



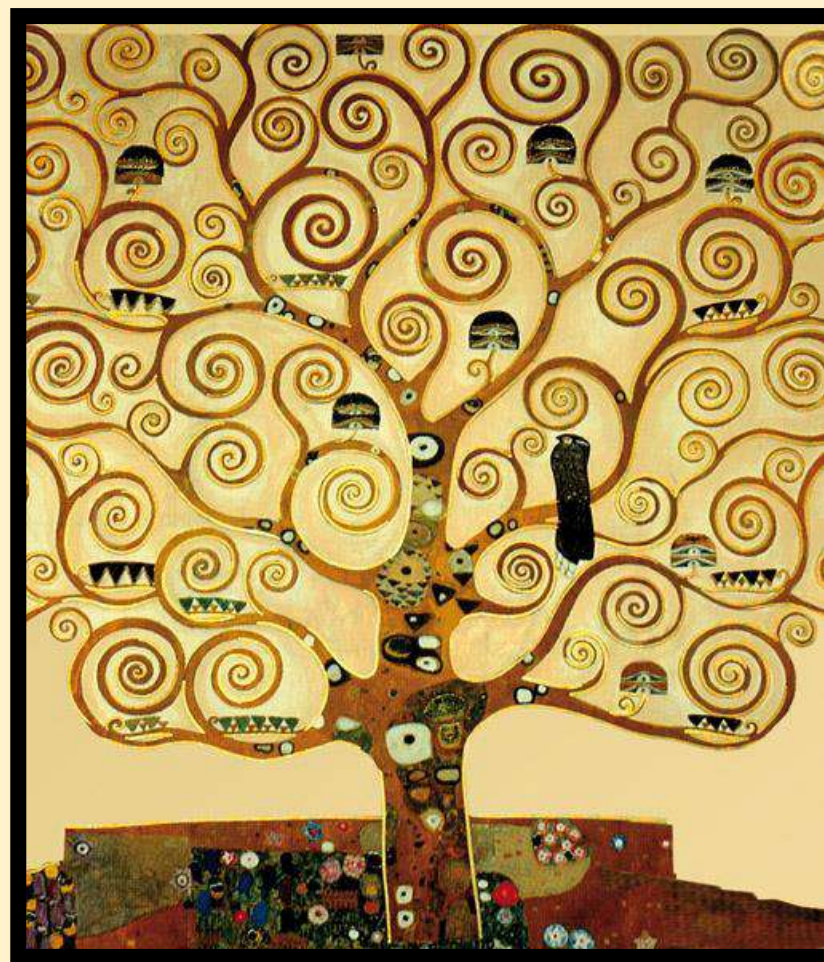
PRIMO CIRCOLO DIDATTICO
UMBERTIDE

Direzione Didattica 1° Circolo Umbertide

CURRICOLO VERTICALE

COMPETENZE

OBIETTIVI



CONOSCENZE

ABILITÀ

“Ogni persona, a scuola come nella vita, impara attingendo liberamente dalla sua esperienza, dalle conoscenze o dalle discipline, elaborandole con un’attività continua e autonoma.”

(Sebastiano Moncada)

Il Curricolo d'Istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte e l'identità della scuola.

Il percorso scolastico del primo ciclo ricopre un arco di tempo fondamentale per la crescita e lo sviluppo degli alunni: in esso si pongono le basi e si acquisiscono gradualmente le competenze indispensabili per continuare ad apprendere lungo l'intero arco della vita.

Nello specifico la scuola primaria mira all'acquisizione degli apprendimenti di base, come primo esercizio dei diritti costituzionali. Agli alunni che la frequentano offre l'opportunità di sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose, e di acquisire i saperi irrinunciabili.

Le competenze sviluppate nell'ambito delle singole discipline concorrono, a loro volta, alla promozione di competenze più ampie e trasversali, che rappresentano una condizione essenziale per la piena realizzazione personale e per la partecipazione attiva alla vita sociale.

Per realizzare ciò la scuola:

- *rimuove ogni ostacolo alla frequenza;*
- *cura l'accesso facilitato per gli alunni con disabilità;*
- *previene l'evasione dell'obbligo scolastico e contrasta la dispersione;*
- *valorizza il talento e le inclinazioni di ciascuno;*
- *persegue con ogni mezzo il miglioramento della qualità del sistema di istruzione*

In questa prospettiva, la nostra scuola, pone particolare attenzione ai processi di apprendimento di tutti gli alunni e di ciascuno di essi, li accompagna nell'elaborare il senso della propria esperienza, promuove la pratica consapevole della cittadinanza.

Al termine della scuola primaria vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza e alle discipline.

Coerentemente con le "Indicazioni Nazionali per il Curricolo", il nostro Circolo si pone l'obiettivo primario di perseguire, accanto alla continuità orizzontale, anche quella verticale, nella quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali. La verticalità curricolare si basa sul bisogno di dare continuità all'insegnamento pur rispettandone le scansioni interne.

L'unitarietà del percorso non dimentica la peculiarità dei diversi momenti evolutivi che vedono un progressivo passaggio dall'imparare-facendo, alla capacità sempre maggiore di riflettere e formalizzare l'esperienza, attraverso la ri-costruzione degli strumenti culturali e l'abilità di utilizzarli consapevolmente come chiavi di lettura della realtà.

Particolare attenzione è stata posta a come ciascuno studente mobilita e orchestra le proprie risorse, conoscenze, abilità, atteggiamenti ed emozioni per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità e attitudini.

Sulla base dei traguardi per lo sviluppo delle competenze sono stati progettati i seguenti percorsi.

ITALIANO Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPrensione ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il proprio turno.- L'alunno ascolta e comprende testi orali e ne coglie il senso e le informazioni principali.	<ul style="list-style-type: none">- Le regole della conversazione- Strategie per ordinare i contenuti dei messaggi- Le categorie che compone un testo ascoltato- Nuovi termini lessicali	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere ed eseguire semplici istruzioni, consegne ed incarichi.- Partecipare a scambi comunicativi attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti.- Rispettare i turni durante le conversazioni.- Comprendere e riferire il senso globale dei testi ascoltati.- Individuare la sequenzialità degli eventi in una narrazione ascoltata- Ampliare il patrimonio lessicale.

PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE

- L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il proprio turno.
- Narra semplici esperienze personali seguendo l'ordine cronologico e i nessi causali.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.
- Arricchisce il lessico già in suo possesso usando nuove parole e nuove espressioni.

- Nuovi termini lessicali.
- Strategie per imparare a memoria.
- Parole inerenti all'ambiente scolastico e alla vita quotidiana

- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti con la guida di immagini, schemi, domande.
- Riferire con parole proprie un proprio vissuto e il contenuto di semplici testi puntuali
- Recitare conte, filastrocche e poesie.
- Interagire in modo pertinente su argomenti di tipo personale e su fatti relativi a esperienze dirette e familiari
- Intervenire in una conversazione in modo ordinato e pertinente.
- Formulare domande e risposte in modo corretto
- Mantenere l'attenzione sull'argomento della conversazione.
- Raccontare brevi storie ascoltate o lette ed esperienze personali conservando il senso e seguendo l'ordine narrativo.
- Usare in modo corretto le parole apprese

COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO

- Legge brevi e semplici testi e ne comprende gli elementi essenziali.

- Nomi.
- Suoni
- Vocali
- Consonanti.
- Corrispondenza fonema/grafema.
- Stampato maiuscolo.

- Associare il grafema al fonema corretto.
- Compiere la fusione fonemica e poi sillabica.
- Leggere parole bisillabe piane in stampato maiuscolo e minuscolo.

		<ul style="list-style-type: none"> - Sillabe. - Doppie. - Suoni simili. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prevedere il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi. - Leggere silenziosamente e ad alta voce un semplice testo dimostrando di comprenderne il senso globale. - Cogliere la funzione dei segni "forti" di punteggiatura.
<p>PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime attraverso la lingua scritta con frasi semplici e compiute riferite alla propria esperienza, rispettando le principali convenzioni ortografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali forme grafiche. - Costruzione di sillabe, parole e frasi. - Suoni complessi. - Utilizzo della punteggiatura forte. - Nomi composti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rinforzare l'uso della coordinazione oculo-manuale, dell'occupazione dello spazio, del coordinamento del polso e della fluidità del gesto esecutivo. - Realizzare le principali forme grafiche punto - Riprodurre parole o brevi testi scritti copiando da un modello. - Associare fonema e grafema in stampato maiuscolo e virgola poi, minuscolo. - Individuare le parole all'interno di una frase e le sillabe all'interno di una parola. - Riconoscere e produrre rime, giocare con le parole. - Compiere analisi sonora della parola individuando sillaba e fonema iniziale e finale. - Scrivere sotto dettatura.

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.
 - Conosce, utilizza, classifica gli elementi fondamentali della lingua.
- Riflessione sulle principali difficoltà ortografiche: parole capricciose, accento; apostrofo; uso dell'H nei suoni duri: chi, che, ghi, ghe; uso di c'è, ci sono, c'era, c'erano.
 - Approccio ai primi elementi morfologici: nome, aggettivo, articolo, verbo.
- Rilevare alcune regolarità della lingua: suoni duri e dolci, sillabe complesse, apostrofo, accento, divisione in sillabe, consonanti e doppie.
 - Riconoscere se una frase è o non completa, costituita cioè dagli elementi essenziali.
 - Operare trasformazioni a livello morfologico e sintattico.
 - Arricchire il lessico e la scrittura riflettendo sull'uso delle parole e sulla correttezza ortografica.



ITALIANO Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende il senso globale e le informazioni specifiche di brevi testi ascoltati di tipo diverso, anche in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago. - Presta attenzione e comprende l'argomento e le informazioni principali di discussione effettuate in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testi di diverso tipo. - Le regole per un'iterazione ordinata ed efficace. - Strategie per ordinare i contenuti dei messaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere il senso globale di testi di tipo diverso - Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi semplici, chiari e pertinenti.
PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipa a scambi comunicativi con coetanei e adulti formulando messaggi semplici, chiari e pertinenti. - Racconta oralmente un'esperienza personale o una storia rispettando il criterio della successione cronologica, esprimendo anche i propri sentimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni libere e guidate su esperienze, vissuti, eventi scolastici, vita di famiglia. - Macrostruttura del racconto. - Le regole sociali. - Struttura del testo regolativo. - La punteggiatura forte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare gli interventi altrui e prendere la parola durante la conversazione. - Raccontare un fatto rispettando l'ordine logico e cronologico e riferendo tutti gli elementi essenziali alla comprensione di chi ascolta. - Rielaborare semplici racconti ascoltati e saperli riferire.

<p>COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Legge semplici testi di tipo diverso sia a voce alta che con lettura silenziosa e autonoma cogliendone il senso globale, gli elementi essenziali e l'intenzione comunicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di un testo di vario tipo. - Sequenze temporali. - Discorso diretto e indiretto. - Le informazioni principali di un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale rispettando la punteggiatura. - Prevedere il contenuto di un testo semplice in base al titolo o alle immagini. - Leggere e comprendere il senso globale di semplici testi. - Individuare la linea narrativa di un testo. - Comprendere il senso globale e gli elementi essenziali dei testi letti.
<p>PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici testi scritti connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare) e brevi testi per descrivere, raccontare rispettando le fondamentali convenzioni ortografiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Struttura essenziale di un testo. - Sequenze temporali. - Discorso diretto e indiretto. - La punteggiatura del discorso diretto. - Indicatori spaziali e temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. - Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute che esprimano il vissuto personale. - Produrre semplici testi funzionali. - Riscrivere con parole proprie una semplice narrazione rispettandone la linea temporale. - Rielaborare collettivamente un testo.
<p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva parole, frasi e riflette su alcune caratteristiche della loro struttura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parole con digrammi, trigrammi, consonante ponte. - Carattere corsivo maiuscolo/ minuscolo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare parole, frasi e riflettere su alcuni caratteri basilari della loro struttura. - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e

- Raddoppiamenti consonantici.
- I suoni dolci e i suoni duri.
- La divisione in sillabe.
- L'ordine alfabetico.
- Apostrofo.
- Accento.
- Uso di c'è, c'era.
- Uso di CQ, CU.
- L'uso dell'H.
- L'uso di E/E'.
- Elementi morfologici: nomi, sinonimi, contrari, aggettivo, articolo e azioni.
- Frase minima.

- applicare le conoscenze ortografiche apprese, nella propria produzione scritta.
- Categorizzare parole in base ad affinità di significato e significante.
- Ordinare parole secondo criteri.
- Combinare parole per costruire semplici frasi di senso compiuto.
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e personali.
- Usare in modo appropriato le parole man mano apprese per dimostrare di averne compreso il significato utilizzandole in contesti linguistici opportuni.
- Riconoscere sinonimi comuni nel lessico dei bambini.
- Riconoscere relazioni fra i significati: i contrari.
- Riconoscere parole ed espressioni che servono per stabilire rapporti spaziali tra diversi elementi.
- Stabilire relazioni tra i suoni finali delle parole.
- Usare correttamente le principali convenzioni ortografiche.
- Riconoscere se una frase è completa.
- Stabilire relazioni tra le parti che compongono una frase.

- Riconoscere la variazione della forma delle parole in base a genere e numero.
- Classificare i nomi in categorie (persone, cose, animali, comune, proprio)
- Saper riconoscere la frase minima.
- Saper distinguere all'interno di una semplice frase articoli, nomi, verbi e aggettivi qualificativi.
- Riflettere sul meccanismo di alterazione delle parole.



ITALIANO Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e comprende testi di vario genere cogliendo il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Famiglie di parole. - Sinonimi e contrari. - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare spiegazioni, narrazioni e descrizioni. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare testi narrativi, descrittivi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. - Comprendere e dare semplici istruzioni.
PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipa a scambi comunicativi su argomenti noti relativi a contesti familiari, interviene in modo adeguato alla situazione anche rispettando il turno ed esprimendo la propria opinione. - Racconta oralmente una storia personale e fantastica rispettando l'ordine logico e cronologico. 	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Ampliare il patrimonio lessicale.

COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO

- Legge testi di vario genere, facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di esso giudizi personali.
- Legge e comprende brevi testi, ne riconosce la funzione e individua elementi essenziali e il senso globale.
- Legge semplici testi informativi, per ricavarne informazioni utili a parlare e a scrivere

- La favola: specificità dei personaggi e morale.
- Funzione delle sequenze della narrazione.
- La struttura narrativa della leggenda.
- Funzione dei testi regolativo.
- Struttura e caratteristiche formali del testo continuo e non continuo

- Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.
- Utilizzare diverse forme di lettura funzionali allo scopo: ad alta voce, silenziosa, per lo studio, per il gusto personale.
- 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.
- Individuare la struttura e gli elementi fondamentali di un testo.
- Riconoscere la funzione di alcune tipologie di testo.
- Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali, le loro relazioni e ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze.
- Comprendere, in brevi testi, il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.

PRODUZIONE SCRITTA

- Scrive testi di diverso tipo, corretti nell'ortografia, chiari e

- Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi.

- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.

	<p>coerenti, legati all'esperienza quotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rielabora testi, completandoli o trasformandoli. - Comprende nuovi significati e usa nuove parole e nuove espressioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali connettivi logici. - La punteggiatura del discorso diretto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. - Produrre semplici testi narrativi e descrittivi anche con l'ausilio di schemi o immagini. - Costruire frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. - Modificare testi in modo creativo.
<p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce alcune regole morfosintattiche e le usa nell'elaborazione orale e scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture grammaticali della lingua italiana: elementi morfologici (nome, sinonimi, contrari, aggettivo, articolo, verbo, pronomi personali, suffissi e prefissi, parole alterate, primitive e, derivate, forme omofone - Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. - Frase minima e con espansioni. - Ordine, senso, completezza delle frasi. - L'ordine alfabetico. - Avviamento all'analisi grammaticale e logica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.). - Riconoscere se una frase è o non è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. - Individuare, distinguere e classificare le più semplici categorie linguistiche.



ITALIANO Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- Ascolta in modo attivo e funzionale agli scopi, comprende testi orali di tipo diverso e ne individua il senso globale e/o le informazioni rilevanti.	<ul style="list-style-type: none">- Lessico fondamentale per la gestione di comunicazioni orali in contesti formali e informali.- Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.- Lessico delle discipline.	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa) o di testi ascoltati di vario tipo; comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini ...).

			<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare una storia e fare previsioni sulla base del titolo. - Ascoltare un testo informativo e formulare domande pertinenti. - Comprendere consegne e istruzioni orali e saperle eseguire.
<p>PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipa a scambi comunicativi dimostrando di aver colto l'argomento principale dei discorsi altrui, esprimendo la propria opinione rispettando le regole stabilite. - Espone oralmente esperienze personali in modo chiaro; - esprime emozioni e stati d'animo. - Legge testi letterari di vario genere a voce alta ed in modo espressivo, sia in lettura silenziosa e autonoma, ne individua il senso globale, le informazioni principali e formula su di essi giudizi personali. - A partire dal lessico già in suo possesso comprende nuovi 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico fondamentale per la gestione di comunicazioni orali in contesti formali e informali. - Terminologia adeguata ai vari contesti e funzioni della comunicazione. - Lessico specifico delle discipline. - Strategie per eseguire sintesi orali. - Strategie di lettura. - Struttura e funzione della lettura formale e informale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi per sostenere in maniera adeguata le proprie idee. - Ascoltare un testo informativo e formulare domande pertinenti. - Produrre una sintesi orale con l'ausilio di una scaletta. - Esporre un argomento di studio utilizzando schemi o mappe. - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico ed esprimendo emozioni e stati d'animo. - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.

	<p>significati e usa nuove parole e nuove espressioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende e utilizza il significato dei più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 		<ul style="list-style-type: none"> - Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.
<p>COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Legge testi letterari di vario genere a voce alta ed in modo espressivo, sia in lettura silenziosa e autonoma, ne individua il senso globale, le informazioni principali e formula su di essi giudizi personali. - Ricerca informazioni nei testi scritti per scopi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strategie di lettura. - Uso e funzione del dizionario. - Struttura e funzione del testo informativo. - Sequenze informative. - Struttura e funzione del testo descrittivo. - Dati sensoriali. - Indicatori spaziali. - Struttura e funzione del testo regolativo. - Struttura e funzione della lettera formale e informale. - Struttura e funzione del testo narrativo. - Struttura e funzione del testo fantastico. - Struttura e funzione del testo biografico. - Struttura e funzione del testo espositivo. - Struttura e funzione del testo poetico. - Similitudine, metafora, significato letterale e figurato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare la struttura e le informazioni, anche implicite e inferenziali, gli elementi distintivi di vari tipi di testo (racconti di esperienza, narrativo, descrittivo, informativo, fantastico, espositivo, regolativo, poetico.) - Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto. - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. - Cercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza e saperle organizzare e sintetizzare utilizzando schemi o mappe. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.

		<ul style="list-style-type: none"> - Strategie per eseguire sintesi scritte. - Schemi, mappe, appunti. - Inferenze. - Informazioni implicite. - Funzione e struttura del discorso diretto e indiretto 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.
<p style="text-align: center;">PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce testi di vario genere, chiari e coerenti, legati a scopi diversi, corretti nell'ortografia. - Sa completare, manipolare, trasformare e rielaborare testi. - Riconosce alcune regolarità morfosintattiche e le usa nell'elaborazione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strategie di scrittura - Struttura e funzione del testo informativo. - Sequenze informative. - Struttura e funzione del testo descrittivo. - Dati sensoriali. - Indicatori spaziali. - Struttura e funzione del testo regolativo. - Struttura e funzione della lettera formale e informale. - Struttura e funzione del testo narrativo. - Struttura e funzione del testo fantastico. - Struttura e funzione del testo biografico. - Struttura e funzione del testo espositivo. - Struttura e funzione del testo poetico. - Similitudine, metafora, significato letterale e figurato. - Strategie per eseguire sintesi scritte. - Schemi, mappe, appunti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni nel corretto ordine logico e temporale. - Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. - Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. - Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

- Riconosce le parti principali del discorso e gli elementi principali di frasi semplice e complesse.
- A partire dal lessico già in suo possesso comprende nuovi significati e usa nuove parole e nuove espressioni.
- È consapevole che nell'uso quotidiano della lingua compaiono vocaboli di lingue diverse.

- Inferenze.
- Informazioni implicite.
- Funzione e struttura del discorso diretto e indiretto.

- Frase nucleare.
- Campi semantici.
- Gli aggettivi qualificativi, possessivi, dimostrativi, indefiniti.
- I pronomi.
- Parole variabili e invariabili.
- Nomi alterati e derivati, primitivi, composti.
- Uso della punteggiatura.
- Tempi semplici e composti dei modi finiti del verbo
- Prefissi.
- Connettivi.
- Preposizioni semplici e articolate.

- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Riconoscere la struttura della frase nucleare: predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- Ampliare la frase nucleare.
- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i principali tratti grammaticali.
- Riconoscere i principali meccanismi di alterazione delle parole e il loro valore semantico.
- Riconoscere la funzione dei principali segni di punteggiatura e usarli correttamente.
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.



ITALIANO Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPrensione ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno ascolta e comprende testi orali diretti, trasmessi cogliendo il senso, le informazioni principali e lo scopo.	<ul style="list-style-type: none">- Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.- Codici fondamentali della comunicazione orale.- Opinioni a confronto: tesi, prove, conclusione.- Argomento principale dei discorsi altrui.	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di una esposizione.- Comprende consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.- Formulare domande pertinenti di spiegazione e

			<p>approfondimento durante o dopo l'ascolto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere consegne e istruzioni. - Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione.
<p>PRODUZIONE E INTRAZIONE ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussioni di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Forme diverse di discorso parlato. - Manipolazione e rielaborazione orale di testi letti o ascoltati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - Esporre in modo autonomo un tema affrontato in classe.
<p>COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno legge, comprende e analizza testi di vario genere e ne individua il senso globale e le informazioni principali utilizzando modalità di lettura adeguate allo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di lettura. - Denotazione e connotazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per avere un'idea del testo. - Leggere testi di vario tipo, cogliere il senso e l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimere un motivato parere personale.

<p>PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno scrive testi ortograficamente corretti nell'ortografia, chiari e coerenti. - L'alunno rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strategie di scrittura narrativa. - Semplici testi scritti di vario genere letterario. - Tecniche di rielaborazione: completare, riassumere, trasformare testi e parafrasi. - Uso dei dizionari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Scrivere testi adeguandoli ai destinatari e alle situazioni. - Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale rispettando i segni della punteggiatura.
<p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno padroneggia ed applica in situazioni di diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico adeguato ai vari contesti. - Uso del dizionario. - I principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole. - Termini primitivi, derivati alterati e composti. - Le strutture grammaticali della lingua italiana (articoli, nome, aggettivi, verbo, pronomi, preposizioni, congiunzione, interiezione). - Funzione logica dei sintagmi di una frase. - Accenni di sintassi. - Elementi di base delle funzioni della lingua. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere, utilizzare ed arricchire il lessico di base in modo appropriato. - Comprendere l'uso e il significato figurato delle parole. - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. - Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i principali tratti grammaticali. - Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice.

MATEMATICA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OPERARE CON I NUMERI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 20- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica	<ul style="list-style-type: none">- Somiglianze e Differenze.- Concetto di Grandezza.- Criteri per la costruzione di insiemi.- Concetti di "più potente – meno potente equipotente".- Concetti di "maggiore – minore - equivalente".	<ul style="list-style-type: none">- Usare il numero per contare, confrontare ed ordinare raggruppamenti di oggetti (da 0 a 20).- Contare sia in senso progressivo che regressivo collegando correttamente la sequenza numerica verbale all'attività manipolativa e percettiva.

		<ul style="list-style-type: none"> - Numeri entro il 20 nel loro aspetto ordinale e cardinale. - Concetto di “decina”. - Addizioni e - Sottrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20 sia in cifre sia in parole. - Eseguire raggruppamenti per 10 (la decina). - Riconoscere il valore di posizione delle cifre. - Confrontare quantità e numeri usando i simboli convenzionali. - Eseguire addizioni usando materiale strutturato e non. - Eseguire sottrazioni usando materiale strutturato e non. - Intuire le relazioni tra le operazioni di addizione e sottrazione.
RICONOSCERE, RAPPRESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria - Riesce a risolvere facili problemi 	<ul style="list-style-type: none"> - Situazioni problematiche concrete. - Procedimento risolutivo di un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere semplici situazioni problematiche. - Rappresentare (con disegni, parole e simboli) problemi con addizione e sottrazione e risolverli.
OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE	<ul style="list-style-type: none"> - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Relazioni spaziali: sopra/sotto; davanti/dietro; in alto/in basso; dentro/fuori; vicino/lontano; a destra/ a sinistra. - Confini, regioni aperte e chiuse. - Blocchi logici: forme, colori, grandezze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Collocare nello spazio e riconoscere la posizione di oggetti fisici anche rispetto a se stesso. - Completare percorsi obbligati sulla carta e nello spazio della classe, palestra ecc. - Utilizzare correttamente il piano quadrettato.

		<ul style="list-style-type: none"> - Tabelle e grafici per la classificazione. - Reticoli – incroci – - Coordinate. - Concetto di grandezza. - Criteri per la costruzione di insiemi. - Somiglianze e differenze. - Concetti di “più potente – meno potente – equipotente”. - Concetti di “maggiore - minore –equivalente”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la differenza tra linee aperte e chiuse. - Riconoscere regioni interne, esterne e linee di confine. - Individuare nella realtà forme geometriche solide. - Ricondurre a forme geometriche piane le forme osservate nella realtà circostante. - Classificare in situazioni concrete oggetti fisici e simbolici (numero, figure...) in base ad un attributo dato. - Formare insiemi e sottoinsiemi. - Stabilire relazioni e corrispondenze tra insiemi. - Utilizzare la negazione NON.
<p style="text-align: center;">COGLIERE, RAPPRESENTARE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e rappresenta forme del piano, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo - Ricava informazioni da tabelle e grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazioni iconiche di semplici dati. - Termini di probabilità e quantificatori logici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere dati e informazioni e organizzarli collettivamente con rappresentazioni iconiche.



MATEMATICA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OPERARE CON I NUMERI	<ul style="list-style-type: none">- L'allievo sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli fanno intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà	<ul style="list-style-type: none">- Numeri naturali in base dieci.- Il valore posizionale delle cifre.- Numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali fino a 100.- Simbologia maggiore, minore e uguale.- Operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione con numeri naturali.	<ul style="list-style-type: none">- Contare in senso progressivo e regressivo.- Leggere e scrivere numeri sia in cifra sia in parola.- Confrontare ed ordinare i numeri usando i simboli $>$ $<$ $=$- Comporre e scomporre i numeri in centinaia, decine e unità.- Eseguire equivalenze fra numeri.- Eseguire sottrazioni come resto e come differenza.

	<ul style="list-style-type: none"> - Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 100 	<ul style="list-style-type: none"> - Numero zero, numero uno e loro comportamento nelle operazioni. - Calcolo mentale. - Tabelline fino a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e a voce entro il cento. - Considerare addizioni e sottrazioni come operazioni inverse. - Scoprire e utilizzare la proprietà commutativa dell'addizione come strategia di calcolo. - Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna senza cambio e con il cambio. - Eseguire moltiplicazioni come addizioni ripetute come schieramenti e prodotti cartesiani. - Scoprire ed utilizzare nel calcolo la proprietà commutativa della moltiplicazione. - Padroneggiare strategie di calcolo orale (le tabelline).
<p>RICONOSCERE, RAPPESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) descrivendo il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Situazioni problematiche concrete. - Procedimento risolutivo di un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare situazioni problematiche nella vita scolastica ed extra scolastica: ipotizzare soluzioni diverse; confrontare le soluzioni con i compagni, ricercare gli strumenti necessari. - Rappresentare con disegni, parole, simboli, esplorare e risolvere situazioni problematiche utilizzando le addizioni e sottrazioni.

			<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare e comprendere il testo del problema, evidenziando la domanda e i dati necessari; ipotizzare ed arrivare a soluzioni, formulare la risposta completa. - Risolvere problemi con una domanda e una risposta.
<p>OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetti topologici. - Vari tipi di linee. - Principali figure geometriche del piano e dello spazio. - Simmetrie di una figura. - Misure convenzionali e non. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire mediante modelli materiali, disegnare, denominare, descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio. - Descrivere gli elementi significativi di una figura ed identificare, se possibile, gli eventuali elementi di simmetrie. - Rappresentare con disegni, parole, simboli, esplorare e risolvere situazioni problematiche utilizzando le addizioni e sottrazioni.
<p>COGLIERE RAPPRESENTARE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e rappresenta forme del piano, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. - Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di rilevazione statistica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati in tabelle di frequenza o mediante rappresentazioni grafiche adeguate. - Conoscere, in base alle informazioni date, se una situazione è certa o incerta.



MATEMATICA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OPERARE CON I NUMERI	<ul style="list-style-type: none">- L'allievo sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli fanno intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà.	<ul style="list-style-type: none">- Il valore posizionale delle cifre.- Operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione con numeri naturali.- Numero zero, numero uno e loro comportamento nelle operazioni.- Algoritmi delle quattro operazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere i numeri nell'ordine delle centinaia e delle migliaia- Contare in senso progressivo e regressivo- Leggere e scrivere i numeri sia in cifre che a parola- Confrontare e ordina i numeri usando i simboli $>$ $<$ $=$.- Acquisire e consolidare il concetto di centinaio.

- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice.

- Concetto di frazione
- Calcolo mentale

- Scomporre e ricomporre i numeri in u, da, h.
- Acquisire il concetto di migliaio.
- Consolidare e comprendere la procedura per eseguire addizioni e sottrazioni in colonna, con uno o più cambi.
- Applicare le proprietà delle operazioni.
- Comprendere che la sottrazione è l'operazione inversa dell'addizione
- Operare con la moltiplicazione in colonna a due cifre al moltiplicatore con o senza riporto
- Padroneggiare strategie di calcolo orale (le tabelline)
- Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000
- Acquisire e consolidare il concetto di divisione
- Comprendere la procedura per eseguire divisioni in colonna senza e con resto
- Comprendere che la divisione è l'operazione inversa della moltiplicazione
- Conoscere il significato e l'uso dell'1 e dello 0 nelle quattro operazioni.
- Utilizzare strategie di calcolo orale.
- Ipotesizzare l'ordine di grandezza del risultato di un'operazione.

RICONOSCERE, RAPPESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI

- Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) descrivendo il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

- Situazioni problematiche con le quattro operazioni

- Comprendere ed analizzare il testo del problema.
- Individuare la domanda, i dati necessari.
- Ipotizzare le soluzioni adeguate.
- Formulare la risposta.
- Risolvere situazioni problematiche con due domande e due operazioni.

OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE

- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) ed i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro).
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

- Figure piane e solide.
- Rette incidenti, parallele, perpendicolari.
- Angoli.
- Perimetro.
- Simmetrie di una figura
- Concetto di perimetro ed area di figure piane.
- Lessico delle unità di misura più convenzionali.
- Sistema di misure.
- Convenzionalità delle misure.
- Sistema Metrico Decimale.

- Costruire mediante modelli materiali, disegnare, denominare, descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio.
- Conoscere i vari tipi di linee.
- Conoscere i vari tipi di rette e le loro posizioni nello spazio
- Individuare e riconoscere gli angoli in contesti diversi e in figure.
- Identificare il perimetro e l'area di una figura data.
- Usare grandezze misurabili e strumenti di misura;
- Capire l'esigenza di un sistema di misura convenzionale;
- Misurare lunghezza, massa e capacità.
- Effettuare semplici cambi e rafforzare la conoscenza del valore delle monete.

COGLIERE RAPPRESENTARE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Riconosce e rappresenta forme del piano, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Ricerca i dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.

- Eventi certi, impossibili, probabili.
- Tabelle, grafici, connettivi logici.

- Effettuare indagini statistiche a scuola: rilevazione dati, rappresentazioni grafiche (tabelle, ideogrammi, istogrammi), moda.
- Leggere e/o interpretare semplici grafici dati.
- Comprendere il rapporto tra casi favorevoli, possibili, certi e impossibili.



MATEMATICA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OPERARE CON I NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ha sviluppato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà. - L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali 	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri naturali oltre il mille e con i decimali. - Le quattro operazioni e le rispettive proprietà. - Tecniche di calcolo orale e scritto. - Frazioni: frazioni decimali, frazioni di un numero, frazioni complementari ed equivalenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare ed ordinare i numeri naturali e decimali. - Rappresentare i numeri naturali e decimali sulla retta numerica. - Comporre e scomporre i numeri naturali e decimali, consolidando la conoscenza della differenza fra numero e cifra. - Comprendere il valore posizionale delle cifre, il significato e l'uso dello zero. - Conoscere ed utilizzare nel calcolo le proprietà delle quattro operazioni con i numeri naturali. - Individuare la regola di una successione numerica. - Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali e con i numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni. - Utilizzare le proprietà delle operazioni.

			<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire divisioni con due cifre al divisore. - Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10,100,1000 con i numeri naturali e decimali. - Individuare la frazione complementare. - Distinguere frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari ed equivalenti. - Confrontare ed ordinare semplici frazioni. - Passare dalla frazione decimale al numero decimale e viceversa.
<p>RICONOSCERE, RAPPESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rilevare in una situazione problematica i dati utili, gli eventuali mancanti o sovrabbondanti. - Analizzare il testo di un problema per stabilirne la risolvibilità. - Riconoscere in un testo la presenza di richieste implicite. - Risolvere problemi con: due domande e due operazioni; dati e/o domande mancanti; domande nascoste. - Risolvere problemi che richiedono l'uso delle quattro operazioni, mediante l'uso di diagrammi.

OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE

- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) ed i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro).
 - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Angoli.
 - Figure geometriche piane: elementi significativi e proprietà.
 - Grandezze e misure.
 - Piano cartesiano.
- Usare in contesti concreti il concetto di angolo.
 - Classificare e misura gli angoli con il goniometro.
 - Riconoscere e denominare le più comuni figure geometriche piane e solide.
 - Analizzare figure piane e classificarle in poligoni e non.
 - Classificare i poligoni in base ai lati e agli angoli.
 - Individuare l'altezza di un poligono.
 - Individuare caratteristiche e significative proprietà di triangoli e di alcuni quadrilateri.
 - Classificare i triangoli in base ai lati e agli angoli.
 - Disegnare con strumenti adeguati rette parallele, perpendicolari, triangoli e quadrilateri.
 - Rappresentare su un foglio quadrettato figure con asse di simmetria interno.
 - Operare concretamente la rotazione e la traslazione.
 - Misurare perimetri di figure poligonali.
 - Misurare aree con opportuni campioni arbitrari.
 - Localizzare punti nel piano mediante coordinate cartesiane.

COGLIERE RAPPRESENTARE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Ricerca i dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.

- Lessico ed espressioni matematiche relative a numeri, figure, dati, relazioni, simboli
- Sistema Metrico Decimale, l'unità di misura delle ampiezze e l'Euro.
- Grafici.
- Media aritmetica e di frequenza.
- Lessico ed espressioni della statistica e della probabilità collegati a situazioni concrete dell'esperienza quotidiana.

- Classificare in base a due o più attributi utilizzando vari tipi di diagrammi.
- Utilizzare consapevolmente i termini della matematica relativi a numeri, figure, dati, relazioni, simboli
- Comprendere la "convenienza" ad utilizzare unità di misura convenzionali.
- Ipotesizzare quali unità di misura siano più adatte per misurare realtà diverse.
- Misurare lunghezze, angoli, capacità e masse.
- Eseguire equivalenze fra misure.
- Distinguere tara, peso netto e peso lordo.
- Effettuare semplici cambi e rafforzare la conoscenza del valore delle monete.
- Raccogliere dati e li rappresenta con grafici; leggere grafici e tabelle.
- Individuare la moda e calcola la media aritmetica.
- Utilizzare correttamente i termini della probabilità.



MATEMATICA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OPERARE CON I NUMERI	<ul style="list-style-type: none">- L'allievo ha sviluppato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà.	<ul style="list-style-type: none">- Il valore posizionale delle cifre.- Relazioni tra numeri naturali.- Frazioni e loro rappresentazioni simboliche.- Le quattro operazioni e i relativi algoritmi di calcolo.- Numeri interi relativi (positivi, nulli, negativi).- Numeri interi relativi sulla retta dei numeri.	<ul style="list-style-type: none">- Leggere e scrivere numeri naturali e decimali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre;- Confrontare e ordinare numeri naturali e decimali e operare con essi;- Riconoscere e costruire relazioni tra numeri naturali (multipli, divisori, numeri primi...).

	<ul style="list-style-type: none"> - Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. - Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione). 	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetti storici connessi alla matematica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i numeri sulla retta numerica; - Conoscere il concetto di frazione come parte di un intero, come operatore; - Eseguire le quattro operazioni con numeri naturali e decimali con consapevolezza del concetto e padronanza degli algoritmi; - Avviare procedure e strategie di calcolo mentale, utilizzando le proprietà delle operazioni; - Effettuare calcoli approssimati.
<p>RICONOSCERE, RAPPESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Partendo dall'analisi del testo di un problema, individuare le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo; - Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni.
<p>OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) ed i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro). 	<ul style="list-style-type: none"> - Triangoli e quadrangoli con riferimento alle simmetrie presenti nelle figure, alla lunghezza dei lati e all'ampiezza degli angoli. - Figure geometriche piane. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare, in contesti concreti, il concetto di angolo; - Descrivere e classifica figure in base a caratteristiche geometriche;

	<ul style="list-style-type: none"> - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Angolo. - Trasformazioni isometriche: simmetrie, rotazioni e traslazioni. - Ingrandimenti e riduzioni in scala. - Piano cartesiano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre le principali figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni; - Individuare simmetrie in oggetti o figure date; - Riconoscere figure ribaltate, ruotate o traslate di figure assegnate; - Calcolare perimetro ed area delle figure geometriche conosciute. - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e figure geometriche.
<p style="text-align: center;">COGLIERE RAPPRESENTARE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca i dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). - Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percentuale. - Moda, mediana, media aritmetica. - Grafici: a barre, aerogrammi e ideogrammi. - Unità di misure convenzionali. - Qualificazione e prima quantificazione delle situazioni incerte. - Elementi essenziali di logica e probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le nozioni di media aritmetica, di moda, di frequenza e di percentuale. - Misurare grandezze e rappresentare misure; - In contesti significativi attuare semplici conversioni tra un'unità di misura e un'altra; - In contesti diversi individuare relazioni significative, analogie, differenze, regolarità; - Utilizzare rappresentazioni di dati adeguate in situazioni significative per ricavare informazioni - Leggere e interpretare dati statistici. - Riconoscere, in situazioni concrete, eventi certi, probabili e impossibili.

LINGUA INGLESE Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno comprende frasi ed espressioni relative al proprio vissuto, estrapolate da interazioni comunicative o dall'utilizzo di media o dall'ascolto di testi	<ul style="list-style-type: none">- Espressioni familiari di uso quotidiano- Brevi frasi convenzionali- Comandi motori- Semplici rime e filastrocche	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate in modo adeguato- Comprendere parole accompagnate da immagini- Comprendere ed eseguire comandi e istruzioni

PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno interagisce oralmente in semplici scambi comunicativi 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici strutture di comunicazione quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con i compagni e/o l'insegnante per presentarsi e giocare - Memorizzare semplici frasi - Riprodurre coralmente e mimare semplici canti e rime memorizzate - Riconoscere e nominare vocaboli relativi agli argomenti trattati.
COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno desume informazioni da semplici dialoghi e comprende il significato di parole accompagnate da immagini 	<ul style="list-style-type: none"> - Brevi messaggi accompagnati da supporti visivi 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere parole e semplici frasi memorizzate. - Identificare e abbinare le immagini alle parole apprese
PRODUZIONE SCRITTA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno scrive parole supportate da immagini 	<ul style="list-style-type: none"> - Vocaboli relativi ad ambiti lessicali conosciuti 	<ul style="list-style-type: none"> - Copiare correttamente parole note



LINGUA INGLESE Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno comprende frasi ed espressioni relative al proprio vissuto, estrapolate da interazioni comunicative o dall'utilizzo di media o dall'ascolto di testi	<ul style="list-style-type: none">- Vocaboli, istruzioni, semplici frasi ed espressioni di uso quotidiano relativi al proprio vissuto e agli argomenti affrontati	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere vocaboli, espressioni e frasi di uso quotidiano- Comprendere ed eseguire istruzioni- Comprendere semplici filastrocche e canzoni

PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno interagisce oralmente in semplici scambi comunicativi 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici strutture di comunicazione quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con i compagni e/o l'insegnante per presentarsi e giocare - Produrre semplici frasi relative agli argomenti affrontati in classe.
COMPrensione DEL TESTO SCRITTO	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende semplici dialoghi e il significato di parole anche senza l'utilizzo di supporti visivi 	<ul style="list-style-type: none"> - Brevi messaggi scritti 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere parole note e semplici frasi. - Comprendere brevi e semplici messaggi, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale
PRODUZIONE SCRITTA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno interagisce per iscritto per descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> - Brevi frasi utilizzando lessico e strutture conosciuti 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere parole - Scrivere semplici frasi relative agli argomenti affrontati in classe, seguendo un modello



LINGUA INGLESE Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno comprende frasi ed espressioni di uso quotidiano estrapolate da interazioni comunicative o dall'utilizzo di strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">- Vocaboli, istruzioni, strutture ed espressioni relative al proprio vissuto e agli argomenti affrontati	<ul style="list-style-type: none">- Ascoltare e comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano- Comprendere e mimare filastrocche e canzoni
PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno interagisce e comunica in modo comprensibile con	<ul style="list-style-type: none">- Vocaboli e semplici strutture di comunicazione quotidiana relative al	<ul style="list-style-type: none">- Riprodurre correttamente suoni e intonazione della lingua inglese

	<p>espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine</p>	<p>proprio vissuto e agli argomenti affrontati</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre frasi significative riferite a oggetti, luoghi, persone, situazioni note - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione - Riprodurre coralmente canti, rime e filastrocche memorizzate
<p>COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno legge e comprende semplici informazioni, estrapola dati da brevi dialoghi 	<ul style="list-style-type: none"> - Brevi testi scritti 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere brevi e semplici messaggi, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale
<p>PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e a interessi personali e del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - Brevi e semplici testi con lessico e strutture conosciuti 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere parole e semplici frasi acquisite nelle attività di ascolto e lettura - Produrre brevi e semplici testi seguendo un modello dato



LINGUA INGLESE Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno comprende frasi ed espressioni di uso quotidiano estrapolate da interazioni comunicative o dall'utilizzo di strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">- Espressioni familiari di uso quotidiano e formale, utili per interagire e dialogare	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere brevi dialoghi, espressioni e frasi di uso quotidiano- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e senso generale- Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure

<p>PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno interagisce oralmente in situazioni di gioco e di vita quotidiana scambiando informazioni di routine, personali o meno 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico e semplici strutture di comunicazione quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione - Riferire semplici informazioni personali, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti
<p>COMPRESIONE DEL TESTO SCRITTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno legge e comprende semplici informazioni ed estrapola dati da brevi testi 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico, semplici strutture e frasi relativi agli argomenti affrontati 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi - Cogliere il significato globale dei testi letti identificando parole e frasi familiari
<p>PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico, semplici strutture e frasi relativi agli argomenti affrontati 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano relative alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo - Produrre brevi testi seguendo un modello dato
<p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno utilizza semplici strutture di comunicazione quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici regole dedotte dall'ascolto e dal parlato 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la struttura delle frasi utilizzate - Riutilizzare le strutture apprese in contesti differenti



LINGUA INGLESE Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRESIONE ORALE	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno comprende frasi ed espressioni di uso quotidiano estrapolate da interazioni comunicative o dall'utilizzo di strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">- Espressioni familiari di uso quotidiano e formale, utili per interagire e dialogare	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere frasi di uso quotidiano- Identificare il tema generale di un discorso- Comprendere brevi testi identificandone le parole chiave e il senso generale

<p>PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno interagisce oralmente e comunica informazioni di routine relative al proprio vissuto o all'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico e semplici strutture di comunicazione quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione - Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate nelle attività di ascolto e lettura - Riferire semplici informazioni personali integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti
<p>COMPRENSIONE DEL TESTO SCRITTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno legge e comprende informazioni ed estrapola dati da testi 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico, semplici strutture e frasi relativi agli argomenti affrontati 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere brevi testi, accompagnati o meno da supporti visivi - Cogliere il significato globale dei testi letti identificando parole e frasi familiari
<p>PRODUZIONE SCRITTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno scrive brevi e semplici testi 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico, semplici strutture e frasi relativi agli argomenti affrontati 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere brevi testi per fornire informazioni relative a sé stessi e agli altri - Descrivere in termini semplici l'ambiente
<p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno utilizza semplici strutture di comunicazione quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici regole dedotte dall'ascolto e dal parlato 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare la struttura delle frasi, coglierne i rapporti di significato e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative

STORIA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none">- La successione lineare (prima, adesso, dopo) il tempo della giornata scolastica (ieri, oggi, domani), le parti della giornata.	<ul style="list-style-type: none">- Ordinare cronologicamente una serie di avvenimenti vissuti e saperli collocare sulla linea del tempo- Intuire e comprendere il concetto di ciclicità: individuare i cambiamenti stagionali e la loro influenza sulle abitudini dell'uomo.

COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED EVENTI

- L'alunno usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.

- La successione ciclica del dì e della notte, dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni, dei compleanni.

- Distinguere il tempo cronologico da quello meteorologico.
- Utilizzare gli indicatori temporali di successione e di durata per
- Ordinare sequenze, fatti ed esperienze vissute.
- Comprendere che le durate sono misurabili.
- Utilizzare gli indicatori temporali per rappresentare la contemporaneità di esperienze vissute.
- Collocare nella struttura ciclica dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni, avvenimenti personali.
- Leggere la linea del tempo e saper collocare un evento accaduto o che dovrà accadere.

CONFRONTARE E COGLIERE RELAZIONI (STRUMENTI CONCETTUALI)

- L'alunno organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni permanenti.

- Successione di azioni e situazioni.
- Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata.

- Riordinare gli eventi.
- Riconoscere la ciclicità e la durata degli eventi.
- Formulare ipotesi per scoprire i cambiamenti e le trasformazioni possibili.

<p>ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI (SCRITTO E ORALE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno organizza e verbalizza le esperienze vissute e le conoscenze in base alle categorie di successione, contemporaneità, durata. 	<ul style="list-style-type: none"> - I connettivi temporali. - I giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni. - La successione e la durata delle azioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare gli indicatori cognitivi temporali per raccontare attività quotidiane e settimanali. - Produrre informazioni mediante l'analisi guidata di una fonte materiale iconografica.
<p>CONOSCERE E COMPRENDERE LE FORME DELLA CONVIVENZA DEMOCRATICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, del rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo - L'alunno comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta - L'alunno assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> - I diritti del fanciullo. - La funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana. - La collaborazione e la condivisione. - La diversità come valore. - L'igiene della persona e dei comportamenti connessi ad una sana alimentazione. - Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. - L'ambiente come organismo complesso i cui equilibri vanno salvaguardati. - L'interazione fra uomo e ambiente. - Prime conoscenze di segnaletica, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti. - Attivare modalità relazionali positive e di collaborazione con i compagni e gli adulti. - Sviluppare corretti atteggiamenti alimentari con particolare riferimento alla prima colazione, alla merenda e alla mensa. - Partecipare ad esercitazioni di evacuazione dell'edificio scolastico secondo la scansione prevista dal piano di sicurezza della scuola. - Assumere comportamenti di interesse e cura degli spazi comuni.



STORIA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno comprende che il passato si ricostruisce con l'uso di fonti diverse.- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita e li sa organizzare.	<ul style="list-style-type: none">- Caratteristiche delle fonti storiche orali e materiali- Caratteristiche delle fonti storiche visive e materiali- Caratteristiche delle fonti storiche scritte e d'archivio.- La documentazione storica.- Le trasformazioni dovute al trascorrere del tempo.	<ul style="list-style-type: none">- Ricostruire il passato e produrre informazioni usando tracce di esperienze vissute dai bambini.- Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica.- Leggere e interpretare le testimonianze del passato usando diversi tipi di fonti storiche riconducibili a esperienze vissute.

<p>COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED EVENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, relative alla propria esperienza e all'esperienza collettiva individuando successioni, contemporaneità, periodi, durate e cicli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le parole del tempo - Passato, presente e futuro - La contemporaneità - Causa effetto - La linea del tempo - Indicatori temporali: anni, mesi, stagioni, settimana, giorno, ora - Strumenti di misurazione del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinare cronologicamente avvenimenti fatti ed esperienze. - Ricostruire alcune esperienze vissute e descriverle usando i principali indicatori della successione. - Stimare durate e misurare il tempo con vari strumenti: l'orologio. - Ricostruire alcune esperienze vissute e descriverle usando i principali indicatori della successione.
<p>CONFRONTARE E COGLIERE RELAZIONI (STRUMENTI CONCETTUALI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno legge ed interpreta la linea del tempo, semplici schemi e mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi di sintesi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare la linea del tempo per ricostruire i momenti del passato e del futuro, cogliere analogie e differenze.
<p>ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI (SCRITTO E ORALE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno costruisce linee del tempo, completa schemi e mappe. - L'alunno racconta i fatti con l'aiuto di schemi e mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricostruzione di esperienze vissute o apprese con grafici, disegni, testi, risorse digitali, aerogrammi, istogrammi, linea del tempo e mappe concettuali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le informazioni da tematizzare e sintetizzare in uno schema - Esprime in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite

CONOSCERE E COMPRENDERE LE FORME DELLA CONVIVENZA DEMOCRATICA

- L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, della consapevolezza di sé, del rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo
 - L'alunno comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta
 - L'alunno assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- I diritti del fanciullo.
 - La funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana.
 - La collaborazione e la condivisione.
 - La diversità come valore.
 - Le relazioni tra coetanei e adulti.
 - Il sé, le proprie capacità e i propri interessi.
 - L'igiene della persona e dei comportamenti connessi ad una sana alimentazione.
 - Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti.
 - L'ambiente come organismo complesso i cui equilibri vanno salvaguardati.
 - L'interazione fra uomo e ambiente.
 - Prime conoscenze di segnaletica, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.
- Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.
 - Attivare modalità relazionali positive e di collaborazione con i compagni e gli adulti.
 - Sviluppare corretti atteggiamenti alimentari con particolare riferimento alla prima colazione, alla merenda e alla mensa. - Partecipare ad esercitazioni di evacuazione dell'edificio scolastico secondo la scansione prevista dal piano di sicurezza della scuola.
 - Assumere comportamenti di interesse e cura degli spazi comuni.



STORIA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce elementi significativi del passato- L'alunno interpreta le fonti	<ul style="list-style-type: none">- Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata e periodizzazione- Tracce e fonti storiche	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere relazioni di successione, definire durate temporali- Scoprire l'importanza delle fonti per ricostruire un evento del passato, classificandone e confrontandone i diversi tipi.
COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED EVENTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riporta le conoscenze acquisite in semplici schemi. - L'alunno ricava	<ul style="list-style-type: none">- I concetti temporali (durata, successione temporale, contemporaneità).	<ul style="list-style-type: none">- Cogliere relazioni di causa effetto tra più eventi: ambiente-evoluzione, ambiente-attività umane.

	<p>informazioni storiche da fonti di vario genere.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'alunno usa la linea del tempo per sistemare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli indicatori temporali (adesso, prima, dopo, in seguito, infine...). - La sistemazione cronologica di sequenze - Gli strumenti per la misurazione del tempo (ere Preistoriche) - La linea del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche. - Scoprire la funzione e l'importanza degli strumenti per la misurazione del tempo. - Collocare un evento o un periodo storico sulla linea del tempo.
<p>CONFRONTARE E COGLIERE RELAZIONI (STRUMENTI CONCETTUALI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno racconta semplici fatti studiati. - L'alunno comprende avvenimenti, fatti e fenomeni della società dal Paleolitico fino all'inizio della scoperta della scrittura. - L'alunno rielabora i contenuti attraverso semplici tabelle e questionari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Miti e leggende - L'origine dell'universo - L'evoluzione della vita - I fossili - I dinosauri - L'origine dell'uomo - Il Paleolitico - Il Neolitico 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere tra ricostruzione storica e spiegazione fantastica - Individuare le fasi del processo di formazione dell'universo e della Terra. - Individuare le fasi dell'evoluzione dell'uomo. - Distinguere le fasi della vita dell'uomo Paleolitico - Individuare le caratteristiche del Neolitico.
<p>ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI (SCRITTO E ORALE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. - L'alunno produce semplici testi storici. - L'alunno costruisce schemi funzionali e poi li verbalizza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Linea del Tempo - Tabelle - Il lessico specifico - Schemi 	<ul style="list-style-type: none"> - Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo - Iniziare ad utilizzare i termini specifici del linguaggio

CONOSCERE E COMPRENDERE LE FORME DELLA CONVIVENZA DEMOCRATICA

- L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, della consapevolezza di sé, del rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo
 - L'alunno comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.
 - L'alunno assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- I diritti del fanciullo.
 - La funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana.
 - La collaborazione e la condivisione.
 - La diversità come valore. - Le relazioni tra coetanei e adulti.
 - Il sé, le proprie capacità e i propri interessi.
 - L'igiene della persona e dei comportamenti connessi ad una sana alimentazione.
 - Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti.
 - L'ambiente come organismo complesso i cui equilibri vanno salvaguardati.
 - L'interazione fra uomo e ambiente.
 - Prime conoscenze di segnaletica, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.
- Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.
 - Attivare modalità relazionali positive e di collaborazione con i compagni e gli adulti.
 - Sviluppare corretti atteggiamenti alimentari con particolare riferimento alla prima colazione, alla merenda e alla mensa. - Partecipare ad esercitazioni di evacuazione dell'edificio scolastico secondo la scansione prevista dal piano di sicurezza della scuola.
 - Assumere comportamenti di interesse e cura degli spazi comuni.



STORIA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Tipologia di fonti (materiali, scritte, orali, iconografiche).	<ul style="list-style-type: none">- Ricavare e produrre informazioni da fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico
COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED EVENTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno contestualizza fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e riconosce le componenti costitutive	<ul style="list-style-type: none">- Cronologia essenziale delle civiltà studiate (le civiltà dei fiumi e le civiltà del Mediterraneo).- Posizione geografica di Asia, Africa e Stati del bacino del Mediterraneo.	<ul style="list-style-type: none">- Individuare sulla linea del tempo elementi di contemporaneità, successione e durata dei quadri di civiltà studiati.- Individuare i possibili nessi tra lo sviluppo delle civiltà e

	dei diversi quadri di civiltà.	<ul style="list-style-type: none"> - Le civiltà dei fiumi. - Le civiltà del bacino del Mediterraneo. - Aspetti delle civiltà: territorio, periodo, organizzazione sociale e politica, economia, arte, religione e vita quotidiana. 	<p>le caratteristiche geografiche del territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà.
CONFRONTARE E COGLIERE RELAZIONI (STRUMENTI CONCETTUALI)	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando usando concettualizzazioni pertinenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di misura del tempo storico - Cronologia - Periodizzazione - Durata - Organizzazione socio-politica delle diverse civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere carte storiche e geografiche, individuando i luoghi dove si sono sviluppate le civiltà studiate. - Confrontare quadri di civiltà individuando analogie e differenze.
ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI (SCRITTO E ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno espone i fatti studiati usando la linea del tempo, schemi, grafici, tabelle L'alunno Individua le relazioni fra gruppi umani e contesti spaziali nelle civiltà esplorate 	<ul style="list-style-type: none"> - Le carte geostoriche (tematiche, mute, ...). - Schemi e mappe. - Distinzione tra storia, mito e leggenda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riferire in modo coerente e con un linguaggio appropriato i contenuti storici appresi. - Raccontare e/o rielaborare per iscritto fatti storici.
CONOSCERE E COMPRENDERE LE FORME DELLA CONVIVENZA DEMOCRATICA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> - Diritti umani (art.2), Pari dignità delle persone (art.3) Il dovere di contribuire in modo concreto alla qualità della vita della società (art.4). 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé. - Accettare l'altro rispettandone la dignità umana e l'identità culturale promuovendo i processi

- L'alunno sa riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
- L'alunno riconosce 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.

- Regole utili a sviluppare il senso della responsabilità personale e della legalità.
- Funzioni, finalità e simboli delle principali Organizzazioni preposte alla tutela dei diritti dell'uomo.
- Funzioni e finalità dei principali Organi Costituzionali Amministrativi e dello Stato.
- Eventi storici che hanno portato alla stesura della Costituzione da parte dell'Assemblea Costituente.

- dell'appartenenza e dell'integrazione. Rispettare le regole e le norme della vita associata.
- Riconoscere i diritti-doveri fondamentali dell'uomo.
 - Partecipare al bene comune.
 - Essere sensibile ai problemi della salute e dell'igiene personale promuovendo azioni di tutela e di prevenzione.
 - Essere sensibile ai problemi dell'ambiente naturale nel rispetto e nella tutela dello stesso in funzione di uno sviluppo sostenibile.
 - Essere sensibile ai problemi della conservazione di strutture e di servizi di pubblica utilità
 - Riflettere sulla funzione di organizzazioni internazionali per una sempre maggior sensibilizzazione alla cittadinanza globale.
 - Riconoscere i principali Organi Costituzionali preposti ai poteri suddivisi dello Stato e le loro funzioni.
 - Riflettere sui fondamentali articoli della Costituzione Italiana.
 - Riflettere sulle ricorrenze più significative utili ad approfondire i valori fondanti della Costituzione.



STORIA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno rappresenta le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio- L'alunno mette in relazione le informazioni storiche con le fonti che ne hanno permesso la produzione.	<ul style="list-style-type: none">- Le tracce storiche del proprio territorio- I diversi tipi di fonte storica	<ul style="list-style-type: none">- Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato presenti nel proprio territorio- Comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

<p>COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED EVENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sa leggere una carta storico – geografica relativa alle civiltà studiate. - L'alunno confronta i quadri storici 	<ul style="list-style-type: none"> - Le periodizzazioni (durata, ciclicità, linearità, lustro...) - La linea del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa leggere una carta storico – geografica relativa alla civiltà affrontata - Usa cronologie e carte storico – geografiche per rappresentare le conoscenze - Confronta i quadri storici delle civiltà studiate.
<p>CONFRONTARE E COGLIERE RELAZIONI (STRUMENTI CONCETTUALI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno usa il sistema di misura occidentale del tempo storico ed elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il mondo greco antico. - La civiltà etrusca. - La civiltà romana. - Il cristianesimo. - La crisi dell'Impero romano e le invasioni barbariche. - I popoli che i romani chiamavano "barbari" 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa correttamente il sistema di misura occidentale del tempo. - Sa rappresentare sinteticamente le società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.
<p>ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI (SCRITTO E ORALE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ricava e produce informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici. - L'alunno espone con chiarezza e coerenza le conoscenze e i concetti appresi usando un linguaggio pertinente e corretto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabelle, grafici, mappe concettuali e cognitive. - Uso del dizionario - Atlanti storici. - Elabora approfondimenti e ricerche relative agli argomenti studiati anche usando risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta gli aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto con il presente. - Ricava e produce informazioni da varie fonti, consulta testi di vario genere cartacei e digitali. - Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi - Usa il linguaggio tipico della disciplina - Elabora in testi orali e scritti gli argomenti trattati, anche usando risorse digitali.

CONOSCERE E COMPRENDERE LE FORME DELLA CONVIVENZA DEMOCRATICA

- L'alunno esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza
 - L'alunno sa riconoscersi e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
 - L'alunno riconosce 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
- Diritti umani (art.2), Pari dignità delle persone (art.3) Il dovere di contribuire in modo concreto alla qualità della vita della società (art.4).
 - Regole utili a sviluppare il senso della responsabilità personale e della legalità
 - Funzioni, finalità e simboli delle principali Organizzazioni preposte alla tutela dei diritti dell'uomo.
 - Funzioni e finalità dei principali Organi Costituzionali Amministrativi e dello Stato.
 - Eventi storici che hanno portato alla stesura della Costituzione da parte dell'Assemblea Costituente
- Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé.
 - Accettare l'altro rispettandone la dignità umana e l'identità culturale promuovendo i processi dell'appartenenza e dell'integrazione.
 - Rispettare le regole e le norme della vita associata.
 - Riconoscere i diritti-doveri fondamentali dell'uomo.
 - Partecipare al bene comune.
 - Essere sensibile ai problemi della salute e dell'igiene personale promuovendo azioni di tutela e di prevenzione.
 - Essere sensibile ai problemi dell'ambiente naturale nel rispetto e nella tutela dello stesso in funzione di uno sviluppo sostenibile.
 - Essere sensibile ai problemi della conservazione di strutture e di servizi di pubblica utilità
 - Riflettere sulla funzione di organizzazioni internazionali quali: UNICEF, ONU, FAO...per una sempre maggior sensibilizzazione alla cittadinanza globale.
 - Riconoscere i principali Organi Costituzionali preposti

ai poteri suddivisi dello Stato e le loro funzioni.

- Riflettere sui fondamentali articoli della Costituzione Italiana.
- Riflettere sulle ricorrenze civili più significative utili ad approfondire i valori fondanti della Costituzione.

GEOGRAFIA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTARSI NELLO SPAZIO E SULLE CARTE	<ul style="list-style-type: none">- Orientarsi nello spazio conosciuto utilizzando indicatori topologici e mappe mentali di spazi noti.	<ul style="list-style-type: none">- Gli indicatori topologici e i localizzatori spaziali:<ul style="list-style-type: none">- sopra, sotto, davanti, dietro- Destra e sinistra.- Punto di riferimento.	<ul style="list-style-type: none">- Dato un punto di riferimento,- verbalizzare la posizione propria e /o di oggetti/ persone in un ambiente, usando indicatori topologici.- Descrivere semplici percorsi utilizzando gli indicatori topologici.
ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI	<ul style="list-style-type: none">- Progetta semplici percorsi- utilizzando il linguaggio della geo-graficità	<ul style="list-style-type: none">- Il linguaggio specifico riferito all'orientamento nello spazio.	<ul style="list-style-type: none">- Descrive e rappresentare- percorsi effettuati nello spazio circostante utilizzando il linguaggio proprio della disciplina

<p>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE PAESAGGI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ricava informazioni geografiche da osservazione diretta e da fonti fotografiche. - Riconosce, nel proprio ambiente di vita, elementi e la funzione dei vari spazi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confine e regione. - L'ambiente circostante (es. scolastico) - Attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Gli elementi fisici. - Sapere osservare e descrivere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere osservare e descrivere un ambiente noto utilizzando il lessico proprio della disciplina. -Cogliere analogie e differenze fra spazi conosciuti. - Descrivere le funzioni dei vari spazi utilizzando una terminologia appropriata.
<p>COGLIERE LE RELAZIONI FRA UOMO E AMBIENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cogliere nell'ambiente circostante alcuni elementi antropici. 	<ul style="list-style-type: none"> - La nomenclatura riferita a locali, arredi, strutture fisse e mobili. - La funzione d'uso di uno spazio e dei suoi elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e descrivere l'ambiente circostante con l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Denominare e mettere in relazione spazi noti con gli elementi tipici che vi appartengono e stabilirne la funzione d'uso.



GEOGRAFIA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTARSI NELLO SPAZIO E SULLE CARTE	<ul style="list-style-type: none">- Utilizza il linguaggio della per rappresentare spazi noti e progettare percorsi.	<ul style="list-style-type: none">- Simboli di semplici mappe o piante.- Visione frontale, laterale e dall'alto.- Lettura di semplici mappe e piante: la pianta dell'aula, la pianta dell'edificio scolastico.- La rappresentazione del pavimento dell'aula. Confine e regione. Simbologia convenzionale e legenda	<ul style="list-style-type: none">- Associare i simboli cartografici di uno spazio conosciuto ai corrispondenti elementi reali.- Riconoscere uno spazio dalla sua rappresentazione cartografica.- Associare i simboli cartografici di uno spazio conosciuto ai corrispondenti elementi.

<p>ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula...) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante, - leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simboli di semplici mappe o piante. - Visione frontale, laterale e dall'alto. - Lettura di semplici mappe e piante: la pianta dell'aula, la pianta dell'edificio scolastico - La rappresentazione del pavimento dell'aula. Confine e regione. Simbologia convenzionale e legenda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Associare i simboli cartografici di uno spazio conosciuto ai corrispondenti elementi reali. - Riconoscere uno spazio dalla sua rappresentazione cartografica. - Associare i simboli cartografici di uno spazio conosciuto ai corrispondenti elementi.
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE PAESAGGI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il linguaggio della geo-graficità per rappresentare spazi noti e progettare percorsi. Riconosce e denomina i principali oggetti geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani). - Individua i caratteri che connotano i paesaggi (montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc..) con particolare attenzione a quelli italiani, ed individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche del paesaggio urbano: edifici pubblici e privati. - Le caratteristiche dei vari ambienti: mare, montagna, collina e pianura. - Terminologia specifica riferita ai vari ambienti. Elementi caratterizzanti il paesaggio urbano. - Edifici pubblici (scuola) e privati casa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in relazione un ambiente con i suoi elementi costitutivi. Localizzare e definire relazioni spaziali all'interno di uno spazio rappresentato.

COGLIERE LE RELAZIONI FRA UOMO E AMBIENTI

- Riconosce nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.

- I locali gli arredi e le strutture fisse e di uno spazio.

- Denominare spazi, arredi e strutture mettendoli in relazione con le funzioni d'uso.



GEOGRAFIA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTARSI NELLO SPAZIO E SULLE CARTE	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Punti di riferimento e punti cardinali. - Mappe di spazi noti. - Simboli convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi e muoversi nello spazio, utilizzando semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, legende e punti cardinali. Rappresentare gli spostamenti nello spazio.

	<p>topologici e punti cardinali.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le funzioni dei diversi spazi.
<p>ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzando e progettando semplici schizzi cartografici e percorsi. - Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi effettuati attraverso esperienze comuni, in ambienti circostanti e non. Rappresentazioni simboliche di alcuni tipi di carte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disegnare e individuare oggetti e ambienti da diversi punti di vista. Organizzare semplici percorsi in spazi noti e non. - Decodificare discriminare carte, riconoscendo la simbologia convenzionale e non.
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE PAESAGGI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individua i caratteri che connotano i diversi paesaggi in particolare quelli italiani. - Coglie nei paesaggi le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. - Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici e fisici 	<ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche del territorio in cui vive. - Elementi naturali e antropici del territorio di appartenenza e non. - Principali caratteristiche degli ambienti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere nel paesaggio i segni dell'attività umana. - Comprendere, esplorando il proprio territorio, bisogni ed esigenze che sono alla base delle trasformazioni operate dall'uomo. - Individuare e descrivere gli elementi caratterizzanti degli ambienti naturali: pianura, collina e montagna.
<p>COGLIERE LE RELAZIONI FRA UOMO E AMBIENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici in connessione e/o interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente. - Principali problemi ecologici del territorio. - Educazione ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sul rapporto uomo-ambiente partendo da casi concreti a lui noti. - Rilevare comportamenti corretti per l'ambiente agendo in modo responsabile.



GEOGRAFIA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTARSI NELLO SPAZIO E SULLE CARTE	<ul style="list-style-type: none"> - L'allievo si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di orientamento: - Bussola. - Movimento apparente del Sole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi in spazi noti e non noti. Orientarsi sulle carte geografiche utilizzando la bussola e i punti cardinali. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano.
ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici termini della geografia per 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetto di riduzione in scala. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i termini specifici della disciplina. Conoscere il concetto di riduzione in scala

	<p>interpretare carte geografiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina i principali elementi fisici. Ricava informazioni geografiche da fonti cartografiche, fotografiche e varie anche mediante l'uso della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia delle carte fisiche, politiche e tematiche. - I principali elementi costitutivi di una carta geografica. - Cartografia dell'Italia. 	<p>nelle rappresentazioni geografiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare la simbologia delle carte fisiche, politiche e tematiche. - Localizzare e descrivere le zone climatiche italiane. - Localizzare i paesaggi italiani. - Analizzare i principali caratteri fisici del territorio.
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE PAESAGGI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i caratteri che connotano i paesaggi italiani, individuando analogie e differenze. Riconosce nei paesaggi italiani le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Morfologia, idrografia e clima dell'Italia. - Problemi legati all'ambiente a causa dell'intervento dell'uomo: depauperamento, eccessiva cementificazione, rischio idro-geografico, inquinamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le caratteristiche dei paesaggi italiani, le analogie e le differenze. Descrivere relazioni positive e negative fra uomo e ambiente, individuando elementi di particolare valore (ambientale e culturale).
<p>COGLIERE LE RELAZIONI FRA UOMO E AMBIENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce lo spazio geografico come sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza del proprio territorio di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere il rapporto ambiente naturale ed antropico dal punto di vista climatico e degli elementi naturali. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dall'uomo.



GEOGRAFIA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTARSI NELLO SPAZIO E SULLE CARTE	<ul style="list-style-type: none">- Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	<ul style="list-style-type: none">- Elementi di cartografia: punti cardinali, coordinate geografiche. Paesaggi geografici, con particolare attenzione a quelli italiani.	<ul style="list-style-type: none">- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali.- Osservare il territorio italiano attraverso strumenti indiretti (filmati, fotografie...).
ESPORRE CONOSCENZE E CONCETTI	<ul style="list-style-type: none">- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, carte tematiche, per progettare percorsi e itinerari di viaggio.	<ul style="list-style-type: none">- Paesaggi naturali e antropici dell'Italia (uso umano del territorio).- Tipi di carte.- Orientarsi sul planisfero e sul globo per localizzare la posizione dell'Italia.	<ul style="list-style-type: none">- Analizzare fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte tematiche, grafici.) Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative.

<p>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE PAESAGGI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici. - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all’esperienza: migrazioni, clima, territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici caratterizzanti i principali paesaggi italiani, individuando gli elementi di particolare valore ambientale e culturale.
<p>COGLIERE LE RELAZIONI FRA UOMO E AMBIENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individua i caratteri che connotano i paesaggi con particolare attenzione a quelli italiani. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regioni italiane. 	<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 contesto vicino.

SCIENZE Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPLORARE E DESCRIVERE MATERIALI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere- L'alunno si avvicina al metodo scientifico per l'osservazione della realtà	<ul style="list-style-type: none">- Le caratteristiche fisiche dei materiali più utilizzati- Le caratteristiche funzionali dei materiali e degli oggetti- I cinque sensi- Criteri di classificazione	<ul style="list-style-type: none">- Partecipare attivamente a esperienze indotte e a semplici esperimenti attraverso l'uso dei sensi- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali- Seriare e classificare oggetti in

	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno osserva, formula domande, individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali - L'alunno riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali - L'alunno ha consapevolezza della struttura del proprio corpo 		<p>base ad alcune caratteristiche e attributi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compiere misurazioni di fenomeni osservati con strumenti non canonici - Effettuare semplici esperienze e costruzioni con materiale vario
<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE UTILIZZANDO IL METODO SCIENTIFICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende fenomeni legati alla realtà 	<ul style="list-style-type: none"> - I cinque sensi - Il tutto e le parti - Il tempo atmosferico 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le informazioni che provengono dai cinque sensi - Rilevare e tabulare lo stato del tempo atmosferico
<p>RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI LEGATI ALL'UOMO, AI VIVENTI E ALL'AMBIENTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce la diversità dei viventi 	<ul style="list-style-type: none"> - Esseri viventi e non viventi - Il ciclo vitale di un vegetale - Comportamento di animali e piante durante le stagioni dell'anno 	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminare all'interno dell'ambiente naturale, viventi e non viventi per identificarne le principali caratteristiche - Osservare le trasformazioni ambientali dei cambiamenti stagionali per intuire il concetto di ciclicità



SCIENZE Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPLORARE E DESCRIVERE MATERIALI	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce i diversi tipi di materiali punto- L'alunno si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare partire dalla propria esperienza	<ul style="list-style-type: none">- Le proprietà materiche degli oggetti- L'acqua e il suo utilizzo quotidiano- Gli Stati in cui l'acqua si presenta in natura- Il ciclo dell'acqua- Primo approccio alle scoperte e agli strumenti di	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le proprietà dei materiali- Individuare e descrivere le qualità e le proprietà dell'acqua- Illustrare con esempi pratici alcune trasformazioni della materia

	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riflette sul percorso di esperienza e apprendimento compiuto 	<p>indagine utilizzati dagli scienziati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperimenti con l'acqua 	
<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE UTILIZZANDO IL METODO SCIENTIFICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici - L'alunno osserva registra e correla eventi naturali relativi al tempo metereologico - L'alunno osserva e interpreta le trasformazioni ambientali 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli stati in cui l'acqua si presenta in natura - Il sole e l'evaporazione - La formazione delle nubi - Pioggia, neve, grandine 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali - Indagare alcune caratteristiche dei diversi stati della materia utilizzando contenitori di diversa forma e capacità
<p>RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI LEGATI ALL'UOMO, AI VIVENTI E ALL'AMBIENTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa atteggiamenti di cura e di rispetto verso l'ambiente scolastico e quello naturale - Impara a individuare problemi da indagare a partire dalla propria esperienza - L'alunno ordina e classifica animali e vegetali in base ad alcune caratteristiche fisiche, a come nascono e a come si nutrono 	<ul style="list-style-type: none"> - Il consumo consapevole dell'acqua - Il fenomeno dell'inquinamento idrico. - Gli esseri viventi e il loro habitat 	<ul style="list-style-type: none"> - Discutere e proporre strategie per non sprecare l'acqua - Riconoscere le principali caratteristiche di animali e vegetali in relazione all'ambiente

- L'alunno opera confronti fra elementi della medesima specie vegetale



SCIENZE Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPLORARE E DESCRIVERE MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sviluppa capacità operative e manuali che utilizza 	<ul style="list-style-type: none"> - Materia organica e inorganica - Gli stati della materia 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete,

	<p>in contesti di esperienza-conoscenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'alunno coglie elementi, eventi e relazioni nella realtà che lo circonda, per dare supporto alle sue considerazioni. - L'alunno, in modo autonomo osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti 		<p>alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le proprietà, gli stati della materia
<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE UTILIZZANDO IL METODO SCIENTIFICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno inizia a formulare ipotesi, osserva, registra, classifica, identifica relazioni spazio\temporali, misura prospetta soluzioni e produce rappresentazioni grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> - L'acqua - L'aria e l'atmosfera - La composizione del terreno 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalizzare, schematizzare e rappresentare graficamente ciò che si è osservato, sperimentato e imparato attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e linguaggi multimediali - Riconoscere le principali proprietà e trasformazioni dell'acqua - Osservare e riconoscere: <ul style="list-style-type: none"> -i fenomeni atmosferici. -Il suolo e l'aria.

RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI LEGATI ALL'UOMO, AI VIVENTI E ALL'AMBIENTE

- L'alunno esplora i fenomeni con un approccio scientifico con l'aiuto dell'insegnante e dei compagni.
- L'alunno osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande e realizza semplici esperimenti

- Ecosistemi e loro organizzazione
- L'inquinamento del terreno
- Le funzioni vitali nei diversi esseri viventi
- Le catene alimentari

- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali
- Costatare che la vita di ogni organismo è in relazione con altre differenti forme di vita
- Riscontrare bisogni e adattamenti negli esseri viventi
- Osservare in relazione con i loro ambienti



SCIENZE Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPLORARE E DESCRIVERE MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modo di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere 	<ul style="list-style-type: none"> - La materia organica e inorganica - Gli stati della materia 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore... - Riconoscere le proprietà, gli stati della materia
OSSERVARE E SPERIMENTARE UTILIZZANDO IL METODO SCIENTIFICO	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno inizia a formulare ipotesi, osserva, registra, classifica, identifica relazioni spazio\temporali, misura, prospetta soluzioni e produce rappresentazioni grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> - L'acqua - L'aria e l'atmosfera - La composizione del terreno 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalizzare, schematizzare e rappresentare graficamente ciò che si è osservato, sperimentato e imparato attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e linguaggi multimediali - Riconoscere le principali proprietà e trasformazioni dell'acqua - Osservare e riconoscere: <ul style="list-style-type: none"> -i fenomeni atmosferici. -Il suolo e l'aria.

**RICONOSCERE E
DESCRIVERE
FENOMENI LEGATI
ALL'UOMO, AI VIVENTI
E ALL'AMBIENTE**

- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali

- Ecosistemi e loro organizzazione
- L'inquinamento del terreno
- Gli esseri viventi e non viventi

- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni e allevamenti, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre differenti forme di vita



SCIENZE Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPLORARE E DESCRIVERE MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere - L'alunno esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, formula domande anche sulla base di ipotesi personali, propone semplici esperimenti 	<ul style="list-style-type: none"> - I principali elementi dell'universo - I movimenti della Terra - I movimenti della Luna - Energia: concetto, fonti energetiche rinnovabili e non, risparmio energetico 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare i concetti fisici fondamentali, in particolare peso, forza, magnetismo, energia - Usare semplici attenzioni di risparmio energetico a scuola e a casa
OSSERVARE E SPERIMENTARE UTILIZZANDO IL METODO SCIENTIFICO	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno individua nei fenomeni somiglianze e differenze 	<ul style="list-style-type: none"> - Il suono - La luce - Le fonti di energia - Il magnetismo - L'elettricità 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere l'attività di ricerca in testi di vario tipo
RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI LEGATI ALL'UOMO, AI VIVENTI E ALL'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati e ne 	<ul style="list-style-type: none"> - La struttura del corpo umano con i suoi apparati e sistemi - Semplici regole per essere in buona salute 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere come è organizzato il nostro corpo attraverso il funzionamento foto di diversi organi e apparati - Osservare comportamenti rispettosi del proprio corpo

descrive il
funzionamento

- L'alunno ha atteggiamenti di cura verso se stesso e l'ambiente scolastico

ARTE E IMMAGINE Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI DI DIVERSO TIPO	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.	<ul style="list-style-type: none">- Lettura di immagini.	<ul style="list-style-type: none">- Leggere immagini.

PRODURRE MESSAGGI E FORME CON L'USO DI LINGUAGGI, TECNICHE E MATERIALI DIVERSI

- Produce con tecniche e materiali diversi varie tipologie di testi visivi.

- I colori e le forme.
- Potenzialità espressive dei materiali.
- Le parti del corpo.
- Le relazioni spaziali

- Usare gli elementi del linguaggio visivo (linea, segno, colore).
- Esprimere le proprie emozioni attraverso le raffigurazioni grafiche, utilizzando tecniche e materiali diversi. Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato.



ARTE E IMMAGINE Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI DI DIVERSO TIPO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi del linguaggio visivo: punto, linea, colore, volume, struttura compositiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere e rappresentare gli elementi del linguaggio visivo: segno, linea, colore e spazio. Distinguere e classificare i colori: primari, secondari, caldi, freddi. Utilizzare la rappresentazione iconica per esprimersi e illustrare. - Utilizzare creativamente diversi materiali. Leggere immagini di diverso tipo.
PRODURRE MESSAGGI E FORME CON L'USO DI LINGUAGGI, TECNICHE E MATERIALI DIVERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Produce con tecniche e materiali diversi varie tipologie di testi visivi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche espressive grafiche, pittoriche e plastiche. - Tecniche espressive grafiche, pittoriche e plastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare un paesaggio occupando totalmente lo spazio a disposizione. - Creare sequenze e ritmi di colore. Cogliere alcuni elementi del linguaggio delle immagini: campi, piani.



ARTE E IMMAGINE Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPRIMERE E COMUNICARE EMOZIONI ED ESPERIENZE ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VISIVO.	<ul style="list-style-type: none">- Utilizza le conoscenze e le abilità relative ai linguaggi visivi 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.	<ul style="list-style-type: none">- Elementi e significati del linguaggio visivo.	<ul style="list-style-type: none">- Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo conformemente all'adeguato sviluppo evolutivo.

<p>OSSERVARE, DESCRIVERE, LEGGERE LA REALTÀ CIRCOSTANTE, LE IMMAGINI STATISTICHE UTILIZZANDO GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL LINGUAGGIO VISUALE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti ecc..) e messaggi multimediali (spot, filmati, videoclip ecc..). 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e analizzare immagini e interpretarle. Identificare in immagini statiche gli elementi fondanti (linee, colori, forme e ritmi).
<p>CONOSCERE ED APPREZZARE I BENI DEL PATRIMONIO ARTISTICO- CULTURALE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte, apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzione del museo: generi artistici, linguaggio-stile dell'artista attraverso percorsi culturali. Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniziare con l'aiuto dell'insegnante ad osservare tipologie di beni artistici e culturali.
<p>RIELABORARE, MODIFICARE E COMPORRE CREATIVAMENTE IMMAGINI E FORME CON L'USO DI TECNICHE E MATERIALI DIVERSI.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le più comuni tecniche pittoriche, plastiche e le loro varie combinazioni (graffito, frottage...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecniche artistiche presentate. - Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente.



ARTE E IMMAGINE Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPRIMERE E COMUNICARE EMOZIONI ED ESPERIENZE ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VISIVO	<ul style="list-style-type: none">- Utilizza le conoscenze e le abilità relative ai linguaggi visivi 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.	<ul style="list-style-type: none">- Gli elementi del linguaggio visuale.	<ul style="list-style-type: none">- Esprimere emozioni, sensazioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguati

<p>OSSERVARE, DESCRIVERE, LEGGERE LA REALTÀ CIRCOSTANTE, LE IMMAGINI STATISTICHE UTILIZZANDO GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL LINGUAGGIO VISUALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti ecc..) e messaggi multimediali (spot, filmati, videoclip ecc..). 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi di base della comunicazione visiva (linea, punto, colore, forme...). - La decodificazione delle immagini fisse e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e descrivere un'immagine in modo globale ed interpretarla. Distinguere un'immagine fissa da una in movimento (quadro, foto, video). Identificare in un testo visivo gli elementi principali (linea, colore, forme). - Individuare le diverse funzioni svolte da un'immagine
<p>CONOSCERE ED APPREZZARE I BENI DEL PATRIMONIO ARTISTICO- CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte, apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> - La funzione del museo. - I generi artistici. - Il rispetto per la salvaguardia dei beni culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare, descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici. - Analizzare, classificare, apprezzare i beni del patrimonio artistico- culturale.
<p>RIELABORARE, MODIFICARE E COMPORRE CREATIVAMENTE IMMAGINI E FORME CON L'USO DI TECNICHE E MATERIALI DIVERSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le tecniche pittoriche e plastiche, pittura, collage, fotografia...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diverse tecniche artistiche. Rielaborare, ricomporre e modificare creativamente immagini.



ARTE E IMMAGINE Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ESPRIMERE E COMUNICARE EMOZIONI ED ESPERIENZE ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VISIVO	<ul style="list-style-type: none">- Utilizza le conoscenze e le abilità relative ai linguaggi visivi 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.	<ul style="list-style-type: none">- Elementi e significati del linguaggio visivo	<ul style="list-style-type: none">- Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo.

<p>OSSERVARE, DESCRIVERE, LEGGERE LA REALTÀ CIRCOSTANTE, LE IMMAGINI STATISTICHE UTILIZZANDO GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL LINGUAGGIO VISUALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti ecc..) e messaggi multimediali (spot, filmati, videoclip ecc..). 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e analizzare un'immagine e interpretarla. Identificare in immagini statiche e in movimento gli elementi (linee, colore, forme...).
<p>CONOSCERE ED APPREZZARE I BENI DEL PATRIMONIO ARTISTICO- CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte, apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e analizzare un'immagine e interpretarla. Identificare in immagini statiche e in movimento gli elementi (linee, colore, forme, ritmi). 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare, descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici.
<p>RIELABORARE, MODIFICARE E COMPORRE CREATIVAMENTE IMMAGINI E FORME CON L'USO DI TECNICHE E MATERIALI DIVERSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le più comuni tecniche pittoriche e plastiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare tecniche artistiche; Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente.

MUSICA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none">- Utilizza voce e strumenti in modo creativo eseguendo semplici brani.- Esplora e discrimina eventi sonori individuandone la fonte.- Sa esplorare se stesso e gli altri.- Ascolta, interpreta e descrive semplici brani musicali anche appartenenti a generi e culture differenti.	<ul style="list-style-type: none">- Timbro, altezza, durata e volume.- Suoni e rumori di ambienti naturali.- Ascolto di canzoni (schema strofa/ritornello).- Canzoni in coro.- Interpretazione motoria di stimoli sonoro-musicali.	<ul style="list-style-type: none">- Distinguere suoni naturali e artificiali.- Cogliere le varie sonorità che il corpo consente di produrre.- Ascoltare un brano musicale in silenzio.- Leggere e interpretare segni musicali.- Cantare semplici brani con modulazione di altezze.- Individuare uno strumento in base al suo timbro.- Riprodurre con la voce, con il corpo e con gli strumenti ritmici una breve sequenza ritmica proposta.

	<ul style="list-style-type: none"> - Improvvisa liberamente e in modo creativo imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. 		<ul style="list-style-type: none"> - Curare intonazione, ritmo e volume nei canti memorizzati.
--	--	--	---



MUSICA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue brani vocali, collettivamente e individualmente, 	<ul style="list-style-type: none"> - Suoni caldi e suoni freddi. - I suoni dell'ambiente naturale e umano. - Canti, ritmo e movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, analizzare e interpretare suoni dell'ambiente, degli oggetti e

	<p>curando l'intonazione, l'espressione e l'interpretazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano. - Utilizza la propria voce, il proprio corpo, gli strumenti musicali e le nuove tecnologie a disposizione in modo consapevole, espressivo e creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canzoni in coro. - Forma" strofa-ritornello ". - La voce: dal parlato al canto. 	<p>degli strumenti musicali didattici.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrivere il carattere di un brano in base alle proprie emozioni. - Saper eseguire in gruppo semplici canti rispettando le indicazioni date. - Eseguire canti adeguati all'età nel modo più corretto possibile - (intonazione, respirazione e ritmo). - Usare oggetti sonori o il proprio corpo per produrre, riprodurre, creare e improvvisare eventi musicali di vario genere o per accompagnare i canti.
--	--	---	---



MUSICA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. - Ascolta, interpreta e descrive brani musicali anche appartenenti a culture differenti. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - I parametri del suono: altezza, durata, intensità e timbro. - Invenzione e utilizzo di gesti-suono. - Scansione temporale in sequenze ritmiche. - Classificazione degli strumenti musicali. - Ascolto interattivo di brani di vario genere. - Forma strofa-ritornello. - Musiche per ballare. - Ambienti sonori. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e discriminare i suoni mediante i parametri del suono. - Inventare gesti-suono per produrre sequenze ritmiche e dirigere i compagni durante l'esecuzione. - Cogliere le varie sonorità che il corpo consente di produrre. - Ascoltare un brano musicale in silenzio. - Classificare gli strumenti musicali. - Leggere e interpretare i segni musicali. - Utilizzare la voce in modo consapevole. - Cantare con intonazione ed espressività. - Usare oggetti e cose naturali come strumenti musicali.



MUSICA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none">- Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.- Esplora diverse possibilità della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.- Esegue da solo o in gruppo semplici brani musicali o strumentali	<ul style="list-style-type: none">- La storia degli strumenti musicali.- Forma, materiali, timbro e funzione di strumenti antichi.- La struttura del brano musicale.- Il pentagramma, la chiave di violino, la frazione musicale.- Conoscenza delle modalità adeguate per cantare (respirazione, controllo, ascolto...).- Tecnica strumentale (flauto dolce).	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo consapevole e creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.- Conoscere gli strumenti musicali di antiche culture.- Riconoscere usi e funzioni della musica nei cartoni animati.

	<p>appartenenti a generi e culture differenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suoni e musiche nei cartoon. - Poliritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere segni musicali.
--	---	--	---



MUSICA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e identifica la natura dei diversi strumenti musicali. - Riproduce un canto da soli o in gruppo con intonazione e pronuncia corretta. - Apprezza gli elementi estetici e funzionali di un brano musicale. - Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. - Improvvisa in modo creativo imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi - Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali e strumentali, di generi e culture differenti, utilizzando strumenti didattici e auto-costruiti. 	<ul style="list-style-type: none"> - La struttura del brano musicale. - La storia degli strumenti musicali. - Forma, materiali, timbro e funzione di strumenti antichi. - Ascolto di brani di vario genere di epoche diverse. - Le figure di valore e le relative pause (semibreve, minima con il punto, minima, semiminima, croma). - Il pentagramma, la chiave di violino, la frazione musicale. - Conoscenza delle modalità adeguate per cantare (respirazione, controllo, ascolto...). - Tecnica strumentale (flauto dolce). - Esecuzione di brani vocali da soli e in gruppo. - Suoni e musiche nei cartoon. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere gli elementi costitutivi di un brano musicale: introduzione, tema, variazione e conclusione. - Scoprire e analizzare gli strumenti musicali in uso presso le civiltà studiate. - Esprimere graficamente la posizione e il valore delle note, mediante sistemi di notazione convenzionale. - Utilizzare il pentagramma per inserire note e valori. - Utilizzare le risorse espressive della voce nella lettura, nella recitazione e nel canto. - Cantare brani da solo e in gruppo curando sempre più l'intonazione, il ritmo e l'espressività. - Eseguire da solo e in gruppo brani strumentali.

EDUCAZIONE FISICA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
MUOVERSI E ORIENTARSI NELLO SPAZIO E NEL TEMPO	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori.- L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	<ul style="list-style-type: none">- Le varie parti del corpo su di sé e sugli altri- Schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare...)- L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali.- Schemi motori combinati tra loro.	<ul style="list-style-type: none">- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori coordinati tra loro.- Esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e il movimento.

<p>UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DEL CORPO PER COMUNICARE ED ESPRIMERSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Codici espressivi non verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere con il corpo le proprie emozioni in modo personale e creativo. - Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso attività di drammatizzazione.
<p>PARTECIPARE CON FAIR PLAY AD ATTIVITA' DI GIOCO E SPORT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole condivise. - Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo. - Giochi tradizionali e non. - Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle. - Partecipare attivamente ai giochi collaborando, rispettando le regole e accettando le diversità.
<p>ASSUMERE COMPORTAMENTI ADEGUATI PER BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pericoli connessi all'attività motoria ed atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente gli attrezzi e praticare l'attività fisica con l'abbigliamento adeguato.



EDUCAZIONE FISICA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
MUOVERSI E ORIENTARSI NELLO SPAZIO E NEL TEMPO	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.- L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	<ul style="list-style-type: none">- Le varie parti del corpo su di sé e sugli altri- Schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare ...)- L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali.- Schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare ...)	<ul style="list-style-type: none">- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori coordinati tra loro.- Esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e il movimento.

<p>UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DEL CORPO PER COMUNICARE ED ESPRIMERSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Codici espressivi non verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere con il corpo le proprie emozioni in modo personale e creativo. - Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso attività di drammatizzazione.
<p>PARTECIPARE CON FAIR PLAY AD ATTIVITA' DI GIOCO E SPORT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole condivise. - Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo. - Giochi tradizionali e non. - Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle. - Partecipare attivamente ai giochi collaborando, rispettando le regole e accettando le diversità.
<p>ASSUMERE COMPORTAMENTI ADEGUATI PER BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pericoli connessi all'attività motoria ed atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente gli attrezzi e praticare l'attività fisica con l'abbigliamento adeguato.



EDUCAZIONE FISICA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
MUOVERSI E ORIENTARSI NELLO SPAZIO E NEL TEMPO	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.- L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	<ul style="list-style-type: none">- Le varie parti del corpo su di sé e sugli altri- Schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare ...)- L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali, temporali e a strutture ritmiche.- Schemi motori combinati tra loro.	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare diversi schemi motori coordinati tra loro.- Esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e il movimento.- Assumere posture del corpo con finalità espressive.- Consolidare alcune forme di movimento.- Ideare, sperimentare forme di equilibrio statico e dinamico.

**UTILIZZARE IL
LINGUAGGIO DEL
CORPO PER
COMUNICARE ED
ESPRIMERSI**

- L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione.

- Codici espressivi non verbali.
- Sequenze motorie.
- Modalità espressive e relazionali del corpo.

- Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative, reali o fantastiche.
- Esprimere con il corpo le proprie emozioni in modo personale e creativo.
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso attività di drammatizzazione.

**PARTECIPARE CON FAIR
PLAY AD ATTIVITA' DI
GIOCO E SPORT**

- L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
- L'alunno partecipare attivamente ai giochi sportivi collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

- Regole condivise.
- Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo.
- Giochi tradizionali e non.
- Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo.

- Eseguire alcuni giochi applicando le indicazioni, gli strumenti e le regole.
- Acquisire consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.
- Partecipare attivamente ai giochi collaborando, rispettando le regole e accettando le diversità.
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco sport.

**ASSUMERE
COMPORAMENTI
ADEGUATI PER
BENESSERE,
PREVENZIONE E
SICUREZZA**

- L'alunno 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.

- Pericoli connessi all'attività motoria ed atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni.
- Nozioni di Igiene corporea, alimentare e comportamentale.

- Riconosce, applicando a se stessi, comportamenti corretti per uno stile di vita sano e un'efficace prevenzione
- Utilizzare correttamente gli attrezzi e praticare l'attività fisica con l'abbigliamento adeguato.



EDUCAZIONE FISICA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ

<p>MUOVERSI E ORIENTARSI NELLO SPAZIO E NEL TEMPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali. - L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le varie parti del corpo su di sé e sugli altri - Schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare ...) - L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali, temporali e a strutture ritmiche. - Schemi motori combinati tra loro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diversi schemi motori coordinati tra loro. - Esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e il movimento. - Assumere posture del corpo con finalità espressive. - Consolidare alcune forme di movimento. - Ideare, sperimentare forme di equilibrio statico e dinamico.
<p>UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DEL CORPO PER COMUNICARE ED ESPRIMERSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Codici espressivi non verbali. - Sequenze motorie. - Modalità espressive e relazionali del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative, reali o fantastiche. - Esprimere con il corpo le proprie emozioni in modo personale e creativo. - Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso attività di drammatizzazione.
<p>PARTECIPARE CON FAIR PLAY AD ATTIVITA' DI GIOCO E SPORT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. - L'alunno partecipare attivamente ai giochi 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole condivise. - Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo. - Giochi tradizionali e non. - Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire alcuni giochi applicando le indicazioni, gli strumenti e le regole. - Acquisire consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.

	<p>sportivi collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare attivamente ai giochi collaborando, rispettando le regole e accettando le diversità. - Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco sport.
<p>ASSUMERE COMPORAMENTI ADEGUATI PER BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pericoli connessi all'attività motoria ed atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni. - Nozioni di Igiene corporea, alimentare e comportamentale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce, applicando a se stessi, comportamenti corretti per uno stile di vita sano e un'efficace prevenzione - Utilizzare correttamente gli attrezzi e praticare l'attività fisica con l'abbigliamento adeguato.



EDUCAZIONE FISICA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
MUOVERSI E ORIENTARSI NELLO SPAZIO E NEL TEMPO	<ul style="list-style-type: none">- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.- L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	<ul style="list-style-type: none">- Le varie parti del corpo su di sé e sugli altri- Schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare ...)- L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali, temporali e a strutture ritmiche.- Schemi motori combinati tra loro.	<ul style="list-style-type: none">- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori coordinati tra loro.- Esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e il movimento.- Assumere posture del corpo con finalità espressive.- Consolidare alcune forme di movimento.- Ideare, sperimentare forme di equilibrio statico e dinamico.

**UTILIZZARE IL
LINGUAGGIO DEL
CORPO PER
COMUNICARE ED
ESPRIMERSI**

- L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione.

- Codici espressivi non verbali.
- Sequenze motorie.
- Modalità espressive e relazionali del corpo.

- Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative, reali o fantastiche.
- Esprimere con il corpo le proprie emozioni in modo personale e creativo.
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso attività di drammatizzazione.

**PARTECIPARE CON FAIR
PLAY AD ATTIVITA' DI
GIOCO E SPORT**

- L'alunno comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
- L'alunno partecipare attivamente ai giochi sportivi collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

- Regole condivise.
- Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo.
- Giochi tradizionali e non.
- Modalità esecutive di giochi individuali e di gruppo.

- Eseguire alcuni giochi applicando le indicazioni, gli strumenti e le regole.
- Acquisire consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.
- Partecipare attivamente ai giochi collaborando, rispettando le regole e accettando le diversità.
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco sport.

**ASSUMERE
COMPORAMENTI
ADEGUATI PER
BENESSERE,
PREVENZIONE E
SICUREZZA**

- L'alunno 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.

- Pericoli connessi all'attività motoria ed atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni.
- Nozioni di Igiene corporea, alimentare e comportamentale.

- Riconosce, applicando a se stessi, comportamenti corretti per uno stile di vita sano e un'efficace prevenzione
- Utilizzare correttamente gli attrezzi e praticare l'attività fisica con l'abbigliamento adeguato.

TECNOLOGIA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, ANALIZZARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none">- Riconosce e descrive elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione.	<ul style="list-style-type: none">- I bisogni primari dell'uomo e gli oggetti, gli utensili, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.- Osservare diversi tipi di materiali, scoprendone le principali caratteristiche e proprietà.- Classificare i materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà.

<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti relativamente ad oggetti e strumenti esplorati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Procedure e processi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici confronti e misurazioni anche attraverso disegni. - Individuare le funzioni di un oggetto. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali nell'uso di oggetti e strumenti.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oggetti, strumenti e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e riconoscerne i componenti utilizzando l'esperienza tattile, visiva e il disegno. - Reperire e manipolare immagini. - Realizzare un semplice oggetto seguendo delle istruzioni e descrivendo oralmente la sequenza delle operazioni. - Ricostruire e spiegare attraverso diverse modalità (disegni, fotografie, didascalie...) gli strumenti e il procedimento utilizzato nella realizzazione. - Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

UTILIZZARE LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e ne fa un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.

- Il computer e i suoi componenti
- Le schermate più in uso
- I principali simboli grafici.

- Sperimentare semplici procedure informatiche (accensione e spegnimento, apertura e uso di alcuni programmi)
- Utilizzare semplici software di grafica e giochi didattici interattivi.



TECNOLOGIA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

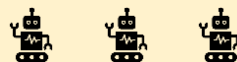
NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, ANALIZZARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proprietà dei materiali. - Grafici, tabelle, disegni 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire le proprietà dei materiali mediante semplici esperienze/esperimenti. - Saper distinguere e classificare oggetti di uso comune riconoscendone i materiali e le parti che li compongono. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, grafici e disegni.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici tecniche di disegno. - Istruzioni d'uso e loro rappresentazione. - Pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali nell'uso di oggetti e strumenti. - Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso e criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Misurazioni. - Manufatti. - Istruzioni d'uso e loro rappresentazione. - Pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper effettuare misurazioni approssimative di oggetti dell'ambiente scolastico. - Saper realizzare semplici oggetti con materiali, diversi.

UTILIZZARE LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

- Il computer e i suoi componenti.
- Programmi di grafica e di videoscrittura.

- Conoscere le funzioni delle principali periferiche del computer.
- Saper usare un programma di grafica e di videoscrittura.
- Saper utilizzare giochi didattici interattivi.
- Sviluppare il pensiero computazionale.



TECNOLOGIA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, ANALIZZARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi naturali e artificiali. - Classificazioni e loro rappresentazioni. - Proprietà dei materiali. - Grafici, tabelle, disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere l'ambiente che ci circonda distinguendo gli elementi naturali da quelli artificiali. - Scoprire le proprietà dei materiali mediante semplici esperimenti. - Saper classificare elementi del mondo artificiale riconoscendone i materiali. - Osservare oggetti del passato e rilevarne le trasformazioni. - Rappresentare i dati attraverso l'osservazione.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetto di grandezze omogenee. - Misurazioni dirette e indirette. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso e criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti.

<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetto di grandezze omogenee. - Misurazioni dirette e indirette. - Pensiero computazionale. - Rappresentazioni grafiche. - Giochi interattivi. - Programmi di grafica e videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare semplici misurazioni nel contesto di vita quotidiana. - Realizzare oggetti con diversi tipi di materiale descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Usare giochi didattici interattivi.
<p>UTILIZZARE LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza ed uso del computer. - Uso di Word ed altri programmi di videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare programmi di grafica e videoscrittura.



TECNOLOGIA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, ANALIZZARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none">- Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.- Sa ricavare	<ul style="list-style-type: none">- Misurazioni.- Regole del disegno tecnico.- Proprietà dei materiali.- Fasi di un esperimento.- Grafici, tabelle, disegni.	<ul style="list-style-type: none">- Eseguire misurazioni e rilievi fotografici nel contesto di vita quotidiano.- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

	<p>informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Misurazioni. - Funzione di oggetti e strumenti e regole d'uso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime e misure di misure di oggetti nel contesto di vita quotidiano. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti in relazione all'uso personale o collettivo di oggetti e strumenti tecnologici. - Riconoscere i difetti di un oggetto ed immaginarne i possibili miglioramenti. - Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pensiero computazionale. - Tecniche di decorazione, riparazione e manutenzione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio materiale scolastico. - Imparare alcune regole del disegno tecnico per

			rappresentare elementi fondamentali e figure geometriche piane.
<p>UTILIZZARE LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si orientai tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet - Comuni programmi del computer. - Programmi didattici e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. - Saper trovare e archiviare un file. - Creare, denominare, spostare ed eliminare una cartella. - Usare Internet. - Organizzare un'uscita didattica utilizzando internet per reperire notizie e informazioni. - Saper utilizzare un programma di videoscrittura e di disegno.



TECNOLOGIA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico, sulla risoluzione di problemi e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
OSSERVARE, ANALIZZARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none">- Riconosce e identifica nell'ambiente circostanze elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.- Sa ricavare	<ul style="list-style-type: none">- Concetto di misura.- Regole del disegno tecnico.- Proprietà dei materiali.- Fasi di un esperimento.- Grafici, tabelle, disegni.	<ul style="list-style-type: none">- Eseguire misurazioni e rilievi fotografici nel contesto di vita quotidiano.- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

	<p>informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. - Conosce ed analizza, nelle linee generali, i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetto di misura. - Funzione di oggetti e strumenti e regole d'uso. - Il concetto elementare di energia. - Le problematiche collegate all'impiego di energia. - La cultura del risparmio energetico e relativi comportamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime e misure di oggetti nel contesto di vita quotidiano. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti in relazione all'uso personale o collettivo di oggetti e strumenti tecnologici. - Riconoscere i difetti di un oggetto ed immaginarne i possibili miglioramenti. - Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pensiero computazionale. - Tecniche di decorazione, riparazione e manutenzione. - Concetto di risorsa e di impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 		<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio materiale scolastico. - Usare in modo corretto le risorse evitando sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. - Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.
<p>UTILIZZARE LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet - Comuni programmi del computer. - Programmi didattici e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. - Saper trovare e archiviare un file. - Creare, denominare, spostare ed eliminare una cartella. - Usare Internet. - Organizzare un'uscita didattica utilizzando internet per reperire notizie e informazioni. - Saper utilizzare un programma di videoscrittura e di disegno.

RELIGIONE CATTOLICA Classe 1

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none">- Riflette su Dio Creatore e Padre e di confrontarsi con l'esperienza religiosa	<ul style="list-style-type: none">- Dio Creatore e Padre	<ul style="list-style-type: none">- Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano la presenza di Dio creatore e Padre.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- Sa spiegare con semplicità alcuni simboli, segni ed atteggiamenti legati al significato cristiano del Natale e della Pasqua	<ul style="list-style-type: none">- La figura di Gesù Maestro.	<ul style="list-style-type: none">- Analizzare semplici brani evangelici riguardanti alcuni miracoli e parabole.

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> - Riflette sui contenuti fondamentali della vita di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> - Il Natale e la Pasqua. - La Chiesa come comunità dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la storia della nascita di Gesù. - Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua. Saper collegare tradizioni ed eventi legati alla Pasqua
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di riconoscere nella chiesa il luogo sacro cristiani distinguendolo da altri luoghi comuni 	<ul style="list-style-type: none"> - La vita quotidiana di Gesù e il suo insegnamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi.



RELIGIONE CATTOLICA Classe 2

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> - Riflette su Dio Creatore del mondo e della vita e Padre di ogni uomo 	<ul style="list-style-type: none"> - Dio Creatore e Padre 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano la presenza di Dio creatore e Padre
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> - Spiega, collocandolo al contesto in cui vive, il significato cristiano dei simboli del Natale e della Pasqua 	<ul style="list-style-type: none"> - La figura di Gesù Maestro 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare semplici brani evangelici riguardanti alcuni miracoli e parabole.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> - Riflette sulla vita e sugli insegnamenti di Gesù operando un collegamento con la propria esperienza personale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il Natale e la Pasqua. - La Chiesa come comunità dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la storia della nascita di Gesù. - Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua. Saper collegare tradizioni ed eventi legati alla Pasqua
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue "Chiesa" e "chiesa" e riconoscere in essa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La vita quotidiana di Gesù e il suo insegnamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi



RELIGIONE CATTOLICA Classe 3

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none">- Riflette su Dio Creatore del mondo e della vita e Padre di ogni uomo	<ul style="list-style-type: none">- L'uomo ed il suo desiderio d'infinito	<ul style="list-style-type: none">- Riflettere sulla dimensione religiosa propria dell'essere umano.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- Spiega, collocandolo al contesto in cui vive, il significato cristiano dei simboli del Natale e della Pasqua	<ul style="list-style-type: none">- Le tappe fondamentali della Storia della Salvezza	<ul style="list-style-type: none">- Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali.

<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per Ebrei e Cristiani identificando le caratteristiche essenziali di un brano biblico a lui più accessibile su accompagnamento 	<ul style="list-style-type: none"> - La Pasqua ebraica alla Pasqua cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper cogliere nella Pasqua di Cristo l'evento centrale della Storia della Salvezza.
<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - La figura di Gesù come Messia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere in Gesù il compimento della Legge e dell'annuncio dei Profeti.



RELIGIONE CATTOLICA Classe 4

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none">- Sa confrontarsi con l'esperienza religiosa e sa distinguere la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.	<ul style="list-style-type: none">- La nascita del Cristianesimo	<ul style="list-style-type: none">- Saper fare l'analisi strutturale di parabole e miracoli identificando nei segni espressi nella Chiesa l'azione dello Spirito di Dio che la costruisce una e inviata a tutta l'umanità.

<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per gli Ebrei e i Cristiani distinguendolo da altre tipologie di testi tra cui quelli di altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - La Bibbia 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire i vari generi letterari nella Bibbia e saper confrontare diverse fonti per riconoscere in Gesù un personaggio storico.
<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico e sa farsi accompagnare nell'analisi di alcune pagine di esso 	<ul style="list-style-type: none"> - Il Natale e la Pasqua di Gesù e le principali tradizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper ricercare brani evangelici riguardanti il Natale e la Pasqua
<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua e riflettere sui dati fondamentali della vita e del messaggio di Gesù collegando i contenuti principali evangelici all'ambiente in cui vive 	<ul style="list-style-type: none"> - La vita e gli insegnamenti di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili per un personale progetto di vita.



RELIGIONE CATTOLICA Classe 5

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

NUCLEO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none">- Sa confrontarsi con l'esperienza religiosa e sa distinguere la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo	<ul style="list-style-type: none">- Il Cristianesimo e le religioni del mondo.	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere i principi della fede. Saper confrontare le confessioni cristiane. Scoprire le caratteristiche comuni alle varie religioni
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none">- Distingue il testo biblico da altre tipologie di testo tra cui quelli di altre religioni.	<ul style="list-style-type: none">- La Bibbia e gli altri testi sacri	<ul style="list-style-type: none">- Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua, nell'ambiente in cui vive.

<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivi di interrogazione sul valore di queste festività nell'esperienza personale, familiare sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il Monachesimo. - Il Natale e la Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper descrivere la giornata dei monaci. Individuare nel Natale la festa che accomuna tutti i cristiani e nella Pasqua il centro della fede cristiana.
<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riflette sui dati fondamentali della vita e del messaggio di Gesù attingendo da fonti bibliche e non. 	<ul style="list-style-type: none"> - I libri sacri delle principali religioni del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper confrontare la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo con quella delle principali religioni.

I DISCORSI E LE PAROLE 3 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">- Usa la lingua italiana.- Sa esprimere e comunicare emozioni e sentimenti.- Inventa nuove parole.- Scopre la presenza di lingue diverse.- Ascolta narrazioni per definire regole.	<ul style="list-style-type: none">- Saper ascoltare e comprendere messaggi e richieste.- Esprimere in modo sufficientemente chiaro esperienze personali vissute nell'ambiente personale e scolastico.- Dialogare con adulti e bambini rispettando essenziali regole di comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">- Elementi di base delle funzioni della lingua.- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.	<ul style="list-style-type: none">- Interagire con gli altri esprimendo sentimenti ed emozioni.- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.- Formulare semplici frasi.- Esprimere sentimenti e stati d'animo.- Familiarizzare attraverso la lettura dell'adulto l'esperienza con i libri.

	<ul style="list-style-type: none"> – Prestare attenzione per tempi sempre più lunghi. – Esprimere i propri punti di vista. 		
--	--	--	--



I DISCORSI E LE PAROLE 4 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> – Saper ascoltare e comprendere messaggi e richieste. 	<ul style="list-style-type: none"> – Principali strutture della lingua italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> – Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo

<ul style="list-style-type: none"> - Comprende parole e discorsi. - Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale. - Racconta e inventa storie, sperimenta rime e filastrocche. - Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce la pluralità dei linguaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere in modo sufficientemente chiaro esperienze personali vissute nell'ambiente personale e scolastico. - Dialogare con adulti e bambini rispettando ruoli e regole di comunicazione. - Prestare attenzione per tempi sempre più lunghi. - Esprimere i propri punti di vista e avanzare proposte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di base delle funzioni della lingua. - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. - Principi essenziali di organizzazione del discorso. 	<p>domande, esprimendo i propri bisogni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. - Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. - Formulare frasi di senso compiuto. - Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. - Inventare brevi storie e racconti. - Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto e l'esperienza dei libri.
--	---	---	--



I DISCORSI E LE PAROLE 5 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, cerca analogie e somiglianze tra suoni e significati.– Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni.– Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che	<ul style="list-style-type: none">– Saper ascoltare e comprendere messaggi e richieste.– Esprimere in modo sufficientemente chiaro esperienze personali vissute nell'ambiente personale e scolastico.– Esprimere i propri punti di vista e avanzare proposte.– Utilizzare il linguaggio in forma creativa.– Riconoscere e produrre messaggi usando	<ul style="list-style-type: none">– Principali strutture della lingua italiana.– Elementi di base delle funzioni della lingua.– Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.– Principi essenziali di organizzazione del discorso.– Elementi principali della frase semplice.	<ul style="list-style-type: none">– Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.– Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.– Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.

<p>utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <ul style="list-style-type: none">– Racconta e inventa storie.– Chiede e offre spiegazioni.– Si avvicina alla lingua scritta, sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali.	<p>disegni, simboli e segni grafici convenzionali.</p> <ul style="list-style-type: none">– Apprendere ed utilizzare correttamente il linguaggio specifico dei diversi campi di esperienza.		<ul style="list-style-type: none">– Usare un repertorio linguistico appropriato.– Formulare frasi di senso compiuto.– Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.– Inventare storie e racconti.
---	--	--	---

LA CONOSCENZA DEL MONDO 3 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Il bambino è curioso, pone domande e confronta spiegazioni e soluzioni.– Sa osservare i fenomeni ed esseri viventi ed utilizza linguaggio appropriato per descriverli.– Coglie le trasformazioni naturali.	<ul style="list-style-type: none">– Esplorare attraverso i sensi e manipolare vari materiali– Sperimentare per conoscere.– Individuare il prima e dopo in relazione alla giornata o una azione.	<ul style="list-style-type: none">– Colori fondamentali, tanti/pochi, di più/di meno.– Funzione dei simboli nella rappresentazione di quantità.– Caratteristiche e cambiamenti del corpo umano.	<ul style="list-style-type: none">– Associare in base ai colori primari.– Quantificare e raggruppare in tanti/pochi e più/meno.– Far corrispondere oggetti e simboli.– Riconoscere il proprio corpo e riflettere su di sé.



LA CONOSCENZA DEL MONDO 4 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino raggruppa e ordina oggetti, confronta e valuta quantità, osserva il suo corpo, gli altri esseri viventi ed i fenomeni. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare raggruppamenti e quantificazione, mettere in relazione oggetti, comprendere relazioni spaziali, distinguere i ritmi di giornata e stagioni e ricostruire 	<ul style="list-style-type: none"> - Colori e forme. - Nozioni di quantità, peso e lunghezza. - Successioni temporali e cambiamenti corpo. - Corrispondenza numero/quantità e corrispondenze spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Associare e selezionare per colore e forma. - Quantificare e utilizzare simboli grafici. - Conoscere nozioni spazio-temporali, corpo umano e viventi.

utilizza misurazioni spaziali.	l'ordine di un'azione vissuta.	– Prime nozioni con strumenti multimediali.	– Prevede e fa ipotesi su elementi naturali.
---------------------------------------	--------------------------------	---	--



LA CONOSCENZA DEL MONDO 5 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione come formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono le applicazioni e le metodologie relative alle conoscenze scientifiche e implicano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> – Il bambino sa porre domande, discutere, confrontare ipotesi e soluzioni. – Osserva fenomeni naturali ed organismi viventi con attenzione e sistematicità. – Sa utilizzare semplici simboli per regolare dati e fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> – Affrontare e risolvere problemi raccogliendo informazioni, formulando e verificando ipotesi. – Sviluppare l'esplorazione senso percettiva. – Classificare attraverso le sensazioni – Descrivere i cicli vitali dei viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> – Forme geometriche, materiali e caratteristiche. – Insiemistica e simboli grafici di quantità. – Corrispondenza numero/quantità. – Esseri viventi. – Strumenti e programmi multimediali. – I fenomeni naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> – Associare, performare, materiale. – Riconoscere simboli, numero e valore. – Utilizzare strumenti di misurazione di peso e lunghezza. – Conoscere viventi e fenomeni. – Utilizzare strumenti e programmi multimediali.

INGLESE 5 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.– Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente.	<ul style="list-style-type: none">– Saper ascoltare e comprendere semplici messaggi.– Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.– Presentarsi.	<ul style="list-style-type: none">– Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.– Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.– Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	<ul style="list-style-type: none">– Ricezione orale (ascolto).– Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.– Produzione orale.

<ul style="list-style-type: none">– Interagisce nel gioco e comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.– Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.– Recita semplici e brevi filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.			<ul style="list-style-type: none">– Riproduzione di filastrocche e semplici canzoncine.
---	--	--	---

IL SÉ E L'ALTRO 3 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini– Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato	<ul style="list-style-type: none">– Partecipare alle attività di gruppo.– Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza.– Accettare le prime regole.– Superare il distacco e la lontananza dai genitori.– Saper comunicare i propri dati anagrafici principali;	<ul style="list-style-type: none">– Prendere confidenza con lo spazio scuola, i compagni e gli adulti di riferimento.– Riconoscersi come appartenente al gruppo-sezione-scuola.– Prendere coscienza del proprio corpo e dei propri bisogni.– Manifestare emozioni.– Riconoscersi come appartenente al proprio nucleo familiare.	<ul style="list-style-type: none">– Muoversi serenamente nello spazio scuola.– Interagire con i compagni durante le attività ludiche– Ascoltare gli altri intervenire su richiesta e liberamente.– Descrivere le figure del proprio nucleo familiare.– Iniziare a riconoscere le più importanti

<ul style="list-style-type: none"> - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise 	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere riconoscere ed esprimere i propri bisogni. - Superare la dipendenza dall'adulto - Riconoscere i componenti del proprio nucleo familiare e iniziare conoscere la sua storia personale - Prendere coscienza di far parte di un gruppo. - Imparare a rispettare semplici norme di vita quotidiana - Iniziare a porre delle domande su ciò che è bene o male - Riconoscere alcune festività religiose - Portare a termine semplici consegne o incarichi nell'ambiente a lui familiare - Iniziare a scoprire la realtà che lo circonda e porre semplici domande sul territorio dove vive 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispettare le regole del gruppo di appartenenza - Conoscere l'esistenza di bambini di altre culture. - Riconoscere le persone che ruotano intorno al suo nucleo familiare. - Imparare ad orientarsi in maniera autonoma nello spazio conosciuto senza chiedere il supporto della figura adulta. - Conoscere le semplici tradizioni della propria cultura (simboli, gesti, segni...) 	<p>ricorrenze della famiglia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nell'altro il diverso da sé - Distinguere i comportamenti corretti da quelli scorretti. - Rispettare le principali regole di comportamento - Capire i sì e i no della vita quotidiana. - Partecipare alla vita scolastica e conoscere le sue regole. - Conoscere gli spazi all'interno della sezione e avvertire semplici situazioni di pericolo. - Riconoscere gli elementi della propria tradizione culturale
--	--	---	---



IL SÉ E L'ALTRO 4 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> – Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini – Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie 	<ul style="list-style-type: none"> – Saper comunicare i propri dati anagrafici principali; – Saper comunicare i propri bisogni e saper riconoscere gli stati d'animo e controllarli; – Riconoscere i componenti del proprio nucleo familiare; 	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere gli spazi della scuola, i compagni, gli adulti che sono presenti all'interno della struttura; – Prendere coscienza della propria identità personale, del proprio corpo e dei propri 	<ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere e rispettare semplici regole di convivenza civile; Muoversi serenamente nello spazio scuola e nell'ambiente esterno; – Interagire con i compagni durante le attività ludiche;

<p>esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise 	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a confrontarsi con i compagni e con gli adulti; - Imparare a rispettare semplici norme di vita quotidiana; - Comprendere ciò che è bene e ciò che è male; - Conoscere alcune festività religiose; - Eseguire consegne o incarichi negli ambienti che conosce; - Scoprire la realtà territoriale; 	<p>bisogni vitali e delle proprie esigenze;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il proprio nucleo familiare; - conoscere le tradizioni del proprio nucleo parentale; - Conoscere semplici regole dell'interazione sociale, della reciprocità di attenzione e dell'ascolto; - Conoscere i diritti, i doveri e le regole di comportamento per il rispetto dell'altro; - Conoscere l'esistenza di bambini di altre culture; - Conoscere semplici regole di convivenza; - Conoscere i primi concetti temporali: prima, dopo, mentre, anche relativi alla propria storia; - Orientarsi autonomamente nello spazio conosciuto; - Conoscere le tradizioni e i luoghi fondamentali del territorio; 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le proprie preferenze; - Comunicare le principali esigenze; - Descrivere le figure del nucleo familiare e riferirne notizie e caratteristiche; - Riconoscere e descrivere alcune tradizioni della famiglia (compleanni, ricorrenze, ecc); - Partecipare a conversazioni con adulti e bambini; - Mostrare attenzione ai discorsi altrui, aspettando il proprio turno; Rispettare le opinioni degli altri; - Intervenire spontaneamente nelle conversazioni; - Riconoscere nell'altro il diverso da sé; - Distinguere i comportamenti corretti da quelli scorretti; - Rispettare le principali regole di comportamento; - Accettare le regole; - Partecipare alle attività di vita comune accettando le principali regole;
--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i più importanti segni della cultura e del territorio 			<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere un'esperienza in successione temporale;
---	--	--	--



IL SÉ E L'ALTRO 5 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere indipendente dalla famiglia. Adattarsi ai cambiamenti ed alle situazioni nuove. Stabilire relazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestare senso dell'identità personale attraverso l'espressione, consapevole delle 	<ul style="list-style-type: none"> - Superare l'egocentrismo. Giocare in modo costruttivo con gli altri. Argomentare e sostenere le proprie

<p>le proprie ragioni con adulti e bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato – Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre – Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta – Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme – Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, 	<p>positive con adulti e compagni.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sapersi differenziare dall'altro, accettare il diverso da sé. Conoscere i bisogni per proprio benessere psichico-affettivo. – Conoscere e rispettare le regole di convivenza sociale e civica. – Conoscere e rispettare le regole di conversazione. Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell'altro. – Riconoscere atteggiamenti positivi e negativi. Rispettare le norme del vivere comune. – Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. Rafforzare atteggiamenti di fiducia e sicurezza nelle proprie capacità. – Conoscere simboli e tradizioni nel nostro ambiente culturale e confrontarle con altre realtà. 	<p>proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Esprimere e riconoscere esigenze, sentimenti e stati d'animo. Dare un nome agli stati d'animo e controllarli in maniera adeguata. – Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola ed alla comunità. – Interiorizzare e rispettare le norme di vita comunitaria. – Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che ci circonda. – Saper muoversi nello spazio scuola e cogliere le diverse relazioni tra persone. – Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente. Conoscere e rispettare le regole della sicurezza. 	<p>opinioni con gli adulti e con i bambini. Condividere con i compagni modalità reciproche di collaborazione e di aiuto.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Acquisire una positiva percezione di sé e una maggiore sicurezza personale. – Esprimere il proprio punto di vista. Interiorizzare e rispettare le norme di vita comunitaria. – Interagire attraverso modalità adeguate con compagni, insegnanti ed il personale, rispettandoli. – Riflettere, distinguere e scegliere fra comportamenti giusti e sbagliati. Conoscere e comprendere il significato delle principali festività religiose. Riflettere su tematiche esistenziali; nascita, origine del Mondo. – Riconoscere e valorizzare le diversità socio-culturali.
---	---	--	---

<p>modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</p> <ul style="list-style-type: none">– Riconosce i più importanti segni della cultura e del territorio			<p>Partecipare alle attività proposte con fiducia nelle proprie capacità e con un'organizzazione adeguata. Operare con eventi o esperienze collocandoli nel presente, passato o futuro.</p> <ul style="list-style-type: none">– Conoscere ed interpretare la realtà territoriale, (luoghi, storie, tradizioni...). <p>Vivere la propria comunità, (istituzioni, spazi pubblici, mezzi pubblici...).</p> <ul style="list-style-type: none">– Scoprire ambienti e culture diverse.
--	--	--	--

IMMAGINI SUONI COLORI 3 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo gli consente.– Inventa storie, sa esprimerle. attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative.– Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	<ul style="list-style-type: none">– Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico– Raccontare ed imitare azioni ed episodi di vita quotidiana.– Esprimere pensieri ed emozioni.– Interagire con i compagni in modo libero e guidato.– Imitare azioni, di persone, animali– Esplorare e manipolare materiali con tutti i sensi.	<ul style="list-style-type: none">– Usa il gioco simbolico.– Comunica con diverse tecniche espressive.– Usa linguaggi non verbali.– Conosce le procedure di utilizzo di diversi materiali per realizzare elaborati personali e di gruppo.– Usa il colore– Conosce le principali forme– (cerchio, triangolo, quadrato)	<ul style="list-style-type: none">– Utilizzare varie forme di gioco per comunicare, esprimere emozioni.– Rappresentare utilizzando espressioni corporee– Racconta episodi del proprio vissuto– Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni– Sperimentare strumenti e tecniche inusuali per

<ul style="list-style-type: none"> – Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti – Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro musicali – Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli 	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative. – Conoscere i colori primari e alcuni colori secondari – Distinguere immagini, forme, colori e oggetti osservando la propria realtà. – Iniziare a tracciare segni(scarabocchi) – Attribuire un significato al segno tracciato – Iniziare la rappresentazione di sé. – Mostrare interesse per la musica, cantare, giocare e muoversi – Discriminare suoni e rumori dell'ambiente circostante. – Ascoltare e produrre semplici ritmi con il corpo e con oggetti. – Percepire le diverse sonorità utilizzando voce, corpo, oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza il punto e la linea – Ascolta brani musicali e canti per l'infanzia – Associa suoni e parole a movimenti e gesti 	<p>realizzare prodotti grafici (pasta di sale, spugne, colori a dita, colori a matita, colori acquerelli, cere, gessetti, carta, pongo ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Effettuare raggruppamenti in base al colore – Associare i colori alle stagionalità – Potenziare la coordinazione visomotoria e grafica. – Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive. – Percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi – Usare il linguaggio mimico e gestuale – Cantare in coro
--	--	---	--



IMMAGINI SUONI COLORI 4 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo gli consente.– Inventa storie, sa esprimerle. attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative.– Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e	<ul style="list-style-type: none">– Interpretare ruoli nel gioco simbolico con l'uso di travestimenti e materiali Interpretare ruoli nella drammatizzazione– Esprimere con immaginazione le proprie emozioni attraverso il linguaggio mimico-gestuale.– Sperimentare e utilizzare materiali e tecniche diverse.	<ul style="list-style-type: none">– Padroneggia il gioco simbolico– Usa svariate tecniche di rappresentazione grafico-pittorica– Padroneggia in maniera autonoma il colore– Conosce le forme e le strutture– Ascolta brani musicali– Comunica e condivide emozioni e vissuti attraverso la musica	<ul style="list-style-type: none">– Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico– Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale– Osservare e manifestare interesse per le opere d'arte, spettacoli teatrali ed esprime semplici valutazioni ed impressioni su brani

<p>per la fruizione di opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro musicali - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli 	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrare interesse per un'opera d'arte, provare sensazioni a livello cromatico e a livello di percezione generale. - Utilizzare il corpo e la voce per esprimere emozioni - Conoscere i colori primari e secondari e li sa usare in modo appropriato nelle varie tecniche espressive. - Manipolare e trasformare materiali diversi e semplici strumenti per lasciare traccia di sé sul foglio. - Riprodurre elementi della realtà nello spazio grafico in maniera adeguata all'età sia spontaneamente che su richiesta. - Saper descrivere il proprio elaborato - Ascoltare brani musicali ed esprimere preferenze - Mostrare interesse per un'opera d'arte, provare sensazioni a livello cromatico e a livello di percezione generale. Sviluppare sensibilità musicale: associare musiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Associa rime e filastrocche a movimenti e gesti - Mette in relazione il gesto, la musica e la drammatizzazione 	<p>musicali ascoltati e/o opere d'arte osservate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire ritmi di colore - Usare materiali e oggetti seguendo il gusto personale - Percepisce gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori - Riconoscere forme nell'ambiente e nelle opere d'arte - Riprodurre e inventare segni, linee e forme - Riprodurre sequenze sonoro-musicali - Realizzare piccoli spettacoli - Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche.
---	---	---	---

	<p>diverse a diversi stati d'animo.</p> <ul style="list-style-type: none">– Usare la voce per riprodurre o inventare suoni di varia intensità. Memorizzare, recitare e riprodurre filastrocche canzoncine e rime. Discriminare suoni e rumori ed associarli.– Saper produrre suoni e rumori con il proprio corpo.– Esplorare e sperimentare le diverse sonorità di oggetti.– Partecipare attivamente al canto corale.– Utilizzare semplici strumenti musicali per codificare i suoni ascoltati.		
--	---	--	--



IMMAGINI SUONI COLORI 5 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e significati vengono espressi creativamente tramite le arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere sì le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo gli consente.– Inventa storie, sa esprimerle. attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative.– Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e	<ul style="list-style-type: none">– Usare la gestualità, mimare– Drammatizzare semplici storie e racconti assumendo ruoli diversi– Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione– Sperimentare varie tecniche drammaturgico-teatrali	<ul style="list-style-type: none">– Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografica, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi– Principali forme di espressione artistica– Tecniche di rappresentazione	<ul style="list-style-type: none">– Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). Ascolta brani musicali. Osserva opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni– Partecipa attivamente ad attività di gioco simbolico– Esprime e comunica con il linguaggio mimico gestuale

<p>per la fruizione di opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro musicali - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative - Produrre rappresentazioni grafiche su consegna e spontaneamente - Rappresentare graficamente e verbalizzare le esperienze vissute - Manipolare, modellare e trasformare pongo, creta, das... - Apprendere e utilizzare correttamente le tecniche (stampa, frottage, pittura, mosaico...) e i mezzi espressivi - Percepire gradazione, accostamenti e mescolanze di colori - Colorare, su consegna rispettando i colori reali - Colorare correttamente gli elementi raffigurati nello spazio foglio - Esercitare la capacità di osservazione - Osservare con interesse la realtà circostante per ricavarne informazioni da utilizzare nelle varie attività espressive 	<p>grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà - Utilizza modalità differenti nella stesura del colore - Utilizza diversi materiali nella rappresentazione grafico-pittorica - Impugna differenti strumenti e sa ritagliare - Legge e interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti - Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere - Scopre il linguaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo - Produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti, canta - Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità
---	---	---	---

- Raffigurare forme ed elementi dell'ambiente naturale
- Portare a termine e curare il proprio lavoro
- Raggiungere una adeguata precisione e coordinazione nelle attività grafiche, espressive e manipolative
- Sperimentare e usare vari materiali per costruire scoprendo il volume e la tridimensionalità
- Familiarizzare con le nuove tecnologie e le loro potenzialità espressive
- Sperimentare diverse forme di espressione artistica per produzioni singole o collettive
- Elaborare un progetto e saperlo realizzare
- Assistere con interesse a spettacoli di vario tipo (teatro, cinema, animazione...)
- Osservare e apprezzare le opere d'arte pittorica, scultorea e architettonica

- di ascoltarsi e accordarsi con gli altri
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti semplici e strutturati
 - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli
 - Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso esse

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">– Sviluppare il senso estetico e il piacere del bello– Ispirarsi ad un'opera d'arte e riprodurla utilizzando materiali diversi– Ascoltare musica di vario tipo– Affinare la percezione uditiva– Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per produrre e riprodurre suoni– Percepire, discriminare e riprodurre ritmi e tempi diversi– Leggere semplici simboli musicali proposti– Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento– Sperimentare l'uso di alcuni strumenti musicali– Conoscere il computer come linguaggio della comunicazione | | |
|--|--|--|--|

CORPO E MOVIMENTO 3 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">– Il bambino vive pienamente la propria corporeità ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola– Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura	<ul style="list-style-type: none">– Rafforzare e consolidare la coscienza del sé corporeo– Scoprire le prime regole del gioco di gruppo Interiorizzare semplici regole di cura personale.– Riconoscere la differenza tra maschi e femmine. Intuire l'importanza di una corretta alimentazione.	<ul style="list-style-type: none">– Le principali parti del corpo– Attività di routine– Buone abitudini alimentari– Regole di igiene– Pratiche di cura del sé– Giochi motori strutturati e liberi, psicomotori, simbolici, imitativi, mimici.– Regole durante i giochi.– Relazione con compagni e adulti.– Semplici ritmi, sequenze, pause.	<ul style="list-style-type: none">– Sperimentare le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo– Controllare la coordinazione oculo-manuale in attività di grosso-motorie– Partecipare all'attività di vita pratica– Sviluppare la percezione sensoriale– Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo

<p>di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola ed all'aperto. – Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. – Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> – Muoversi e orientarsi nello spazio- sezione – Partecipare a semplici giochi di movimento – Assumere semplici incarichi – Sapersi muovere seguendo semplici melodie – Conoscere e nominare le principali parti del corpo – Riconoscere ed utilizzare gli organi di senso. – Sviluppare gli schemi dinamici di base – Rappresentare graficamente l'omino (testa, braccia e gambe) – Ricomporre una figura umana (alcuni parti) 	<ul style="list-style-type: none"> – Organizzazione spaziale. – Le principali sensazioni sensoriali. – Rappresentazioni grafico, pittoriche e plastiche. Immagini 	<ul style="list-style-type: none"> – Scoprire la propria identità sessuale – Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento – Controllare sommariamente la coordinazione oculomotoria nella manualità fine – Interagire con i compagni e rispettare le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità – Disegnare una figura umana nelle sue linee essenziali con tecniche diverse
--	--	--	--



CORPO E MOVIMENTO 4 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">- Il bambino vive pienamente la propria corporeità ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	<ul style="list-style-type: none">- Usare i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante.- Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole- Aver cura di sé e delle cose personali- Riconoscere la differenza tra maschi e femmine.- Acquisire corrette abitudini alimentari.	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere il corpo- Attività di routine- Buone abitudini alimentari- Regole di igiene- Pratiche di cura del sé- Giochi motori strutturati e liberi, psicomotori, simbolici, imitativi, mimici.- Regole durante i giochi.- Relazione con compagni e adulti.- Ritmi, sequenze, pause.	<ul style="list-style-type: none">- Osserva le pratiche di routine autonomamente - Riconosce le diversità in ogni aspetto fisico- Cura in autonomia la propria persona e gli oggetti personali- Esprime le proprie preferenze alimentari- Controlla la coordinazione oculo-manuale- Si muove nello spazio sezione spontaneamente o in modo guidato

<ul style="list-style-type: none"> - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola ed all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare i movimenti nello spazio sezione - Iniziare a prendere coscienza del proprio corpo nello spazio - Coordinare i movimenti del camminare, correre e saltare - Sapersi muovere seguendo semplici melodie - Conoscere il proprio corpo - Riconoscere ed utilizzare gli organi di senso. - Riconoscere e denominare parti del corpo di sé, degli altri, dell'immagini - Rappresentare graficamente la figura umana - Ricomporre una figura umana (alcuni parti) 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzazione spaziale. - Le principali sensazioni sensoriali. - Rappresentazioni grafico, pittoriche e plastiche. - Immagini 	<p>rispettando la presenza dell'altro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esegue percorsi motori liberi o strutturati con maggiore sicurezza. - Si muove cercando di controllare il movimento. - Coordina i movimenti di base interagendo con gli altri. - Coordina i propri movimenti ascoltando semplici melodie. - Distingue e nomina con termini corretti le principali sensazioni tattili, olfattive, visive e uditive. - Conosce il proprio corpo nominandone le parti più importanti riferendone le principali funzioni. - Disegna la figura umana nelle sue parti principali. - Ricostruisce puzzle di una figura umana utilizzando giochi strutturati, attività guidate dall'insegnante, schede.
--	---	---	---



CORPO E MOVIMENTO 5 anni

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte alla complessità, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> – Il bambino vive pienamente la propria corporeità ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. – Riconosce i segnali e i ritmi del proprio 	<ul style="list-style-type: none"> – Usare pienamente i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante. – Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole, in autonomia. – Assumere e gestire incarichi – Aver cura di sé e delle cose personali 	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere il corpo – Le attività di routine – I concetti spaziali e topologici – I giochi motori strutturati e complessi, liberi, psicomotori, simbolici, imitativi, mimici – Giochi per la lateralizzazione – Giochi ed esperienze espressivo-motorie accompagnata da brani 	<ul style="list-style-type: none"> – Osserva le pratiche di routine autonomamente – Cura in autonomia la propria persona e gli oggetti personali – Riconosce le diversità in ogni aspetto fisico – Sperimenta con piacere le proprie possibilità motorie in maniera spontanea e /o guidata anche con piccoli attrezzi – Consolida gli schemi

<p>corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prova a piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola ed all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire corretti comportamenti e abitudini alimentari. - Seguire autonomamente tutte le norme igieniche - Riconoscere la propria identità (maschi e femmine). - Muoversi autonomamente in tutti gli spazi scolastici - Esegue percorsi su imitazione e consegna verbale- - Sa prendere padronanza del proprio corpo nello spazio - Sa distinguere e utilizzare diversi schemi motori e posturali - Sa muoversi seguendo semplici melodie - Sa conoscere e curare il proprio corpo - Sa riconoscere ed utilizzare gli organi di senso. - Sa riconoscere e denominare parti del corpo di sé, degli altri, delle immagini - Prendere consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo 	<p>musicali, ritmi, sequenze e pause</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buone abitudini alimentari - Regole di igiene - Pratiche di cura del sé" - Regole durante i giochi. - Relazione con compagni e adulti. - Esperienze percettivo-sensoriali - Attività grafico, pittoriche e plastiche. - Immagini. 	<p>posturali e dinamici di base</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esprime emozioni e stati d'animo con il proprio corpo utilizzando diversi linguaggi - Mangia in modo composto - Esprime le proprie preferenze alimentari - Controlla la coordinazione oculo-manuale" - Osserva le regole del gioco - Si muove nello spazio sezione spontaneamente o in modo guidato rispettando la presenza dell'altro. - Si muove cercando di controllare il movimento. - Esegue percorsi motori liberi o strutturati con maggiore sicurezza. - Coordina i movimenti di base interagendo con gli altri. - Coordina i propri movimenti ascoltando semplici melodie. - Distingue e nomina con termini corretti le principali sensazioni tattili, olfattive, visive ed uditive
---	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none">– Rappresentare graficamente la figura umana completa in stasi e in movimento, arricchita di particolari– Ricomporre una figura umana– Prendere consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo– Conoscere i giochi e le rispettive regole		<ul style="list-style-type: none">– Conosce il proprio corpo nominandone le parti più importanti riferendone le principali funzioni.– Rappresenta e ricompone lo schema corporeo in modo completo e strutturato.– Rappresenta il corpo in alcune posizioni: fermo o in movimento– Controlla e coordina la motricità fine
--	---	--	---