA

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.

Osserva, conosce anche a livello esperienziale, analizza e descrive il funzionamento degli organismi viventi (*forme di vita animale e vegetale*).

Osserva ed interpreta le trasformazioni ambientali e quelle ad opera dell'uomo in relazione al proprio ambiente.

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

COMPETENZE DI BASE IN **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 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 utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;	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

1

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

COMPETENZE DI BASE **ARTE e MUSICA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE
COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E 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
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico	<p style="text-align: center;">Arte- immagine</p> <p>1. Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni, conoscendo ed utilizzando i colori, diverso materiale pittorico/plastico per sperimentare tecniche diverse.</p> <p>2. Osservare, esplorare, descrivere: immagini e ambienti di diversa tipologia.</p>	<p style="text-align: center;">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>

TRAGUARDO 1. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

Traguardo 4 L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale</p>	<p>ESEMPI: Eseguire 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> <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>

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^A - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE di BASE **ESPRESSIONE CORPOREA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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^A	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 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>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>

TRAGUARDO 3 È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDO 4 L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

TRAGUARDO 6 Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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

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

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 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.
Essere consapevole delle potenzialità,	Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	

1

<p>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>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
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	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.

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

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 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
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	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	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)

<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 Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni 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 Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente 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

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

ESEMPI

Collaborare alla stesura del regolamento della classe
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

Ricericare, 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

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
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto e prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	<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	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 sconosciuti: 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. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

e-mail: yric816001@istruzione.it Pec: vric816001@pec.istruzione.it



Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2020 - 2021
Classe 4[^] Primaria



3

CURRICOLO CLASSE 4[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE: **MADRELINGUA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.</p>	<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. <p>TRAGUARDO EC: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<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. <p>TRAGUARDO EC: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>

<p>Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.</p>	<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 strategie per analizzare il contenuto cercando di cogliere indizi utili a comprendere il senso, le caratteristiche formali più evidenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di lettura analitica e sintetica. - Tecniche di lettura espressiva. - Denotazione e connotazione. <p>Principali generi letterari, con particolare 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>TRAGUARDO EC È in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p>
<p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p>	<p>Produrre testi di vario genere, corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, rispettando la punteggiatura.</p> <p>Rielaborare testi (<i>riassumere un testo, trasformarlo, ampliarlo</i>).</p>	<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>TRAGUARDO EC: È in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p>

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

TRAGUARDO EC

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO EC

È in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

TRAGUARDO EC

È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

LIVELLO DI PADRONANZA

<p>ASCOLTARE PARLARE</p>	<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. <p>TRAGUARDO EC È consapevole che i principi di solidarietà uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>TRAGUARDO EC È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>
<p>LEGGERE</p>	<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. <p>TRAGUARDO EC È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>TRAGUARDO EC È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.</p>

<p style="text-align: center;">SCRIVERE</p>	<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.
<p style="text-align: center;">RIFLETTERE SULLA LINGUA</p>	<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

COMPETENZE DI BASE IN **MATEMATICA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali	NUMERI <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).

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

RELAZIONI, DATI E PROBLEMI

- 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.

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO1-È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 9-È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

- 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 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 matematica 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

ESEMPI:

- 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

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO1- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 9- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

TRAGUARDO 8- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

TRAGUARDO 10- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.

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>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>Svolgere semplici 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
<p>Interagisce verbalmente su argomenti di diretta esperienza e di vita quotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 CHIAVE EUROPEA: 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>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà</p> <p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società</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 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>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 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 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 storia antica</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>
---	---	---

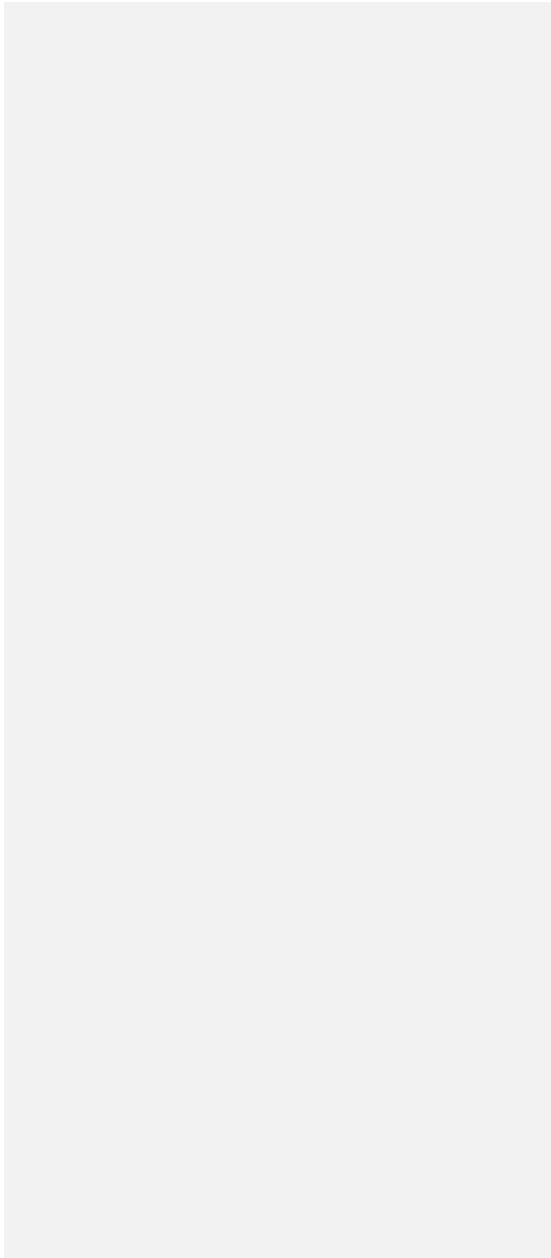
TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i poteri pubblici sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un mondo equo e sostenibile.

TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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 alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 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	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 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 naturale e antropico</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. 	<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 flussi umani

<p>Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le 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. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
---	--	--

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDO 5: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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. (Traguardo 5; Traguardo 6)</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) (Traguardo 5 Traguardo 6)</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. 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>

4

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: **SCIENZE**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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. (Traguardo 5; Traguardo 6) - 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 (Traguardo 5; Traguardo 6) • Materiali e le loro caratteristiche: trasformazioni.

	<p>- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. (Traguardo 5; Traguardo 7)</p>	
<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> <p>- 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.</p> <p>- Riconoscere, attraverso l'esperienza, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.</p>	<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. (Traguardo 3; Traguardo 6) - 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 (Traguardo 3; Traguardo 6)

<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>	
--	--	--

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDO 4: L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente

TRAGUARDO 5: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

TRAGUARDO 7: Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

EVIDENZE

- 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.
- Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. (Traguardo 3; Traguardo 6)
 - 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

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI

- Contestualizza i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:
 - 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 azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta

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	<ul style="list-style-type: none">- 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.- Ha atteggiamenti di cura verso se stesso e verso l'ambiente scolastico.

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: **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
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti,	<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, fruizione, produzione, lettura critica)</p>	<p>TRAGUARDO EC: È consapevole che i principi di solidarietà uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.</p>	<p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva</p> <p>TRAGUARDO EC: È consapevole che i principi di solidarietà uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile che favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</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;</p> <p>Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>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.</p> <p>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>	

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

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.

TRAGUARDO EC:

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO EC:

E' consapevole che i principi di solidarietà uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile che favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

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>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-</p>	<p>Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p>	

1

<p>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>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>.</p> <p>Saper utilizzare numerosi giochi, anche 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> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</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.</p> <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <p>TRAGUARDO1- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>TRAGUARDO3- È consapevole che i principi di solidarietà uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p> <p>TRAGUARDO 4- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</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. 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. 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 stili di vita</p>	<p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare.</p>
<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p>	<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. 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 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 SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 1[^] - 2[^] - 3[^] - 4[^] - 5[^]

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 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>

1

<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
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	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.

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

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 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 style="text-align: center;">Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p style="text-align: center;">Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p> <p style="text-align: center;">Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed</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</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 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>utilizzando varie fonti e varie</p>	<p>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>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. 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 CLASSE 4[^] SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE: **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</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>Assumere e 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 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^A 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 4 ^A	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>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 luoghi e nei mezzi pubblici</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>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p>		<p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</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>Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse 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	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 e sul senso dei comportamenti dei cittadini</p> <p>Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni</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>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. 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

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 COMPRESIVO STATALE di RONCO all'ADIGE

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) Tel. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

e-mail: vrlic816001@istruzione.it Pec: vrlic816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione e lo Sviluppo della
Ricerca Scientifica, Progettazione e Innovazione
Strategica - Curricolo per l'Insegnamento in materia di Educazione
Scientifica per le attività dei corsi triennali per
la laurea e per i corsi di laurea magistrale

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

Curricolo di Istituto



Anno Scolastico 2020 - 2021
Classe 5[^] Primaria



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

RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA

COMPETENZE DI BASE IN MADRELINGUA

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 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.

- 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 rispettando l'ordine cronologico e logico

- 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.

	TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	
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.

<p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. <p>Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, e individuarne i principali tratti grammaticali.</p>	<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

- **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.
-
- **TRAGUARDO 1:**
- **È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.**

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- 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 1[^]SCUOLA SECONDARIA di 1^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.

TRAGUARDO 1:

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 3. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). 4. Arricchisce il lessico anche avvalendosi di strumenti dedicati e utilizza nell'orale e nello scritto vocaboli fondamentali, di uso frequente e ricercato.
<p>D. RIFLETTERE SULLA LINGUA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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.

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 1[^] SCUOLA SECONDARIA 1[°] 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 [°] 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	• 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.
--	--	--

Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali	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>• 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)</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.</p> <p>Costruire e realizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</p> <p>Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>Utilizzare distinguere fra loro concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità.</p> <p>Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determinare l'area dei rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione le più comuni formule.</p> <p>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.</p>
<p>strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p> <p>TRAGUARDO (È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione)</p>	<p>Unità di misura diverse. Grandezze equivalenti. Frequenza, media, percentuale Elementi essenziale di logica. Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio</p>	<p>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
<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.
<ul style="list-style-type: none"> • Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

- 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, fare ricerche, comunicare

- 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, diagonal, ...) 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>TRAGUARDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione -È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. <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

- 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

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 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;

- 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.

- 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).

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo

TRAGUARDO: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

- 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

TRAGUARDO: È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

- 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
- 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 dati rappresentati in tabelle e grafici.

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.

<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 1^o GRADO (INGLESE)	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^oGRADO	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1^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>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)</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>Interagire e scambiare informazioni semplici e di routine.</p>	<p>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 familiare.</p>	<p>Regole grammaticali fondamentali.</p>
<p>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate.</p>	<p>Riflessione sulla lingua Rilevare differenze e congruenze nella forma dei testi scritti. Confrontare 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	<p>Padroneggia alcune conoscenze e abilità in modo essenziale con difficoltà. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo.</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.</p>	<p>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</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato le conoscenze e le abilità e porta a termine compiti affidati e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza.</p>	<p>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.</p>

CLASSE 5[^] SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1[^]S. SECONDARIA di 1^o GRADO**RACCORDO CURRICOLARE SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA****COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: STORIA****COMPETENZE SOCIALI CIVICHE****COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA****COMPETENZE IMPARARE AD IMPARARE****Fonti di legittimazione:** Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006Indicazioni 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^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.
Utilizzare conoscenze ed abilità per orientarsi sulla linea del tempo; organizza informazioni e conoscenze.	<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. (Traguardo 1; Traguardo 3)- 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 patrimonio artistico culturale e individua relazioni tra gruppi umani.</p>	<p>- 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.</p> <p>- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana ed europea</p>	<p>- La civiltà greca; La civiltà etrusca; Roma monarchica; cl. V^A Roma repubblicana; - Roma imperiale; Da Roma al Medioevo.</p>
<p>Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia individuandone le trasformazioni intervenute.</p>	<p>Leggere ed usare una carta storico-geografica.</p> <p>Conoscere la cronologia per rappresentare le conoscenze e confrontare i quadri storici delle civiltà/periodi storici affrontati.</p>	<p><i>Le invasioni barbariche;</i> <i>L'Impero d'Oriente;</i> <i>Gli Arabi;</i> Classe 1^A Secondaria <i>L'età del Feudalesimo</i> <i>L'Europa dopo il Mille</i> <i>La fine del Medioevo e l'Umanesimo.</i></p>
<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>	<p>- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle.</p> <p>Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. Utilizzare strategie di memorizzazione.</p> <p>Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute.</p>	<p>Le carte storico-geografiche delle civiltà/periodi storici affrontati.</p> <p>Il concetto di Monarchia, Repubblica, Impero.</p> <p>Il confronto tra civiltà e/o periodi storici. Comprensione di testi storici (documenti diretti indiretti).</p> <p>Lettura e costruzione di grafici e tabelle.</p> <p>Riassunti orali e/o scritti di testi storici.</p> <p>Le tecniche per lo studio.</p>

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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 e 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 SOCIALI E CIVICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA e cl. I^ SCUOLA SEC. di I° GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1°GRADO e al termine della classe I^ della SCUOLA SECONDARIA di I° GRADO.	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA di 1°GRADO e al termine della classe I^ della SCUOLA SECONDARIA di I° GRADO.
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.	<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. - 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.
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.	<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. - 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 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>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 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 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. 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. 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).</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 di codice della strada. - Analizzare messaggi massmediali (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 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.
<p>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>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>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 una 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 procontro, 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[^] 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.
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 contesti simili	<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...

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

COMPETENZA in **GEOGRAFIA**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: 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

		<p>paesaggi di ambienti naturali Italiani e ne 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 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. 	<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 .

TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.

TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

TRAGUARDO 5: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 1[^] SCUOLA SECONDARIA 1^o 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 ^o GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1 ^o 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
		<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
Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi;	<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.
Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in	<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.

<p>relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 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</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 caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; Orientarsi nello</p>	<p>Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche</p> <p>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,

spazio fisico e nello spazio rappresentato (geografia)		<p>grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici ed economici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>TRAGUARDO 1: È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>TRAGUARDO 2: Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.</p> <p>TRAGUARDO 3: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p> <p>TRAGUARDO 4: L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>TRAGUARDO 5: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p> <p>TRAGUARDO 6: Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p> <p>TRAGUARDO 7: Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.</p> <p>TRAGUARDO 8: È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p>		

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

- 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 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

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 enl 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 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

- 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**

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

LIVELLO 3	LIVELLO 4
<p>1. 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>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</p>	<p>L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause;</p> <p>Ipoteizza soluzioni ai problemi in contesti noti;</p>
<p>ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>3. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>4. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>5. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>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.</p> <p>7. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>8. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico.</p> <p>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.</p> <p>Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti.</p> <p>Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento.</p> <p>Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero.</p> <p>Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali.</p> <p>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.</p>

9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

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 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.

<p>Partecipare alle attività di gioco e di sport: rispettandone le regole</p> <p>TRAGUARDO EC: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p>	<p>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.</p>	<p>Giochi di squadra e gioco-sport (minivolley, minibasket...)</p>
<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>TRAGUARDI: Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</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>Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</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: • Giochi di collaborazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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[^]

COMPETENZE DI BASE IN 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 5[^]	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.

<p>Essere consapevole 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>
<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.</p>		

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>
--	--



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di RONCO all'ADIGE

Viale Vittorio Veneto, 19 – 37055 Ronco all'Adige (VR) Tel. 0456615376 – Fax. 0456616140

Sito: www.ic-ronco.edu.it – Cod. meccanografico: VRIC816001 – Cod. Fisc. 80020280238

e-mail: vric816001@istruzione.it Pec: vric816001@pec.istruzione.it



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

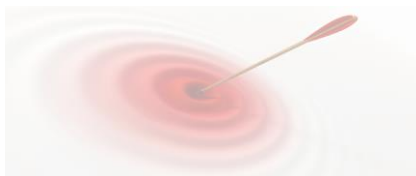
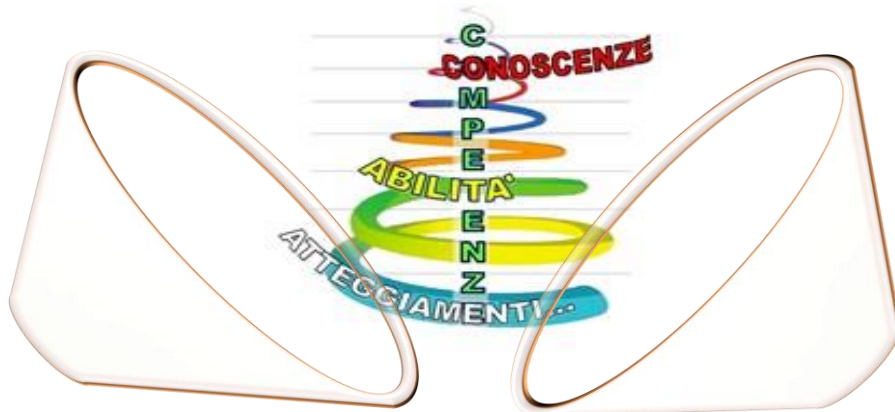


Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il Programma Nazionale di Sviluppo Sociale
Dipartimento Centrale per i processi di riforma e sviluppo
Dipartimento per la qualità dell'istruzione scolastica per
l'infanzia e per l'istruzione degli adulti
2014/20

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E ABILITÀ PER IL COMPRENSIVO STATALE

Curricolo di Istituto

Anno Scolastico 2020- 2021
Class e 1[^] Scuola Secondaria^o Grado



CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (CLASSE PRIMA)

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
COMPRENDERE INFORMAZIONI, ISTRUZIONI, MESSAGGI ORALI E SCRITTI	<p>ELEMENTI DELLA FRASE SEMPLICE ED ESPANSIONI DIRETTE E INDIRECTE.</p> <p>- TECNICHE DI SUPPORTO ALLA COMPrensIONE DEI TESTI DI VARIO TIPO</p>	<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	<p>COMUNICARE ATTRAVERSO MESSAGGI SEMPLICI E CHIARI CON UN REGISTRO LINGUISTICO ADEGUATO ALLA SITUAZIONE.</p> <p>•ESPRIMERE OPINIONI SU FATTI QUOTIDIANI E/O ARGOMENTI DI STUDIO.</p>
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 • Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione • 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.

TRAGUARDI EDUCAZIONE CIVICA DI RIFERIMENTO: N° 1, 2, 5

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (CLASSE SECONDA)

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

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'
<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 • 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. 	<p>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti per gestire l'interazione comunicativa verbale</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>COMPETENZA: Leggere e comprendere testi scritti</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>COMPETENZA: Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.
---	--

TRAGUARDI EDUCAZIONE CIVICA DI RIFERIMENTO:

N° 1, 2, 5, 9, 10

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (CLASSE TERZA)

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 201

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<p><u>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti per gestire l'interazione comunicativa verbale</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p><u>COMPETENZA: Leggere e comprendere testi scritti</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e interpretare testi di vario tipo ricavando informazioni esplicite e implicite. 2. Analizzare testi letterari individuandone le

<p>Montale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pirandello • Svevo • La letteratura della seconda metà del '900 <ul style="list-style-type: none"> • Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso • Uso dei dizionari • Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, recensione, commento <ul style="list-style-type: none"> • Ripasso della sintassi: la frase semplice. • Sintassi: la frase complessa. • Analisi del periodo. <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un'agenda 	<p>caratteristiche principali.</p> <p><u>COMPETENZA: Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 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). <p><u>COMPETENZA: Riflettere sugli usi della lingua</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p><u>COMPETENZA: Individuare collegamenti e relazioni;</u></p>
---	---

<p>giornaliera e settimanale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le fasi di una procedura • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; tabelle multicriteriali 	<p>trasferire in altri contesti</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>COMPETENZA: Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. 6. Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.
---	--

TRAGUARDI EDUCAZIONE CIVICA DI RIFERIMENTO:

N° 1, 2, 5, 7, 9, 10, 11, 12

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

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 spaziotemporali, 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.

- 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
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe

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, 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.

COMPETENZA: Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie strategie in funzione del

<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 spaziotemporali ➤ 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 <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>➤ Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione</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>➤ 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 ...</p>
---	--

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA

1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

6- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro

8- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: STORIA (CLASSE SECONDA)

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 • Organizzazione politica e istituzionale: monarchia, impero, stato, repubblica, democrazia, imperialismo ecc. – diritto, legge, costituzione, ecc. • <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 tempo 2. Argomentare su 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.

- 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, 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.
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 spaziotemporali
- 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

<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 ➤ Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione 	<p>fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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,

	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 ...)
--	--

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA

1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

6- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro

8- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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

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 economicopolitici, 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 spaziotemporali, 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 di dialogo; comprendere il significato dell'eguale 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 spaziotemporali
- 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

tecniche tipiche del genere di comunicazione

- 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 ...

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA

1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

6- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

7-È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro

8-È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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.
- TRAGUARDO ED. CIVICA
4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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.
- TRAGUARDO ED. CIVICA
4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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

TRAGUARDI ED. CIVICA

5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

6. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

- 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).

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

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

➤ 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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

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

- Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici.
- Popoli e culture europee.
- 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 macroregioni e degli Stati studiati.
- I principali problemi

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 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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

COMPETENZA: Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.

Regione e sistema territoriale

- 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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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

TRAGUARDI ED. CIVICA

2. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

6. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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 storicoculturali; 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).

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

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

- 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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

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 extraeuropei
- 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 macroregioni 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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

COMPETENZA: Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche. Linguaggio della geograficità

- 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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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,

TRAGUARDI ED. CIVICA

2. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

6. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

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

<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,
--

COMPITI SIGNIFICATIVI

<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

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

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.

TRAGUARDO ED. CIVICA

4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

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

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

ABILITÀ – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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.

Letture (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</i>, <i>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 	<p>2. Utilizzare in modo corretto gli elementi linguistici in situazioni strutturate.</p> <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

<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 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 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. • 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>

Traguardo 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

Traguardo 2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

Traguardi

1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

6- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

9- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.

10- Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

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

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 dei verbi del 2° gruppo in *-ir*
- Gli aggettivi dimostrativi

ABILITÀ – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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. 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 elementi 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 domandestimolo 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'insegnant e 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>

1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

4- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

6- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

9- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.

10- Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

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

	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze presenti e passate, nonché i propri progetti futuri. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento (competenza trasversale: imparare a 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. 6. Riflettere consapevolmente sul proprio futuro. <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. 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

<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 audio/video ➤ Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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, 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 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. 	<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"> • Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori ecc. utilizzando i termini noti. 	
--	--

<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. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domandestimolo 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 italiana e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.

COMPETENZE SPECIFICHE

- 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

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.

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.

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

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)

ABILITA' – OBIETTIVI DI

APPRENDIMENTO

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.

Civiltà

Programmi televisivi

- Festività
- Cibo locale

RIFFLESSIONE 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

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. 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.

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

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

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.

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

(competenza trasversale: imparare ad imparare)

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.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

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

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:

- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia

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 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 arbitrali 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 arbitrali 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	
<p>-Giochi propedeutici agli sport. -Giochi tradizionale (Palla-prigioniera, Palla-avvelenata, 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</p> <p>2 -È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto</p> <p>1 - Promuove il rispetto verso gli altri</p>	<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	
<p>-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 L'alunno, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p>	<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 riportare 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	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">- Possiede coordinazioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.- Possiede consapevolezza 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	<ul style="list-style-type: none">- 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.
<ul style="list-style-type: none">- Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico- sanitario e della sicurezza di sé e degli altri	<ul style="list-style-type: none">- Costruire schede relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

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 <p>Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.</p> <p>Eeguire le quattro operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritti o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>Eeguire la divisione con resto fra numeri naturali.</p> <p>Individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Stimare il risultato di una operazione.</p> <p>Operare con frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni, percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate</p>

		<p>in contesti significativi per le scienze e per la tecnica</p> <p>Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p>
<p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p>		

<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.</p> <p>Misure di grandezze: perimetro e aree dei poligoni.</p> <p>Trasformazioni geometriche elementari e loro varianti.</p> <p>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)</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.</p> <p>Costruire e realizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</p> <p>Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare distinguere fra loro concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità.</p>
--	---	--

		<p>Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determinare l'area dei rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione le più comuni formule.</p> <p>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.</p> <p>Principali rappresentazione di un oggetto matematico.</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.</p> <p>Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza.</p> <p>Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la</p>
		<p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p>

<p>sugli stessi, utilizzando consapevolmente 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.</p> <p>Grandezze equivalenti. Frequenza, media, percentuale</p> <p>Elementi essenziali di logica. Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio</p>	<p>struttura.</p> <p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime.</p> <p>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.</p> <p>Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici: 	<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 	

<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 pu 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 <p>• Modalità di decisione riflessiva</p> <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 	<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>ED. CIVICA</p>
---	---

	<p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</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>ED.CIVICA</p> <p>7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <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 su 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;

ED. CIVICA

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

<p>le informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi 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...) ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 vero 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
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà. <p>• Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Wifi...) • Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo 	<p>tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). <p>• 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</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
---	--

<p>opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande pertinenti • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Applica strategie di studio • Argomenta in modo critico le conoscenze <p>ED. CIVICA</p> <p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p>	<p>rappresentazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
---	---

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ

NUMERI

- Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di 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 e, 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 il 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.

- Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure; poligoni e le loro proprietà. Perimetro e area dei poligoni.
- Teorema di Pitagora
- Circonferenza e cerchio.
- Misure di grandezze;
- 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
- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo

- Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.

Ed. Civica

1. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

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, 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.

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 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

Ed.Civica

12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

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 documenti 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

	<ul style="list-style-type: none"> • 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>Ed.Civica</p> <p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>
--	--

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 	<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

<p>rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quotidiana e a semplici attività progettuali; • Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
--	---

- 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, Wifi...)
- 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

- 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.

<ul style="list-style-type: none"> • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Applica strategie di studio • Argomenta in modo critico le conoscenze 	<p>misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
--	--

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

5- Promuove il rispetto verso gli altri

2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in 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
--	---

<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 • Circonferenza e cerchio 	<p>significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. Ed.Civica <p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. Teorema di Pitagora • Superficie e volume di poligoni e solidi 	<p>strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2^n$ 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.

Ed. Civica

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<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"> • 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>Ed.Civica</p> <p>12. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p> <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 <p>Ed.Civica</p> <p>11. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>
--	---

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 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 soste nere 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

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 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**

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, Wifi...)

- 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

- 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

Ed. Civica

5- Promuove il rispetto verso gli altri

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

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 IRRINUNCIABILI IN DELLA SCUOLA PRIMARIA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ 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 • ELABORA CREATIVAMENTE
ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE PRODUZIONI PERSONALI
TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E GRAFICHE E PITTORICHE
PLASTICHE. • SPERIMENTA STRUMENTI E
TECNICHE DIVERSE

E' IN GRADO DI OSSERVARE,
UN'OPERA

G UARDA E OSSERVA

DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI
(OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE –

ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA D'ARTE ATTRAVERSO GLI
DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA ELEMENTI DEL LINGUAGGIO

MANIFESTI E FUMETTI) D'ARTE . VISIVO (LINEA-COLORE-FORMEE MESSAGGI MULTIMEDIALI. VOLUME E SPAZIO)

COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE
D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E
DIVERSE DALLA PROPRIA

CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI RICONOSCE GLI ELEMENTI
PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO ESSENZIALI DEL PATRIMONIO

Neolitico, Mesopotamia, Egitto)

- Arte greca

ARTISTICO AMBIENTALE.

CONOSCENZE

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,

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'

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> <p>Traguardo 1 e 5 allegato B: 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura della comunità e dell'ambiente. 5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>
--	--

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

- 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.

- 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 – 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	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA
--	---	---

DI 1°GRADO

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 • ELABORA CREATIVAMENTE
ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE PRODUZIONI PERSONALI
TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E GRAFICHE E PITTORICHE
PLASTICHE. • SPERIMENTA STRUMENTI E
TECNICHE DIVERSE

E' IN GRADO DI OSSERVARE,
DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI
UN'OPERA
(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
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'
<p>LINGUAGGIO VISIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La composizione (il modulo, il ritmo e la simmetria) Elementi del linguaggio visivo: Luce ombra, colore, il volume, lo spazio. <p>COMPETENZA: Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> I temi operativi: <ul style="list-style-type: none"> -Riprodurre un'immagine morta elaborati ricercando soluzioni creative e originali. -La figura umana <p>1. Ideare, progettare e rielaborare 2. Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche) (pastelli, i pennarelli, la matita, le penne a sfera, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste)</p> <p>INCONTRO CON L'ARTE</p>		

<p>INCONTRO CON L'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arte Romanica • Arte Gotica • Arte Rinascimentale 	<p><u>COMPETENZA: Osservare e leggere un'immagine</u></p> <p>1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento</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> <p>Traguardi 1 e 5: 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. 5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>
---	--

COMPETENZE SPECIFICHE

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

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

- 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..

- 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;

LIVELLO**(atteso nella scuola secondaria di primo grado)**

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.

LIVELLO**(atteso nella scuola secondaria di primo grado)**

- 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

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

- 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 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

	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN
COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO	INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E
CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.		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	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI

DIVERSE DALLA PROPRIA

CONOSCENZE

LINGUAGGIO VISIVO

- 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.

INCONTRO CON L'ARTE

- Neoclassicismo

L'Ottocento:

- Romanticismo
- Realismo

ESSENZIALI
DEL
PATRIMONI
O ARTISTICO
AMBIENTALE

.

COMPETENZA: Osservare e leggere le immagini

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITÀ

COMPETENZA: Esprimersi e comunicare

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

<ul style="list-style-type: none"> • Impressionismo • Post-Impressionismo II <p>Novocento:</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> <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. <p>Traguardi 1 e 5: 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. 5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>
<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • ESPRIMERSI E COMUNICARE • OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI • COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 	
<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>

- 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..

- 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)

<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 	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
<p>modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.</p>	<p>oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI</p>	
<p>Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.</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. (Traguardo EC 5-Promuove il rispetto verso gli altri)</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. (Traguardo EC 11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</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 Utilizzare software specifici per la musica (anche disponibili online) Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</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: 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. Traguardo EC 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. 2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.</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

Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.

Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale.

Legge, interpreta e valuta fenomeni musicali di vario genere.

Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:
Realizzare semplici esecuzioni musicali con voce e strumenti musicali, a commento di eventi prodotti a scuola.

Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti più rilevanti.

Realizzare concerti ed eventi interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.

<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 domandestimolo 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: **MUSICA**

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

CONOSCENZE

Elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Tecniche vocali e strumentali.

Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche, culture diverse: patrimonio culturale immateriale.

Traguardo EC 3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

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, variazione e invenzione sonora.

Esecuzione di esercizi e brani musicali di generi e stili diversi.

Esercitazioni individuali e di gruppo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO-ABILITA'

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

Traguardo EC 5-Promuove il rispetto verso gli altri
Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

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.

Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi

Utilizzare e strutturare in modo appropriato materiali multimediali

Traguardo EC 11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

Portare contributi positivi nella realizzazione di eventi musicali.

generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche

Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e alcuni strumenti musicali.

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali

Utilizzare software per la videoscrittura musicale e per registrazione e montaggio audio.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:

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.

Traguardi EC 1 - L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.
Traguardi EC 2 - È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.

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: 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>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>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>Traguardo EC 2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</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 domandestimolo 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: **MUSICA**

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

CONOSCENZE

Elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Tecniche vocali e strumentali.

Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche, culture diverse: patrimonio culturale immateriale.

Traguardo EC 3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

Traguardo EC 5- Promuove il rispetto verso gli altri
Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device.

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.

Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

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.

Esecuzione di esercizi e di brani musicali di vario genere e repertorio.

Esercitazioni individuali e di gruppo.

Utilizzare e strutturare in modo appropriato materiali multimediali.

Traguardo EC 11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

L'organizzazione di un evento artistico-musicale: procedura e ricerca di materiali funzionali.

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 Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e qualche strumento ritmico e/o melodico

COMPETENZA DIGITALE: 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.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:

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.

Traguardo EC 1 - L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

Traguardo EC 2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

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 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:</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 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.</p> <p>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><small>Traguardo EC 2 - È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</small></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>

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.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

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 domandestimolo 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>