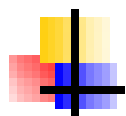


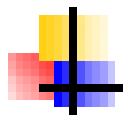


ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO "FONTAMARA"
Via Martiri di Onna n° 1 67057 PESCINA (AQ) Tel 0863/86306
C.F. 81005520663 Email: aqic828006@istruzione.it PEC: aqic828006@pec.istruzione.it

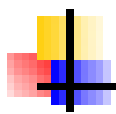
Curricolo Verticale d'Istituto



Scuola dell'Infanzia



Scuola Primaria



Scuola Secondaria I Grado

SCUOLA DELL' INFANZIA

FONTI DI LEGITTIMAZIONE: INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

Competenza alfabetica-funzionale – Competenza multilinguistica - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Campo di esperienza I DISCORSI E LE PAROLE

| NUCLEI FONDANTI | OBIETTIVI | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|---|---|---|
| <p>Uso del linguaggio verbale per esplorare, conoscere, rappresentare la realtà.</p> <p>Uso del linguaggio per esprimere bisogni e stati d'animo.</p> <p>Partecipazione al dialogo.</p> <p>Espressione di idee.</p> <p>Ascolto, comprensione, invenzione storie ed esperienze.</p> | <p>3 ANNI Riconoscere le prime tracce della lingua italiana. Possedere un repertorio linguistico adeguato alle prime esperienze.</p> <p>4 ANNI Possedere i prerequisiti per formulare correttamente frasi sempre più complesse. Ascoltare testi, racconti, fiabe. Descrivere immagini.</p> <p>5 ANNI Avere la consapevolezza delle proprie capacità linguistiche. Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. Riconoscere ed apprezzare la pluralità linguistica. Utilizzare il linguaggio in maniera creativa.</p> | <p>Esprimersi e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale. Esplorare e sperimentare prime forme di scrittura. Scoprire la presenza di lingue diverse. Riconoscere e sperimentare pluralità di linguaggi. Ascoltare e comprendere narrazioni. Raccontare esperienze vissute Inventare storie, completare racconti e filastrocche. Chiedere e offrire spiegazioni. Arricchire il proprio lessico. Sperimentare rime, filastrocche, inventare nuove parole. Cercare somiglianze e analogie tra i suoni.</p> | <p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>I termini linguistici diversi dalla lingua madre.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso.</p> <p>La successione temporale di storie ascoltate.</p> <p>Le relazioni causa effetto</p> <p>Strumenti tecnologici.</p> |

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Campo di esperienza IL CORPO E IL MOVIMENTO

| NUCLEI FONDANTI | OBIETTIVI | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|---|--|--|
| <p>Percezione, conoscenza e rappresentazione dello schema corporeo.</p> <p>Regolazione della propria azione motoria tenendo conto delle variabili spazio-temporali.</p> <p>Presa di coscienza corporea.</p> <p>Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche.</p> <p>Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Sperimentazione di schemi posturali e motori adattandoli alle diverse situazioni ambientali.</p> | <p>3 ANNI Prendere coscienza della totalità del corpo. Conoscere tutti gli angoli che compongono la sezione. Riconoscere relazioni tra i diversi luoghi, spazi e l'attività di movimento. Riconoscere relazioni tra i diversi luoghi, spazi e l'attività di movimento.</p> <p>4 ANNI Conoscere lo schema corporeo. Conoscere lo spazio sezione all'interno e al di fuori di essa. Conoscere ed utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici utilizzando schemi motori appropriati.</p> <p>5 ANNI Avere consapevolezza del sé corporeo, distinguendo i particolari che lo compongono. Conoscere e distinguere i vari ambienti che compongono lo spazio-scuola. Distinguere e utilizzare i diversi schemi motori (correre, camminare, saltare ecc.) e posturali. Distinguere e utilizzare i diversi schemi motori (correre, camminare, saltare ecc.) e posturali.</p> | <p>Vivere pienamente la propria corporeità. Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo. Maturare condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconoscere i principali contrasti senso-percettivi. Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo. Adottare pratiche corrette della cura di sé. Provare piacere nel movimento. Sperimentare schemi posturali e motori. Applicare gli schemi motori nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Adattare gli schemi motori e posturali alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> | <p>Le esigenze del corpo.</p> <p>Le funzioni percettive degli organi di senso.</p> <p>Le potenzialità del corpo.</p> <p>I comportamenti propedeutici all'autonomia.</p> <p>Le funzioni percettive degli organi di senso.</p> <p>La riproduzione grafica dello schema corporeo</p> <p>Il concetto di velocità e di resistenza.</p> <p>L'interazione nei giochi di movimento.</p> <p>La coreografia di gruppo.</p> <p>Gli schemi posturali e motori.</p> <p>Le regole dei giochi</p> |

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

Competenza alfabetica-funzionale – Competenza multilinguistica - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Campo di esperienza IL SE' E L'ALTRO

| NUCLEI FONDANTI | OBIETTIVI | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|--|
| <p>Percezione di esigenze e sentimenti propri.</p> <p>Sviluppo delle capacità relazionali.</p> <p>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia.</p> <p>Sperimentazione del gioco costruttivo e creativo con gli altri.</p> <p>Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.</p> <p>Percezione del corpo nella sua complessità.</p> <p>Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.</p> | <p>3 ANNI</p> <p>Essere consapevole dei propri bisogni ed esprimerli.</p> <p>Riconoscere l'altro come diverso da sé.</p> <p>Conoscere le prime regole di convivenza sociale.</p> <p>Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di piccolo gruppo.</p> <p>Accettare alcune regole dei giochi e delle routine quotidiane.</p> <p>Conoscere e nominare su di sé le principali parti del proprio corpo.</p> <p>Conoscere le qualità tattili e visive degli oggetti del mondo circostante.</p> <p>4 ANNI</p> <p>Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.</p> <p>Conoscere e iniziare a rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica.</p> <p>Conoscere le differenze fisiche.</p> <p>Conoscere le principali regole dei giochi e delle routine quotidiane.</p> <p>Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di</p> | <p>Sviluppare il senso dell'identità personale.</p> <p>Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Sviluppare una propria personalità, iniziando a conoscere limiti e possibilità.</p> <p>Argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, discutere con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppare la consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Porre attenzione ai discorsi altrui.</p> <p>Assumere semplici incarichi.</p> <p>Sapere che esistono bambini diversi da lui.</p> <p>Sapere che esistono bambini di altre culture.</p> <p>Adeguarsi positivamente alle varie situazioni di gioco.</p> <p>Partecipare con i compagni ad un lavoro di gruppo. Sa mettere in pratica le regole</p> | <p>L'identità personale.</p> <p>Le esigenze e i sentimenti.</p> <p>La propria famiglia.</p> <p>L'organizzazione di piccole comunità.</p> <p>Le diversità individuali e culturali.</p> <p>I comportamenti corretti e scorretti.</p> <p>Le regole di comportamento.</p> <p>L'interazione sociale.</p> <p>L'ascolto attivo.</p> <p>La collaborazione e la condivisione.</p> <p>Il gioco.</p> <p>Il gioco di gruppo.</p> <p>I concetti temporali.</p> <p>L'orientamento spaziale.</p> <p>L'identità personale.</p> <p>Le esigenze e i sentimenti.</p> <p>I simboli della propria cultura e del territorio.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>gruppo. Conoscere e denominare le parti del proprio corpo, su di sé sugli altri e su modelli tridimensionali e le loro principali funzioni. Conoscere e distinguere gli elementi principali dei cinque sensi. 5 ANNI Riconoscere bisogni, esigenze, emozioni e stati d'animo propri. Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere psico affettivo. Riconoscere l'altro come diverso da sé. Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica. Riconoscere ed apprezzare le differenze tra gioco individuale e di gruppo. Conoscere le regole dei giochi e delle routine quotidiane. Inventare nuove regole e nuovi giochi. Conoscere e denominare tutte le parti del corpo, su di sé, sugli altri e su immagini grafiche e le loro funzioni. Conoscere e distinguere i cinque sensi. Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere fisico.</p> | <p>comportamentali. Sviluppare il senso dell'identità personale. Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. Orientarsi nel tempo in relazione alle attività intraprese. Ordinare le esperienze in ordine logico-temporale. Sa quali sono le fasi più importanti della sua crescita.</p> | |
|--|--|--|--|

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

**Competenza alfabetica-funzionale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali-
Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza
sociale e civica in materia di cittadinanza.**

Campo di esperienza IMMAGINI, SUONI, COLORI

| NUCLEI FONDANTI | OBIETTIVI | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|--|
| <p>Utilizzo del corpo in situazioni espressive e comunicative.</p> <p>Comprensione e produzione di messaggi corporei, sonori e visuali.</p> <p>Uso del linguaggio musicale per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto esprimere i propri bisogni e sentimenti.</p> <p>Esplorazione delle potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Padronanza di diverse tecniche grafico-pittoriche e manipolative.</p> <p>Utilizzo in modo creativo di strumenti e materiali di natura diversa.</p> | <p>3 ANNI Scoprire le potenzialità espressive del proprio corpo. Scoprire la realtà sonora. Scoprire i giochi di ruolo. Sperimentare alcuni materiali e strumenti per esprimersi. Sperimentare il colore per esprimersi. Manipolare materiali diversi. Esplorare alcuni strumenti tecnologici.</p> <p>4 ANNI Esprimersi attraverso giochi imitativi e simbolici. Osservare e accrescere l'interesse per l'ascolto della musica e delle opere d'arte. Imitare una sequenza mimico-gestuale. Scoprire le potenzialità offerte dalle tecnologie. Modellare materiali diversi. Drammatizzare semplici ruoli. Scoprire le principali funzioni di alcuni oggetti tecnologici.</p> <p>5 ANNI Partecipare attivamente a rappresentazioni teatrali. Utilizzare i linguaggi</p> | <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.</p> <p>Comunicare attraverso le espressioni corporee e vocali.</p> <p>Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo, oggetti.</p> <p>Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi). Utilizzare semplici software didattici.</p> <p>Associare il colore al suono.</p> <p>Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>Sviluppare interesse per la fruizione delle opere d'arte, anche con l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici.</p> | <p>La scoperta del gioco simbolico come mezzo espressivo.</p> <p>L'ascolto e la comprensione di rappresentazioni varie I linguaggi mimico gestuali.</p> <p>La percezione e la produzione musicale.</p> <p>La produzione di suoni e rumori.</p> <p>La riproduzione grafica di semplici ritmi.</p> <p>La drammatizzazione.</p> <p>Le tecniche decorative di vario tipo.</p> <p>I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.</p> <p>Il PC e i suoi componenti principali.</p> <p>I suoni e i rumori legati al proprio vissuto.</p> <p>Il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Gli elementi essenziali di un'opera d'arte.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | corporei. Analizzare alcune opere d'arte. Simbolizzare graficamente suoni, rumori e altre esperienze sonore. Interpretare ruoli diversi attraverso giochi simbolici e di travestimento. Modellare materiali diversi eseguendo una consegna. Scoprire le potenzialità offerte dalle tecnologie. Descrivere gli elementi di un'opera d'arte. | | |
|--|--|--|--|

FONTI DI LEGITTIMAZIONE: INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

Competenza alfabetica-funzionale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza matematica e Competenza di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Campo di esperienza LA CONOSCENZA DEL MONDO

| NUCLEI FONDANTI | OBIETTIVI | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|--|---|
| Classificazione. Seriazione. Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi. Confronto e valutazione delle quantità. Organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio. Organizzazione delle strategie del contare e | 3 ANNI Conoscere le dimensioni grande/piccolo. Distinguere un prima/dopo. Conoscere il concetto di quantità uno-tanti, tanti-pochi. Conoscere le relazioni spaziali. Eseguire semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali. Scoprire alcuni fenomeni naturali. Scoprire alcune proprietà in oggetti e/o | Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. Identificare alcune proprietà di oggetti e materiali. Confrontare e valutare quantità. Utilizzare simboli per registrare le proprietà degli elementi. Familiarizzare con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. Interessarsi a strumenti tecnologici. Individuare verbalmente e graficamente le posizioni | Le caratteristiche percettive di materiali, figure e forme. Le figure e le forme. Gli insiemi. I concetti temporali. I concetti spaziali. Le caratteristiche principali del PC. Le operazioni di logica. I concetti spaziali e topologici. |

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>dell'operare con i numeri.</p> <p>Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi.</p> <p>Ciclicità.</p> <p>Successione.</p> <p>Mutamento.</p> <p>Contemporaneità.</p> | <p>materiali.</p> <p>4 ANNI</p> <p>Conoscere le dimensioni grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto.</p> <p>Conoscere le caratteristiche temporali prima/dopo.</p> <p>Conoscere semplici simboli di registrazione.</p> <p>Raggruppare e ordinare oggetti secondo due criteri.</p> <p>Confrontare e stabilire quantità.</p> <p>Conoscere i concetti temporali: prima-adesso-dopo; ieri-oggi-domani.</p> <p>Percepire i mutamenti di alcuni fenomeni naturali.</p> <p>Distinguere le fasi della giornata.</p> <p>Manipolare, smontare e montare seguendo indicazioni.</p> <p>5 ANNI</p> <p>Riconoscere e distinguere i concetti dimensionali: grande/piccolo/medio, alto/basso, lungo/corto, minore/maggiore.</p> <p>Riconoscere e distinguere le caratteristiche spazio-temporali.</p> <p>Conoscere i descrittori sensoriali.</p> <p>Conoscere i simboli numerici.</p> <p>Individuare le proprietà delle cose e degli oggetti.</p> <p>Effettuare un percorso articolato sulla base di indicazioni (coding).</p> <p>Scoprire l'uso di strumenti tecnologici.</p> | <p>di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.</p> <p>Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Completare e riprodurre sequenze grafiche seguendo indicazioni.</p> <p>Effettuare misurazioni anche mediante strumenti non convenzionali.</p> <p>Utilizzare diversi simboli per registrare.</p> <p>Riferire correttamente eventi del passato recente.</p> <p>Dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Osservare con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei cambiamenti.</p> | <p>I primi concetti di misurazione.</p> <p>L'esplorazione attraverso i sensi.</p> <p>Sperimentazioni scientifiche.</p> <p>La scoperta e l'esplorazione del corpo e della natura.</p> |
|---|---|---|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | Distinguere la ciclicità temporale. Verbalizzare correttamente le esperienze compiute nel passato recente. Formulare ipotesi sul futuro immediato e prossimo. | | |
|--|---|--|--|

FONTI DI LEGITTIMAZIONE: INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

Competenza alfabetica-funzionale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

| NUCLEI FONDANTI | OBIETTIVI | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|---|---|---|
| Dio e l'uomo. La Bibbia e le altre fonti. Il linguaggio religioso. Valori etici e religiosi. | 3 ANNI Osservare il mondo circostante. Ascoltare racconti evangelici del Natale e della Pasqua. Riconoscere che la venuta di Gesù è motivo di gioia e d'amore. Identificare la Chiesa come luogo di preghiera. Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua. Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto. 4 ANNI Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura come dono di Dio. Ascoltare e conoscere racconti evangelici del Natale e della Pasqua. Intuire che la nascita di Gesù è stato il dono più grande di Dio. Conoscere la persona | Scoprire Dio come Creatore del mondo. Scoprire che Gesù è un dono per tutti gli uomini. Scoprire nei Vangeli la nascita, gli ultimi momenti di vita e la risurrezione di Gesù. Esprimersi con il proprio linguaggio corporeo. Ascoltare semplici racconti biblici e narrare i contenuti. Sviluppare il linguaggio attraverso la narrazione di semplici racconti, recitare poesie e canti. Osservare ed esplorare con curiosità il mondo. Esprimere e comunicare con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa. Distinguere le "cose" che sono state create da Dio da quelle fabbricate dall'uomo. Scoprire la bellezza dello stare insieme. Osservare il mondo | La creazione. La nascita di Gesù. La resurrezione di Gesù. Le principali figure del Libro Sacro. Il creato e le sue meraviglie Simboli, colori, immagini. Drammatizzazioni I segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente. Lo stare insieme. La gestualità del corpo e le emozioni. Le feste cristiane nell'arte. La preghiera espressione di cristianità. La Chiesa, comunità dei cristiani, |

| | | | |
|--|---|---|-------------------------|
| | <p>di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio di amore.</p> <p>5 ANNI</p> <p>Apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura.</p> <p>Conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo.</p> <p>Riconoscere i segni e i simboli del Natale, della Pasqua e della Chiesa.</p> <p>Compiere gesti di attenzione, rispetto e pace verso gli altri e verso la natura.</p> <p>Riconoscere le emozioni come linguaggio interiore e della propria identità.</p> | <p>circostante con attenzione e interesse.</p> <p>Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano.</p> <p>Conoscere alcune tradizioni della comunità cristiana.</p> <p>Riconoscere il Natale e la Pasqua come celebrazioni.</p> <p>Cogliere l'atmosfera che precede il Natale e la Pasqua per vivere il senso dell'attesa con gesti di amicizia e di collaborazione.</p> | <p>aperta al mondo.</p> |
|--|---|---|-------------------------|

SCUOLA PRIMARIA

Disciplina: ITALIANO

Competenza chiave europea: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Capacità di comunicare efficacemente nella propria lingua madre, sia oralmente che per iscritto.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi letture.Leggere in modo corretto e comprendere semplici testi.Scrivere frasi sotto dettatura in modo corretto. | <p>Ascoltare semplici testi narrativi, realistici e fantastici cogliendo il senso globale.</p> <p>Comunicare in modo chiaro le proprie esperienze ed i propri bisogni.</p> <p>Decodificare fonemi, grafemi, sillabe parole e semplici frasi.</p> <p>Leggere sillabe, parole brevi, frasi, semplici testi, utilizzando anche le immagini.</p> <p>Scrivere sillabe, parole e semplici frasi sotto dettatura.</p> <p>Riprodurre sillabe, semplici frasi.</p> <p>Utilizzare i diversi caratteri della scrittura.</p> | <p>Racconti di esperienze personali.</p> <p>Dialoghi, conversazioni.</p> <p>Ascolto di letture fatte dall'insegnante.</p> <p>Riconoscimento di personaggi, situazioni e luoghi in testi narrativi.</p> <p>Ordinatori temporali e rapporti causa-effetto.</p> <p>Filastrocche, poesie.</p> <p>Lettura di semplici parole, poi di frasi anche con il supporto dell'immagine.</p> <p>Corrispondenza tra fonemi e grafemi.</p> <p>Suoni affini, digrammi e altri gruppi consonantici complessi.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere messaggi verbali e letture di vario genere. | <p>Comprendere storie più lunghe e complesse.</p> <p>Riconoscere le emozioni dei personaggi.</p> <p>Seguire istruzioni più articolate.</p> | <p>Le regole per uno scambio comunicativo attivo.</p> <p>Testi narrativi fantastici, realistici, descrittivi e poetici.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere testi di vario genere in modo corretto e scorrevole. • Scrivere testi sotto dettatura e frasi autonomamente che rispettino le convenzioni ortografiche. • Riconoscere e utilizzare le principali convenzioni di scrittura, I primi elementi di morfologia e sintassi | <p>Esprimere opinioni personali in modo chiaro e coerente.</p> <p>Partecipare attivamente a discussioni di gruppo.</p> <p>Leggere frasi più lunghe e testi brevi in modo fluente.</p> <p>Comprendere il significato di testi semplici.</p> <p>Scrivere brevi testi narrativi e descrittivi. Utilizzare correttamente i principali segni di punteggiatura.</p> <p>Copiare testi più lunghi con attenzione all'ortografia.</p> <p>Segmentare le parole in sillabe.</p> <p>Riconoscere le parti del discorso (nome, verbo, aggettivo).</p> <p>Utilizzare correttamente i tempi verbali più semplici.</p> | <p>L'organizzazione della frase.</p> <p>L'ordine alfabetico.</p> <p>Il vocabolario.</p> <p>La punteggiatura.</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>I verbi come azioni.</p> <p>I verbi al presente, passato, futuro.</p> <p>La frase minima.</p> <p>Ortografia corretta di parole complesse.</p> |
|--|---|---|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere messaggi verbali e letture. Intervenire in una conversazione in modo pertinente. • Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo. Utilizzare strategie di lettura funzionali allo scopo. Comprendere in modo approfondito, esprimendo | <p>Cogliere il significato globale di un testo, individuare le informazioni principali e secondarie, fare inferenze.</p> <p>Intervenire nelle discussioni di classe, esprimendo le proprie opinioni in modo chiaro e motivato.</p> <p>Leggere testi di diversa natura (narrativi, informativi, poetici) con espressività e comprensione.</p> <p>Scrivere testi narrativi, descrittivi, informativi e brevi dialoghi, rispettando le regole grammaticali e ortografiche.</p> <p>Organizzare le idee prima di scrivere, utilizzando connettori logici per collegare le frasi.</p> <p>Riconoscere e utilizzare correttamente le varie parti del discorso (nome, verbo, aggettivo, avverbio, ecc.).</p> | <p>Comprensione del testo.</p> <p>Analisi del testo.</p> <p>Lettura fluida.</p> <p>Produzione di testi semplici.</p> <p>Padronanza delle parti del discorso.</p> <p>Coniugazione dei verbi.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>valutazioni personali ed operando inferenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi personali usando un linguaggio vario ed originale • Rispettare le convenzioni ortografiche e sintattiche. Riconoscere e analizzare in modo corretto e completo le principali parti morfologiche della frase. Individuare i principali elementi sintattici. | <p>Applicare correttamente le regole di accordo tra soggetto e verbo, nome e aggettivo.</p> <p>Coniugare i verbi ai tempi presenti, passati e futuri, e comprendere il modo imperativo.</p> | |
|--|---|--|

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere testi cogliendone le informazioni principali e secondarie. Esprimersi in modo corretto, formulando messaggi chiari e pertinenti. • Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo utilizzando strategie di lettura funzionali allo scopo, dimostrando di averne compreso il contenuto. | <p>Ascoltare testi di diversa lunghezza e complessità, cogliendo il significato globale e i dettagli, e partecipare attivamente a discussioni e dibattiti.</p> <p>Esprimere le proprie idee in modo chiaro e coerente, utilizzando un linguaggio appropriato al contesto e partecipando attivamente a conversazioni e discussioni.</p> <p>Leggere testi di varia natura (narrativi, informativi, poetici) con fluidità e comprensione, cogliendo il senso globale e i dettagli.</p> <p>Produrre testi di varia tipologia (narrazioni, descrizioni, lettere, brevi saggi), rispettando le regole grammaticali e ortografiche e organizzando le idee in modo coerente.</p> <p>Analizzare la lingua utilizzata nei testi, riconoscere le diverse funzioni delle parole e le strutture grammaticali.</p> | <p>Ascolto attivo.</p> <p>Lettura fluida, espressiva e comprensione efficace.</p> <p>Analisi linguistica.</p> <p>Progetti di scrittura.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi ortograficamente corretti utilizzando un lessico appropriato. • Riconoscere e utilizzare le parti del discorso, le categorie grammaticali e la struttura della frase. | | |
|---|--|--|

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare un testo, comprenderne le informazioni ed esprimersi in modo corretto e adeguato. • Leggere in modo scorrevole ed espressivo utilizzando strategie di lettura funzionali allo scopo. • Produrre testi, sintatticamente strutturati, coerenti e adeguati allo scopo. • Riconoscere e analizzare gli elementi morfologici del discorso. Individuare gli elementi sintattici in frasi complesse. | <p>Ascoltare testi di diversa lunghezza e complessità, cogliendo le sfumature del linguaggio, le informazioni implicite e partecipando attivamente a discussioni e dibattiti.</p> <p>Esprimere le proprie idee in modo chiaro, preciso e argomentato, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore.</p> <p>Interpretare grafici, tabelle, mappe concettuali e altri elementi visivi.</p> <p>Leggere testi di varia natura (romanzi, saggi, articoli, poesie) con fluidità, comprendendo il senso globale e i dettagli, e analizzando le strutture narrative e le caratteristiche linguistiche.</p> <p>Produrre testi narrativi, descrittivi, espositivi, argomentativi e poetici, utilizzando un linguaggio ricco, variato e organizzando le idee in modo chiaro e coerente.</p> <p>Riflettere sulla lingua utilizzata nei testi, riconoscere le diverse funzioni delle parole e le strutture grammaticali.</p> | <p>Ascolto attivo.</p> <p>Comprensione di testi non verbali.</p> <p>Lettura fluida, espressiva e comprensione profonda.</p> <p>Scrittura creativa.</p> <p>Analisi linguistica.</p> <p>Utilizzo di strumenti linguistici.</p> <p>Consapevolezza metalinguistica.</p> |

Disciplina: INGLESE**Competenza chiave europea: COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

Conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere istruzioni e messaggi. • Riprodurre semplici messaggi. | <p>Ascoltare in modo attento.</p> <p>Comprendere semplici comandi, vocaboli, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente.</p> <p>Memorizzare i termini relativi alle attività svolte in classe.</p> <p>Riprodurre semplici parole, comandi, canzoncine e filastrocche presentate.</p> <p>Interagire nelle situazioni relative alle attività svolte in classe.</p> <p>Associare a immagini la forma scritta di parole memorizzate.</p> <p>Associare un'immagine al corrispondente termine inglese e viceversa.</p> | <p>Saluti e presentazioni.</p> <p>Comandi e semplici consegne.</p> <p>Canzoni, filastrocche, poesie.</p> <p>Lessico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • colori • numeri da 1 a 10 • parti del viso • animali domestici • oggetti scolastici • festività |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici istruzioni e brevi dialoghi. • Riprodurre semplici messaggi. • Leggere semplici frasi. • Copiare e completare semplici parole. | <p>Ascoltare semplici dialoghi e prendervi parte, utilizzando le strutture apprese.</p> <p>Comprendere in modo globale parole, comandi, istruzioni e semplici frasi.</p> <p>Comprendere il significato di una storia letta con l'aiuto delle immagini e di effetti sonori.</p> <p>Memorizzare filastrocche e poesie.</p> <p>Riprodurre parole, comandi, istruzioni e brevi frasi pronunciate dall'insegnante.</p> <p>Completare parole e semplici frasi relative alle attività svolte in classe.</p> | <p>I saluti nelle diverse ore della giornata.</p> <p>Le presentazioni con il nome e l'età.</p> <p>Le istruzioni per eseguire le attività.</p> <p>Lessico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • colori • numeri da 10 a 20 • parti del corpo • animali domestici • oggetti scolastici • giocattoli • abbigliamento • le stanze della casa |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • cibi e bevande • festività • stagioni e tempo atmosferico <p>Copiatura di semplici parole relative al lessico noto.</p> |
|--|--|---|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici storie con l'ausilio di immagini. • Riprodurre semplici messaggi. • Leggere e comprendere brevi testi. • Scrivere semplici frasi. | <p>Ascolto di parole, canzoni, filastrocche e brevi storie.</p> <p>Riconoscimento di parole nuove.</p> <p>Presentazione di brevi storie con lettura di immagine, con osservazione dei personaggi e loro descrizione.</p> <p>Presentarsi e descrivere il proprio e l'altrui aspetto fisico.</p> <p>Esprimere gusti e preferenze.</p> <p>Associare i pasti principali ai diversi momenti della giornata.</p> <p>Stabilire le corrette relazioni di parentela.</p> <p>Interagire nello scambio comunicativo in rapporto alle diverse situazioni.</p> <p>Arricchire il lessico relative agli argomenti trattati.</p> <p>Localizzare oggetti e persone nei diversi luoghi della casa attraverso la conoscenza delle principali preposizioni.</p> <p>Arricchire le conoscenze degli aspetti linguistici e culturali inglesi attraverso la lettura di brevi brani e didascalie.</p> <p>Scrivere parole e semplici frasi per dare semplici informazioni su se stessi e sulla vita di classe.</p> <p>Arricchire le conoscenze degli aspetti linguistici e culturali inglesi attraverso la scrittura di brevi didascalie.</p> | <p>Lecture di brevi storie illustrate o a fumetti inerenti ad ambiti lessicali conosciuti.</p> <p>Le parti del corpo.</p> <p>Gli animali appartenenti ai vari ambienti.</p> <p>I nomi dei pasti principali.</p> <p>I giorni della settimana.</p> <p>La famiglia.</p> <p>Gli articoli determinativi e indeterminativi.</p> <p>Il singolare e plurale dei nomi.</p> <p>I numeri cardinali e ordinali.</p> <p>Il verbo essere e il verbo avere nella forma affermativa e negativa.</p> <p>Costruzione di semplici frasi con ampliamento lessicale sugli argomenti proposti.</p> <p>Aggettivi per esprimere qualità.</p> <p>Gli ambienti della casa.</p> <p>Le preposizioni di luogo.</p> <p>La data.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>I giorni della settimana e le stagioni.</p> <p>Il tempo atmosferico.</p> <p>L'alfabeto e lo spelling.</p> <p>Le tradizioni delle festività, con annessi canti e poesie.</p> |
|--|--|--|

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere dialoghi e storie. • Interagire in scambi dialogici utilizzando lessico e strutture apprese. • Leggere in modo corretto e comprendere brevi testi. • Scrivere brevi testi utilizzando strutture adeguate. | <p>Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate lentamente.</p> <p>Comprendere brevi testi accompagnati da immagini.</p> <p>Identificare il tema generale di un discorso in cui si affrontano argomenti noti.</p> <p>Conoscere il lessico e le strutture relative al tempo cronologico ed atmosferico.</p> <p>Associare attività scolastiche ed azioni a riferimenti temporali.</p> <p>Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione comunicativa.</p> <p>Scambiare semplici informazioni.</p> <p>Dare e chiedere spiegazioni.</p> <p>Usare la lingua per descrivere.</p> <p>Arricchire la conoscenza degli aspetti linguistici e culturali inglesi attraverso la lettura di brevi brani e didascalie.</p> <p>Scrivere in forma comprensibile brevi messaggi per presentarsi, per chiedere e per dare informazioni.</p> <p>Riconoscere le regole grammaticali basilari.</p> | <p>Ascolto dell'insegnante che dà consegne e informazioni, pone domande, legge.</p> <p>Lettura e comprensione di brevi testi, supportati dall'ascolto e dalle immagini.</p> <p>Il lessico relativo ad alcuni sport.</p> <p>I numeri cardinali fino al 100.</p> <p>L'orologio.</p> <p>I mesi dell'anno, le stagioni ed il tempo atmosferico.</p> <p>Il verbo essere e il verbo avere nella forma negativa e interrogativa.</p> <p>Simple present nelle tre forme.</p> <p>Aggettivi qualificativi relativi agli stati d'animo.</p> <p>Alcune preposizioni di luogo e i principali concetti topologici.</p> <p>Costruzioni di frasi con ampliamento lessicale sugli argomenti proposti.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere dialoghi e storie. • Interagire in scambi dialogici utilizzando lessico e strutture apprese. • Leggere in modo corretto e comprendere brevi testi. • Scrivere brevi testi utilizzando strutture adeguate. | <p>Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente.</p> <p>Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti noti.</p> <p>Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.</p> <p>Esprimersi linguisticamente in modo sempre più completo.</p> <p>Interagire con i compagni e l'insegnante in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione comunicativa.</p> <p>Formulare domande e risposte in modo strutturalmente corretto.</p> <p>Usare la lingua per descrivere.</p> <p>Leggere e comprendere brevi testi, storie e favole della tradizione classica.</p> <p>Leggere rispettando le regole di pronuncia, l'intonazione, le pause.</p> <p>Ricavare informazioni sempre più dettagliate da testi di uso quotidiano.</p> <p>Arricchire la conoscenza degli aspetti linguistici e culturali inglesi attraverso la lettura di semplici brani e didascalie.</p> <p>Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi.</p> <p>Riconoscere e utilizzare le regole grammaticali basilari.</p> | <p>Ascolto, comprensione e memorizzazione di testi, di canzoni e poesie.</p> <p>Comprensione dettagliata dei messaggi verbali: consegne, istruzioni, permessi e proibizioni.</p> <p>Elaborazione di messaggi orali relativi ai diversi argomenti trattati.</p> <p>Lettura e comprensione di testi più articolati.</p> <p>Present progressive nelle tre forme.</p> <p>Il verbo can.</p> <p>Utilizzo della lingua per descrivere oggetti, persone e situazioni.</p> <p>I numeri fino al 1000.</p> <p>Il sistema monetario.</p> <p>I negozi e le professioni.</p> <p>Brevi testi connotativi riferiti ad aspetti storico-geografici e culturali dei paesi anglosassoni.</p> <p>Genitivo sassone.</p> <p>Storie riferite alle tradizioni e alle festività.</p> <p>Costruzioni di frasi con ampliamento lessicale sugli argomenti proposti.</p> |

Disciplina: STORIA**Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Comprensione e apprezzamento delle diverse forme di espressione culturale e artistica.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere la ciclicità di alcuni eventi, attraverso l'osservazione e la riflessione sui fenomeni che si ripetono.• Riordinare in successione temporale azioni, eventi accaduti e storie ascoltate. | <p>Osservare e comprendere la ciclicità degli eventi.</p> <p>Ordinare eventi in sequenza temporale.</p> | <p>Riordino semplici eventi con gli indicatori temporali.</p> <p>La successione temporale.</p> <p>La durata.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Ordinare fatti ed eventi, collocarli nel tempo ricordandone i particolari.• Riconoscere la differenza tra le diverse fonti storiche: organizzare fatti ed eventi sulla linea del tempo.• Individuare elementi per la ricostruzione del vissuto personale. | <p>Organizzare eventi in sequenza temporale.</p> <p>Capire che le foto, i disegni, gli oggetti possono raccontare storie del passato.</p> <p>Collegare fatti storici con esperienze personali e familiari.</p> | <p>Le fonti visive e materiali.</p> <p>La linea del tempo.</p> <p>Le trasformazioni.</p> <p>La storia personale.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche di fatti vissuti e semplici eventi storici.• Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali; conoscere e organizzare i contenuti; esporli con precisione e con proprietà lessicale.• Individuare e utilizzare le diverse tipologie di fonti storiche. | <p>Comprendere come gli eventi storici si collocano in un determinato luogo e in un preciso momento storico.</p> <p>Riconoscere gli elementi di continuità e di cambiamento nel corso del tempo.</p> <p>Imparare a utilizzare il vocabolario specifico della storia</p> <p>Distinguere tra fonti scritte, iconografiche e materiali.</p> <p>Analizzare le fonti, individuando le informazioni esplicite e implicite e utilizzarle per creare narrazioni storiche e formulare ipotesi.</p> | <p>Orientamento cronologico.</p> <p>Relazione tra tempo e spazio.</p> <p>Le fonti storiche.</p> <p>Il lavoro dello storico e dei suoi collaboratori.</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Conoscere e organizzare i contenuti; esporli con precisione e con proprietà lessicale.• Individuare relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali e temporali in relazione alle civiltà studiate. | <p>Collocare eventi nel tempo utilizzando una linea del tempo.</p> <p>Identificare le cause che hanno portato a determinati eventi storici.</p> <p>Confrontare diverse società e culture del passato.</p> <p>Riconoscere diverse tipologie di fonti storiche (testi scritti, immagini, oggetti).</p> <p>Collegare eventi storici ai luoghi in cui si sono verificati.</p> <p>Utilizzare mappe storiche per visualizzare i territori e gli spostamenti.</p> | <p>Il sistema di misurazione occidentale (a.C. e d.C.) e geo-storica delle civiltà studiate.</p> <p>Utilizzo dei termini specifici del lessico disciplinare.</p> <p>I quadri di civiltà Confronti tra quadri di civiltà</p> <p>Cartografia.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare informazioni, ricavare parole chiave e individuare gli elementi costitutivi delle principali civiltà in contesti spaziali e temporali. • Individuare e utilizzare le diverse tipologie di fonti storiche in modo critico e personale. • Conoscere e organizzare i contenuti, esporli con precisione e con proprietà lessicale. | <p>Leggere e interpretare mappe storiche, cronologie e diagrammi.</p> <p>Utilizzare il linguaggio storico con precisione.</p> <p>Riconoscere le diverse tipologie di fonti storiche (scritte, visive, materiali).</p> <p>Analizzare le fonti storiche (testi, immagini, oggetti) in modo critico, individuando pregi e difetti.</p> <p>Esporre in modo chiaro e ordinato le proprie conoscenze storiche.</p> | <p>Ricostruzione delle antiche civiltà con l'utilizzo delle varie fonti storiche.</p> <p>Elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici.</p> <p>Collocazione nello spazio di eventi Collegamenti tra eventi storici e relazioni geografiche.</p> <p>I quadri di civiltà.</p> |

Disciplina: GEOGRAFIA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro rappresentazioni. • Individuare gli elementi che caratterizzano i paesaggi vissuti. | <p>Muoversi nello spazio vissuto e grafico.</p> <p>Eseguire percorsi guidati.</p> <p>Conoscere i confini di uno spazio.</p> <p>Riconoscere la posizione di sé, degli altri e degli oggetti nello spazio vissuto.</p> <p>Riconoscere elementi fissi e mobili.</p> | <p>Gli organizzatori spazio-temporali.</p> <p>I principali indicatori spaziali e gli indicatori topologici per gli spostamenti.</p> <p>Gli elementi dello spazio vissuto.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente gli spazi geografici e i percorsi attraverso l'utilizzo di simbologie convenzionali. • Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i paesaggi. | <p>Rappresentare in pianta spazi noti.</p> <p>Rappresentare reticoli.</p> <p>Individuare la posizione del proprio corpo nello spazio.</p> <p>Osservare, descrivere e rappresentare spazi conosciuti da diversi punti di vista.</p> <p>Individuare e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio (urbano, rurale, montano, costiero).</p> <p>Conoscere gli interventi positivi e negativi dell'uomo sull'ambiente.</p> | <p>Le posizioni nello spazio.</p> <p>I percorsi e gli ambienti del proprio vissuto.</p> <p>I punti di vista, la visione dall'alto, la riduzione e l'ingrandimento, il reticolo e i percorsi.</p> <p>Confini e regioni Confine naturale e artificiale, spazi aperti e chiusi.</p> <p>Gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio e le modifiche fatte dall'uomo.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere un paesaggio nei suoi elementi fisici e antropici usando una terminologia appropriata, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza. • Conoscere e organizzare i contenuti in schemi e mappe ed esporli con proprietà di linguaggio e lessico specifico. | <p>Individuare i punti cardinali in una mappa, in una carta geografica.</p> <p>Ricavare le informazioni spaziali con l'aiuto dei punti cardinali.</p> <p>Ricavare informazioni da rappresentazioni cartografiche decodificando simboli e legende.</p> <p>Rappresentare graficamente i diversi tipi di paesaggio e riuscire ad individuare gli elementi naturali e artificiali.</p> | <p>I punti di riferimento per orientarsi nella realtà circostante.</p> <p>I punti cardinali.</p> <p>La pianta della città, piante e mappe, carte geografiche.</p> <p>Il paesaggio geografico, la funzione degli elementi ambientali.</p> <p>La morfologia della penisola italiana, i processi di trasformazione delle montagne, colline, pianure, laghi, vulcani; i terremoti; la formazione della Terra.</p> <p>Le proprie rappresentazioni spaziali mediante l'esplorazione, l'osservazione diretta e il confronto.</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Saper localizzare sulla carta fisico-politica dell'Italia la distribuzione dei diversi tipi di paesaggio.• Esporre utilizzando il lessico specifico della disciplina. | <p>Gli strumenti del geografo: la simbologia della cartografia, la riduzione in scala.</p> <p>Descrivere gli ambienti con l'aiuto delle carte geografiche.</p> <p>Conoscere le relazioni tra paesaggio geografico e clima della penisola italiana.</p> <p>Rappresentare graficamente i diversi tipi di paesaggio e riuscire ad individuare gli elementi naturali e artificiali.</p> <p>Utilizzare legende e rappresentare oggetti e spazi in pianta.</p> <p>Conoscere lo spazio fisico, la morfologia, l'idrografia e il clima dell'Italia.</p> | <p>Gli strumenti del geografo: la simbologia della cartografia, la riduzione in scala.</p> <p>La morfologia del territorio italiano, le regioni climatiche, i quadri ambientali e il turismo.</p> <p>I settori economici, prodotti industriali ed agricoli.</p> <p>Importazioni ed esportazioni. L'inquinamento, il degrado ambientale.</p> <p>Popolazione e densità.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Conoscere le regioni italiane e le loro caratteristiche fisiche e politiche.• Esporre utilizzando il lessico specifico della disciplina.• Saper individuare relazioni tra clima e paesaggio, fattori fisici e aspetti antropici. | <p>Riconoscere gli aspetti fisici ed antropici del territorio italiano ed europeo.</p> <p>Conoscere la posizione geografica dell'Italia nell'Europa e nel mondo.</p> <p>Individuare le trasformazioni fatte dall'uomo sul territorio italiano.</p> <p>Mettere in relazione elementi fisici e antropici del territorio alle risorse e alle attività produttive.</p> <p>Calcolare distanze su carte utilizzando la scala grafica numerica.</p> <p>Eseguire ingrandimenti e riduzioni.</p> <p>Utilizzare le carte.</p> <p>Conoscere la latitudine e la longitudine.</p> <p>Saper valorizzare il patrimonio culturale e ambientale e comprendere che va protetto.</p> | <p>La collocazione della penisola italiana nel contesto europeo e mondiale.</p> <p>Carte e immagini specifiche.</p> <p>Il linguaggio delle carte.</p> <p>Le regioni italiane, le città, le caratteristiche geomorfologiche dell'Italia.</p> <p>Le caratteristiche delle città e della popolazione italiana.</p> <p>I settori lavorativi: primario, secondario e terziario.</p> <p>L'effetto serra, la desertificazione e la deforestazione e gli interventi dell'uomo per salvaguardare l'ambiente.</p> |

| |
|--|
| Disciplina: MATEMATICA |
| Competenza chiave europea: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE |
| Capacità di applicare il pensiero matematico e scientifico per risolvere problemi quotidiani. |

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e operare con i numeri naturali entro il 20; eseguire semplici operazioni e applicare procedure di calcolo. • Orientarsi nello spazio. Riconoscere le figure geometriche. • Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente. Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi. | <p>Contare collegando la sequenza numerica verbale con l'attività manipolativa e percettiva.</p> <p>Contare sia in senso progressivo che regressivo.</p> <p>Rappresentare quantità con il disegno e con materiali strutturati e non strutturati.</p> <p>Confrontare quantità.</p> <p>Conoscere e rappresentare i numeri entro il 20.</p> <p>Comprendere l'aspetto cardinale e ordinale dei numeri conosciuti.</p> <p>Raggruppare e registrare in base dieci.</p> <p>Comprendere il valore posizionale delle cifre.</p> <p>Scoprire la relazione tra addizione e sottrazione come operazioni inverse.</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20.</p> | <p>Le cifre da 0 a 20.</p> <p>Precedente e successivo.</p> <p>Spostamenti sulla linea dei numeri.</p> <p>Tanti quanti, maggiore, minore, confronto e ordinamento di numeri.</p> <p>Raggruppamenti e insiemistica.</p> <p>L'addizione.</p> <p>La sottrazione.</p> <p>Le relazioni spaziali.</p> <p>Percorsi guidati e liberi.</p> <p>Le forme nello spazio.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere entità numeriche (oltre il 100). Eseguire operazioni e applicare procedure di calcolo. • Riconoscere, riprodurre e descrivere le principali caratteristiche delle figure geometriche. | <p>Leggere, scrivere, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri naturali entro il 100.</p> <p>Operare raggruppamenti in base diverse.</p> <p>Riconoscere il valore posizionale delle cifre.</p> <p>Conoscere le proprietà dell'addizione e della sottrazione.</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 100 con uno o più cambi.</p> | <p>Lettura, scrittura, confronto ordinamento, composizione e scomposizione dei numeri fino al 100.</p> <p>Raggruppamenti in base dieci.</p> <p>Addizioni e sottrazioni con e senza cambio entro il 100.</p> <p>La moltiplicazione.</p> <p>La tavola pitagorica.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere dati e rappresentarli graficamente. Riconoscere, rappresentare e risolvere semplici problemi. | <p>Comprendere il significato della moltiplicazione.</p> <p>Eseguire moltiplicazioni in colonna con moltiplicatore a una cifra.</p> <p>Eseguire semplici divisioni.</p> <p>Risolvere situazioni problematiche concrete che richiedono l'uso della moltiplicazione e di semplici divisioni.</p> <p>Localizzare oggetti su un piano cartesiano.</p> <p>Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide.</p> <p>Risolvere situazioni problematiche utilizzando varie strategie.</p> <p>Rappresentare il processo risolutivo con diagrammi adatti.</p> <p>Stabilire relazioni tra gli elementi di due insiemi.</p> | <p>Il doppio, la metà, il triplo, il terzo.</p> <p>La divisione come partizione e come operazione inversa della moltiplicazione.</p> <p>Percorsi, mappe, labirinti.</p> <p>Il reticolo cartesiano.</p> <p>Principali figure piane e solide.</p> <p>Le linee e loro classificazione.</p> <p>Situazioni problematiche di tipo aritmetico e di tipo logico.</p> <p>Previsioni, raccolta e interpretazione di dati.</p> |
|---|---|---|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere entità numeriche (entro il 9999). Applicare gli algoritmi di calcolo scritto e orale. • Risolvere e rappresentare situazioni problematiche anche in contesti più complessi. • Classificare e operare con le figure geometriche. • Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di | <p>Leggere, scrivere, confrontare, ordinare i numeri naturali entro il 9999.</p> <p>Comprendere il significato e l'uso dello zero.</p> <p>Conoscere il valore posizionale delle cifre nei numeri interi.</p> <p>Classificare i numeri naturali pari e dispari.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni in colonna.</p> <p>Analizzare e risolvere situazioni problematiche che richiedono l'uso delle quattro operazioni.</p> <p>Utilizzare le proprietà delle operazioni.</p> <p>Comprendere il significato delle frazioni.</p> <p>Riconoscere le frazioni decimali e scriverle sotto forma di numeri decimali.</p> | <p>I numeri naturali pari e dispari.</p> <p>Il valore posizionale delle cifre.</p> <p>Le quattro operazioni in riga e in colonna.</p> <p>Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000.</p> <p>Le proprietà delle operazioni.</p> <p>Il concetto di frazione.</p> <p>La frazione decimale.</p> <p>Trasformazione della frazione decimale in numero decimale.</p> <p>La moltiplicazione con due cifre al secondo fattore.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>misura arbitrarie e convenzionali.</p> | <p>Individuare l'obiettivo da raggiungere in una situazione problematica.</p> <p>Confrontare procedimenti risolutivi.</p> <p>Costruire e disegnare semplici figure geometriche.</p> <p>Riconoscere simmetrie assiali in figure date.</p> <p>Disegnare rette e saperle denominare correttamente.</p> <p>Avviare all'acquisizione del concetto di perimetro.</p> <p>Effettuare misure dirette e indirette di grandezze con misure convenzionali (lunghezza, capacità, massa).</p> <p>Operare trasformazioni tra le misure utilizzando numeri interi.</p> <p>Classificare oggetti, figure e numeri in base a due o più proprietà.</p> <p>Utilizzare i diagrammi di flusso.</p> <p>Interpretare e realizzare semplici grafici.</p> | <p>L'euro.</p> <p>Le principali figure piane.</p> <p>Simmetrie.</p> <p>Il piano cartesiano e i suoi elementi.</p> <p>I poligoni e non poligoni.</p> <p>Misure di lunghezza, capacità, peso.</p> <p>Analisi del testo problema.</p> <p>Problemi logici.</p> <p>Classificazione con due o più attributi.</p> <p>Gli eventi probabili.</p> <p>L'indagine.</p> |
|---|--|--|

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il valore posizionale delle cifre dei numeri naturali e decimali e operare con essi. • Riconoscere, costruire e descrivere le principali figure piane e calcolarne i perimetri. • Effettuare conversioni tra | <p>Comprendere il valore posizionale delle cifre nei numeri naturali e decimali.</p> <p>Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'uso delle quattro operazioni.</p> <p>Eseguire calcoli mentali applicando le proprietà delle operazioni.</p> <p>Calcolare i multipli e il divisore di un numero.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni con i numeri decimali.</p> <p>Comprendere e operare con le frazioni.</p> <p>Operare con monete e banconote.</p> | <p>I numeri naturali e decimali.</p> <p>Il valore posizionale dei numeri naturali e decimali.</p> <p>Ordinamento, confronto e successioni dei numeri interi e decimali.</p> <p>Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000.</p> <p>Le proprietà delle quattro operazioni.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>un'unità di misura ed un'altra.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e rappresentare situazioni problematiche in contesti più complessi. | <p>Risolvere situazioni problematiche con calcoli di misura.</p> <p>Calcolare spesa, ricavo, guadagno e perdita.</p> <p>Calcolare le percentuali di sconto.</p> <p>Individuare gli elementi significativi delle principali figure geometriche.</p> <p>Disegnare, descrivere, classificare e misurare gli angoli.</p> <p>Calcolare perimetri.</p> <p>Avviare all'acquisizione del concetto di area.</p> <p>Operare trasformazioni tra le misure utilizzando numeri interi e decimali.</p> <p>Individuare l'obiettivo da raggiungere in una situazione problematica.</p> <p>Collegare le informazioni utili alla soluzione del problema e concatenare le azioni necessarie</p> <p>Risolvere problemi utilizzando diagrammi di vario tipo.</p> <p>Risolvere problemi con due domande e due operazioni.</p> <p>Risolvere problemi con una domanda nascosta.</p> <p>Riconoscere proposizioni logiche.</p> | <p>Le divisioni con due cifre al divisore.</p> <p>Multipli e divisori.</p> <p>Frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti.</p> <p>Peso netto, peso lordo, tara.</p> <p>Spesa, guadagno, ricavo, perdita.</p> <p>Triangoli e quadrilateri.</p> <p>Gli angoli e la loro ampiezza.</p> <p>I poligoni.</p> <p>Il concetto di area.</p> <p>Perimetro di poligoni.</p> <p>Unità di misura di lunghezze, massa, capacità e tempo.</p> <p>Analisi di testi di problemi.</p> <p>Problemi aritmetici e geometrici.</p> <p>Connettivi e quantificatori</p> <p>L'algoritmo.</p> <p>I diagrammi.</p> |
|--|--|--|

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Conoscere entità numeriche (sopra il 1000000). Applicare gli algoritmi di calcolo scritto e orale con numeri naturali e decimali. Conoscere e operare con le | <p>Trasformare un numero intero in forma polinomiale e viceversa.</p> <p>Individuare numeri primi.</p> <p>Calcolare la potenza di un numero.</p> <p>Eseguire rapidi calcoli mentali utilizzando le proprietà delle operazioni.</p> <p>Eseguire sequenze di operazioni tra interi comprendendo il corretto uso delle parentesi.</p> | <p>La struttura polinomiale dei numeri in base dieci.</p> <p>Le potenze.</p> <p>I criteri di divisibilità.</p> <p>I numeri primi.</p> <p>Operazioni con numeri interi, decimali, frazionari e relativi.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>figure geometriche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura arbitrarie e convenzionali. Operare con i grafici in diverse situazioni. • Risolvere situazioni problematiche anche in contesti complessi. | <p>Eeguire semplici calcoli con le frazioni.</p> <p>Utilizzare le espressioni aritmetiche come strategie di soluzione di problemi.</p> <p>Calcolare l'area dei poligoni.</p> <p>Calcolare la circonferenza e l'area del cerchio.</p> <p>Intuire il concetto di volume.</p> <p>Analizzare il testo di un problema classificando le informazioni in superflue, essenziali ed esplicite-implicite e mancanti.</p> <p>Individuare diversi percorsi risolutivi di un problema e verificarlo.</p> <p>Rappresentare il procedimento risolutivo con diagrammi, schemi di calcolo, espressioni aritmetiche.</p> <p>Costruire problemi partendo da grafici o espressioni aritmetiche.</p> <p>Realizzare adeguate rappresentazioni delle classificazioni.</p> | <p>La percentuale.</p> <p>Le espressioni aritmetiche e l'uso delle parentesi.</p> <p>Poligoni regolari I poligoni irregolari.</p> <p>Area delle principali figure piane.</p> <p>Il cerchio.</p> <p>La circonferenza e l'area del cerchio.</p> <p>Concetto di volume.</p> <p>Problemi aritmetici e problemi di geometria.</p> <p>I diagrammi, i grafici ad albero, le tabelle.</p> <p>Le espressioni aritmetiche.</p> |
|---|--|--|

| |
|---|
| <p>Disciplina: SCIENZE</p> |
| <p>Competenza chiave europea: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE</p> |
| <p>Capacità di applicare il pensiero matematico e scientifico per risolvere problemi quotidiani.</p> |

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze. Raccontare ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Riconoscere le caratteristiche degli esseri viventi. | <p>Esplorare il mondo attraverso i sensi.</p> <p>Identificare, descrivere e raggruppare oggetti con i sensi.</p> <p>Conoscere la realtà circostante: somiglianze e differenze fra oggetti, fatti e fenomeni utilizzando i cinque sensi.</p> <p>Esplorare il mondo attraverso i sensi.</p> <p>Riconoscere e differenziare viventi e non viventi.</p> | <p>La realtà circostante: somiglianze e differenze fra oggetti, fatti e fenomeni utilizzando i cinque sensi.</p> <p>I cinque sensi.</p> <p>Il ciclo vitale degli esseri viventi (piante e animali).</p> <p>Osservare fenomeni atmosferici.</p> |

| | | |
|---------------------------------------|--|--|
| Individuare somiglianze e differenze. | | |
|---------------------------------------|--|--|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare i fenomeni della vita quotidiana, osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulare domande. • Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale e antropizzato. • Riconoscere le caratteristiche di organismi animali. | <p>Analizzare le caratteristiche delle piante e degli animali.</p> <p>Confrontare oggetti, piante, animali e individuare le loro caratteristiche comuni e uniche.</p> <p>Creare semplici disegni, schemi o grafici per rappresentare i dati raccolti.</p> <p>Comprendere il ruolo dell'acqua per la vita e per l'ambiente.</p> | <p>Osservare e descrivere i cambiamenti della natura in rapporto al trascorrere delle stagioni.</p> <p>Le parti di una pianta e loro funzioni.</p> <p>Il ciclo vitale degli animali e i loro comportamenti.</p> <p>L'importanza e le proprietà dell'acqua.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare, osservare e descrivere i fenomeni naturali e artificiali con un approccio scientifico. • Riconoscere le caratteristiche di organismi animali e vegetali e i loro ruoli nell'ecosistema. • Organizzare le conoscenze in schemi e risposte con lessico specifico. | <p>Descrivere semplici fenomeni o fasi di esperimenti osservati legati all'acqua, all'aria, al suolo.</p> <p>Acquisire sensibilità nei confronti dell'ambiente.</p> <p>Classificare gli esseri viventi in base a caratteristiche più dettagliate.</p> <p>Conoscere gli ecosistemi: capire le relazioni tra gli organismi e l'ambiente.</p> <p>Comprendere i cambiamenti stagionali e relazionarli ai fenomeni naturali.</p> <p>Comprendere i cicli naturali: ciclo dell'acqua, delle rocce, delle piante.</p> | <p>Le caratteristiche dell'aria, del suolo e dell'acqua.</p> <p>La struttura, le funzioni vitali di piante e animali.</p> <p>Il rapporto uomo-ambiente (tutela e rispetto del territorio).</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Descrivere il ciclo vitale dei vegetali e degli animali utilizzando un linguaggio specifico.• Saper costruire tabelle riassuntive per comparare informazioni raccolte. | <p>La struttura, le funzioni vitali ed alcune macroclassificazioni di piante e animali.</p> <p>Relazioni degli organismi con l'ambiente.</p> <p>Relazione sulle modalità di nutrimento di piante e animali.</p> <p>Analizzare la variabilità dei fenomeni atmosferici.</p> <p>Interpretare grafici e tabelle più complesse, ricavando informazioni significative.</p> <p>Collegare i risultati di un esperimento alle ipotesi iniziali.</p> | <p>Classificazione di animali e piante in base ad alcuni attributi.</p> <p>Le relazioni alimentari in un ecosistema.</p> <p>Organismi produttori, consumatori e decompositori.</p> <p>I meccanismi che consentono l'equilibrio biologico.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere la struttura e le funzioni degli apparati e dei sistemi del corpo umano.• Conoscere e organizzare i contenuti; esporli utilizzando il lessico specifico della disciplina. | <p>Distinguere e descrivere le parti del corpo umano.</p> <p>Spiegare il funzionamento di organi apparati e le relazioni esistenti fra loro.</p> <p>Individuare nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la salute e saperli classificare.</p> <p>Lavorare in gruppo per progettare e realizzare esperimenti, condividendo idee e compiti.</p> <p>Utilizzare il lessico specifico.</p> | <p>Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati.</p> <p>Funzionamento delle diverse parti del corpo umano.</p> <p>Relazioni tra le varie parti del corpo umano.</p> <p>Fenomeni acustici ed ottici.</p> <p>L'origine degli alimenti. Le regole e l'importanza di una corretta alimentazione. La piramide alimentare.</p> <p>Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica, chimica e biologia.</p> |

Disciplina: TECNOLOGIA**Competenza chiave europea: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**

Capacità di applicare il pensiero matematico e scientifico per risolvere problemi quotidiani.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Distinguere, descrivere e rappresentare con il disegno elementi del mondo artificiale.• Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. | <p>Osservare ed analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita del bambino riconoscendone le funzioni.</p> <p>Denominare ed elencare le caratteristiche degli oggetti che osserva.</p> <p>Conoscere le principali proprietà di alcuni materiali.</p> | <p>Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni.</p> <p>Le caratteristiche dei materiali.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione.• Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti, attraverso l'osservazione e la manipolazione.• Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche | <p>Classificare i materiali di cui sono fatti gli oggetti.</p> <p>Analizzare il comportamento degli stessi in situazioni diverse.</p> | <p>Funzioni e modalità d'uso degli oggetti, degli utensili e degli strumenti più comuni.</p> <p>Le caratteristiche dei materiali.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le | <p>Individuare le funzioni di una macchina o strumenti e distinguere le funzioni dai funzionamenti.</p> <p>Osservare il passato e rilevare le trasformazioni di utensili, inquadrarli nella storia.</p> <p>Realizzare manufatti con diversi materiali.</p> | <p>Gli elementi del mondo artificiale: analogie e differenze di forma e di materiali.</p> <p>Descrizione e classificazione degli oggetti.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>differenze per forma e materiali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. • Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche. | | |
|--|--|--|

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici. • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. | <p>Osservare e descrivere semplici oggetti tecnologici e conoscerne l'uso.</p> <p>Costruire semplici manufatti seguendo le istruzioni date.</p> <p>Conoscere le principali vie di comunicazione.</p> <p>Diversi tipi di energia</p> | <p>Le parti fondamentali di oggetti tecnologici.</p> <p>Le funzioni specifiche di un artefatto.</p> <p>La costruzione di manufatti in base ad istruzioni.</p> <p>I mezzi di comunicazione.</p> <p>Le fonti di energia</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. | <p>Osservare e riconoscere negli oggetti osservati e negli strumenti da utilizzare, le funzioni a loro attribuite.</p> <p>Prevedere lo svolgimento ed il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti o strumenti esplorati.</p> | <p>L'utilizzo e l'evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell'uomo.</p> <p>Lettura e comprensione di semplici istruzioni per il montaggio di oggetti.</p> <p>Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti.</p> |

| |
|--|
| Disciplina: INFORMATICA |
| Competenza chiave europea: COMPETENZA DIGITALE |
| Saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione –TSI– e le abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione – ICT. |

Classe 1^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il digitale e il pensiero computazionale come risorsa per stimolare creatività e problem solving. | <p>Accendere/spegnere il computer.</p> <p>Utilizzare autonomamente tastiera e mouse.</p> <p>Capire che le azioni hanno un ordine preciso.</p> <p>Suddividere un problema in parti più piccole.</p> | <p>Utilizzo base del computer.</p> <p>Coding.</p> |

Classe 2^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare le diverse componenti del computer in base alla funzione. • Realizzare algoritmi e diagrammi di flusso. | <p>Conoscere le componenti del computer.</p> <p>Utilizzare pc e LIM per imparare.</p> | <p>Utilizzo del computer.</p> <p>Utilizzare software specifici.</p> |

Classe 3^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo appropriato e consapevole gli strumenti informatici. • Realizzare algoritmi e diagrammi di flusso. | <p>Utilizzare il computer per scrivere o disegnare.</p> <p>Utilizzare LIM, tablet.</p> <p>Accedere ad Internet in maniera assistita per cercare informazioni.</p> <p>Creare, aprire, modificare, salvare e chiudere un file.</p> <p>Primo approccio con Power Point per inserire file con Word e Paint, o immagini prese dal web.</p> | <p>Progettazione di un percorso e poi elaborazione con il computer (coding).</p> <p>Navigazione in Internet attraverso regole di sicurezza.</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.• Riconoscere le istruzioni corrette per completare un percorso, sviluppando il pensiero computazionale. | <p>Accedere ad Internet.</p> <p>Conoscere ed utilizzare le caratteristiche di alcuni semplici software.</p> <p>Primo approccio con Excel.</p> <p>Approccio dinamico con la LIM o il tablet.</p> | <p>Browser e motori di ricerca.</p> <p>Ricerca di informazioni in Internet relative all'attività progettata.</p> <p>Utilizzo di software specifici.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Scegliere e utilizzare strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito.• Riconoscere le istruzioni corrette per completare un percorso, sviluppando il pensiero computazionale. | <p>Acquisire il concetto di algoritmo come strumento risolutivo.</p> <p>Utilizzare l'informatica per l'apprendimento.</p> <p>Accedere ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età.</p> <p>Utilizzare software specifici per la creazione di mappe, la raccolta di materiali, giochi di parole.</p> | <p>Utilizzo di internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento.</p> <p>Utilizzo di strumenti e materiali digitali.</p> |

| |
|---|
| Disciplina: MUSICA |
| Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche. |

Classe 1^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere semplici brani musicali di diverso tipo. Utilizzare il corpo e la voce in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori. | <p>Percepire il ritmo come: elemento fondamentale del vivere, ordine delle strutture compositive, accadimento di eventi sonori che si succedono regolarmente nel tempo.</p> <p>Riconoscere alcuni parametri del suono: durata e intensità.</p> <p>Eeguire semplici canti.</p> <p>Utilizzare il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti didattici per ritmi e/o effetti sonori.</p> | <p>Esplorazione del paesaggio sonoro: gesto, suono, voce.</p> <p>I suoni e i ritmi.</p> |

Classe 2^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Percepire stimoli sonori diversi e riconoscere le caratteristiche del suono. Utilizzare il corpo e la voce in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori. | <p>Intuire il concetto di intensità dei suoni.</p> <p>Distinguere, definire e classificare i suoni in base alla natura e alla durata.</p> <p>Acquisire il concetto di ritmo come ripetizione regolare di un evento sonoro.</p> <p>Eeguire semplici sonorizzazioni accompagnando il canto corale attraverso semplici strumenti didattici o mediante il corpo.</p> | <p>Timbro, intensità, altezza.</p> <p>Ritmo.</p> <p>Definizione e classificazione di suoni in base alla provenienza.</p> |

Classe 3^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, riconoscere ed interpretare eventi sonori. Ascoltare, riconoscere ed interpretare eventi sonori. | <p>Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo.</p> <p>Utilizzare con gradualità la voce.</p> <p>Eeguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione.</p> | <p>I parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo.</p> <p>Esecuzione di semplici brani vocali.</p> <p>Definizione e classificazione di suoni</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere, riconoscendo alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale. | <p>Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali.</p> <p>Utilizzare con gradualità voce e semplici strumenti in modo consapevole.</p> <p>Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione.</p> <p>Riconoscere i principali strumenti dal timbro.</p> | <p>Generi musicali.</p> <p>Esecuzione di semplici brani vocali e strumentali.</p> <p>Riconoscimento dei diversi strumenti musicali.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere, riconoscendone usi, funzioni e contesti nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).• Riconoscere, leggere ed esprimere graficamente i valori delle note. Esprimersi con la voce e con il corpo. | <p>Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali.</p> <p>Utilizzare con gradualità voce e semplici strumenti in modo consapevole.</p> <p>Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione.</p> <p>Riconoscere e denominare la fonte sonora, classificandola secondo le caratteristiche sensoriali.</p> <p>Scrivere e leggere semplici melodie e ritmi utilizzando sistemi di notazione musicale convenzionali e non.</p> | <p>Generi musicali.</p> <p>Esecuzione di semplici brani vocali e strumentali.</p> <p>Fonte sonora e classificazione dei suoni.</p> <p>Semplici regole dei sistemi di notazione musicale convenzionali e non.</p> |

| |
|---|
| Disciplina: ARTE E IMMAGINE |
| Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche. |

Classe 1^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Produrre elaborati grafico-pittorici con colori, tecniche e materiali diversi. | <p>Rievocare esperienze personali attraverso il disegno.</p> <p>Utilizzare pastelli, pennarelli, pastelli a cera, tempere.</p> <p>Riconoscere le forme, le linee e i colori presenti negli ambienti e nelle immagini.</p> | <p>Disegno e attività manipolative.</p> <p>Descrizione verbale di immagini.</p> <p>Riconoscimento di forme, linee e colori.</p> <p>I colori primari e secondari.</p> |

Classe 2^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi. Descrivere e analizzare immagini. | <p>Cogliere alcuni elementi del linguaggio delle immagini.</p> <p>Distinguere e rappresentare i segni, la linea, i colori primari e secondari, caldi e freddi.</p> <p>Orientarsi nello spazio grafico. - Realizzare semplici immagini corporee e semplici paesaggi.</p> <p>Operare una prima semplice lettura/analisi di alcuni beni culturali presenti nel proprio territorio, con la guida dell'insegnante.</p> | <p>Colori e forme.</p> <p>Potenzialità espressive dei differenti materiali.</p> <p>Lettura ed interpretazione di immagini.</p> |

Classe 3^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi. • Descrivere e analizzare immagini. | <p>Analizzare l'ambiente, i personaggi e gli oggetti di un'opera.</p> <p>Orientarsi nello spazio grafico.</p> <p>Utilizzare la rappresentazione iconica per raccontare, esprimersi ed illustrare.</p> <p>Modellare materiali plastici e utilizzare materiali diversi/composti per realizzare manufatti.</p> | <p>La forma.</p> <p>I colori.</p> <p>Il ritratto.</p> <p>Il paesaggio.</p> <p>Lettura ed interpretazione di immagini.</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare colori e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi. • Identificare in un testo visivo gli elementi del linguaggio artistico. | <p>Conoscere e utilizzare tecniche e materiali diversi per composizioni espressive e comunicative.</p> <p>Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo.</p> <p>Rielaborare, ricombinare, modificare creativamente disegni e immagini materiale d'uso, testi, suoni per produrre immagini.</p> <p>Saper descrivere e apprezzare opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse.</p> <p>Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine.</p> <p>Osservare immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente descrivendone gli elementi fondamentali.</p> | <p>Elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile di un'opera d'arte. Il messaggio e la funzione.</p> <p>Elementi di base della comunicazione iconica per cogliere la natura e il senso di un testo visivo.</p> <p>Il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio.</p> <p>Funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare colori e materiali in modo originale per produrre lavori accurati ed espressivi. • Osservare con consapevolezza un'immagine, cogliendone gli elementi costitutivi. | <p>Utilizzare tecniche artistiche su supporti di vario tipo.</p> <p>Rielaborare, ricombinare, modificare creativamente disegni e immagini per produrre immagini.</p> <p>Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali.</p> <p>Riconoscere il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine.</p> <p>Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi del relativo.</p> <p>Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo.</p> | <p>Utilizzo di tecniche espressive diversificate.</p> <p>Elementi fondamentali di un'opera o di un'immagine.</p> <p>Elementi di base della comunicazione iconica per cogliere la natura e il senso di un testo visivo.</p> <p>Museo.</p> <p>Artisti e le loro opere.</p> <p>Il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | Analizzare, classificare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico culturale presenti sul proprio territorio. | Funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale. |
|--|---|---|

Disciplina: ED. MOTORIA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo.

Classe 1^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli schemi motori di base. • Partecipare alle attività di gioco e di sport avviandosi a comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. | <p>Utilizzare diversi schemi motori (statici e dinamici) combinati fra loro.</p> <p>Esplorare lo spazio circostante con i propri sensi e le modalità di percezione sensoriale.</p> <p>Muoversi assumendo le posizioni adeguate in relazione allo spazio ed al tempo.</p> <p>Utilizzare modalità espressive e corporee attraverso la drammatizzazione e la danza.</p> <p>Partecipare attivamente ai giochi.</p> <p>Rispettare le regole dei giochi.</p> | <p>Gli schemi motori statici.</p> <p>Gli schemi motori dinamici.</p> <p>Le parti del corpo.</p> <p>I sensi e le percezioni sensoriali.</p> <p>Concetti spaziali.</p> <p>Concetti temporali.</p> <p>Le regole dei giochi.</p> |

Classe 2^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. • Promuovere e adottare comportamenti corretti nell'utilizzo degli spazi. | <p>Utilizzare correttamente gli schemi motori (statici e dinamici) in precedenza acquisiti.</p> <p>Utilizzare modalità espressive e corporee attraverso la drammatizzazione e la danza.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole dei giochi, dimostrando senso di responsabilità.</p> | <p>Gli schemi motori statici (o posturali).</p> <p>Gli schemi motori dinamici.</p> <p>Le parti del corpo.</p> <p>Le regole dei giochi.</p> <p>La collaborazione.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Avere consapevolezza di sé e padroneggiare gli schemi motori di base. • Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per esprimere i propri stati d'animo. • Collaborare con gli altri rispettando le regole. | <p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva poi in forma simultanea.</p> <p>Controllare le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p> <p>Organizzare l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche.</p> <p>Riconoscere traiettorie, distanze e successioni temporali delle azioni motorie, organizzando il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p>Riconoscere e riprodurre sequenze motorie con il proprio corpo e con attrezzi.</p> <p>Utilizzare il corpo e il movimento per esprimere, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive dei giochi di movimento individuali e di gruppo proposti.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri o gli altrui limiti interagendo positivamente con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole nella competizione sportiva.</p> | <p>Le funzioni dei segmenti corporei.</p> <p>Le possibilità motorie del proprio corpo in relazione allo spazio e agli oggetti.</p> <p>Gli schemi motori di base.</p> <p>La specificità delle funzioni di arti superiori e inferiori.</p> <p>Gli schemi motori dinamici.</p> <p>I rapporti topologici e la lateralità.</p> <p>Il linguaggio espressivo del proprio corpo.</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Avere consapevolezza di sé e padroneggiare gli schemi motori di base, adeguandoli ai diversi contesti spazio-temporali. • Conoscere e applicare le regole dei principali giochi sportivi cooperando nel gruppo e con i compagni. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, osservando adeguati comportamenti e stili di vita salutistici. | <p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva poi in forma simultanea.</p> <p>Riconoscere traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole nella competizione sportiva.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p> | <p>Le funzioni dei segmenti corporei.</p> <p>Le possibilità motorie del proprio corpo in relazione allo spazio e agli oggetti.</p> <p>Gli schemi motori.</p> <p>La specificità delle funzioni di arti superiori e inferiori.</p> <p>Il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Il linguaggio espressivo del proprio corpo.</p> <p>Conosce ruoli, tecniche e regole dei giochi.</p> <p>Funzione, caratteristiche e potenzialità degli attrezzi usati.</p> <p>Elementi di igiene del corpo.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Avere consapevolezza di sé e padroneggiare gli schemi motori di base, adeguandoli ai diversi contesti spazio-temporali. • Conoscere e applicare le regole dei principali giochi sportivi cooperando nel gruppo e con i compagni. | <p>Organizzare e utilizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione.</p> <p>Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sportivo.</p> | <p>Le funzioni dei segmenti corporei.</p> <p>Le possibilità motorie del proprio corpo in relazione allo spazio e agli oggetti.</p> <p>Gli schemi motori.</p> <p>La specificità delle funzioni di arti superiori e inferiori.</p> <p>Il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Il linguaggio espressivo del proprio corpo.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni. Assumere comportamenti e stili di vita salutistici. | <p>Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole nella competizione sportiva.</p> <p>Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico, e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutari.</p> | <p>Ruoli, tecniche e regole dei giochi.</p> <p>Funzione, caratteristiche e potenzialità degli attrezzi usati.</p> <p>Provenienza, ruoli, regole e modalità esecutive dei giochi della tradizione.</p> <p>Elementi di igiene del corpo.</p> <p>Limiti e potenzialità in relazione all'intensità e alla durata di un compito motorio.</p> |
|---|---|---|

| |
|---|
| Disciplina: RELIGIONE CATTOLICA |
| Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Comprensione e apprezzamento delle diverse forme di espressione culturale. |

Classe 1^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani nell'ambiente circostante. | <p>Comprendere il concetto di Dio creatore.</p> <p>Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù.</p> <p>Conoscere edifici di preghiera di altre religioni.</p> <p>Conoscere i segni religiosi nell'ambiente circostante.</p> | <p>Dio Padre e creatore.</p> <p>Episodi evangelici.</p> <p>Le feste religiose.</p> |

Classe 2^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi con l'esperienza religiosa e distinguere la specificità del cristianesimo. | <p>Comprendere il concetto di Dio creatore.</p> <p>Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù.</p> <p>Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.</p> <p>Conoscere i segni religiosi nell'ambiente circostante.</p> | <p>L'armonia e la bellezza della natura.</p> <p>Dio Creatore.</p> <p>Gesù, Figlio di Dio.</p> <p>Personaggi biblici fondamentali. I simboli tradizionali delle feste cristiane.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Riflettere su Dio Creatore e Padre.• Riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù. | <p>Origine del mondo: sapere cosa dice la scienza e cosa dice la Bibbia.</p> <p>Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù.</p> <p>Conoscere la composizione della Bibbia.</p> <p>Conoscere i simboli delle principali feste cristiane.</p> | <p>Dialogo tra scienza e fede.</p> <p>Dio creatore.</p> <p>Le principali feste e cristiane.</p> |

Classe 4[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. | <p>Scoprire intorno a sé la presenza di persone che professano religioni diverse.</p> <p>Conoscere alcuni avvenimenti e personaggi della Chiesa cattolica.</p> <p>Conoscere personaggi dell'Antico Testamento.</p> <p>Individuare significative espressioni di arte cristiana.</p> | <p>Le religioni monoteiste.</p> <p>Il popolo ebreo.</p> <p>L'arte cristiana.</p> |

Classe 5[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. | <p>Conoscere l'origine e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre religioni.</p> <p>Conoscere gli elementi fondamentali delle religioni antiche e moderne.</p> <p>Conoscere a grandi linee la vita e le opere di Gesù.</p> <p>Individuare significative espressioni d'arte cristiana.</p> | <p>Le religioni del mondo.</p> <p>L'arte cristiana interpreta il messaggio evangelico.</p> <p>Gesù maestro di vita in ogni tempo.</p> |

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Disciplina: ITALIANO

Competenza chiave europea: **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**

Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Migliorare la fluidità e la comprensione di testi di diversa tipologia, sia scritti che orali.• Sviluppare la capacità di individuare le informazioni principali, le idee secondarie, le relazioni tra le parti del testo e di cogliere i significati impliciti.• Testi scritti in modo chiaro, coerente e corretto dal punto di vista grammaticale, ortografico e lessicale.• Partecipare a discussioni, esporre le proprie idee in modo chiaro e organizzato, utilizzando un linguaggio appropriato al contesto. | <p>Esprimersi con lessico semplice e generico.</p> <p>Intervenire negli scambi comunicativi in modo adeguato.</p> <p>Individuare le informazioni principali presenti in descrittivi, regolativi, narrativi, poetici, cogliendone il significato generale.</p> <p>Produrre semplici testi di vario genere sufficientemente corretti e coerenti.</p> <p>Riconoscere in modo essenziale le parti principali del discorso.</p> | <p>Il lessico fondamentale della comunicazione orale (formale e informale).</p> <p>Ascolto e decodifica dei messaggi.</p> <p>Il parlato nelle situazioni programmate: la conversazione e l'esposizione del proprio vissuto.</p> <p>Le tipologie testuali: il testo narrativo, il testo descrittivo, il testo regolativo, il testo poetico, il riassunto, la parafrasi.</p> <p>L'epica.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze grammaticali acquisite nella scuola primaria e approfondirne altre. • Ampliare il vocabolario, imparare a usare le parole in modo preciso e appropriato, comprendere i significati figurati e i termini specialistici. • Sviluppare la capacità di interpretare testi letterari, riconoscendo i generi letterari, i personaggi, le trame e i temi. • Esprimere un giudizio personale sui testi letti, motivando le proprie opinioni. | | |
|---|--|--|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare la capacità di comprendere testi più complessi, individuando le diverse tipologie testuali e i loro specifici tratti linguistici. • Affinare l'analisi dei testi, approfondendo le tecniche di riassunto, parafrasi e | <p>Esprimersi con lessico semplice e generico.</p> <p>Intervenire negli scambi comunicativi in modo adeguato.</p> <p>Individuare le informazioni principali presenti in narrativi, espositivi-informativi, poetici, cogliendone il significato generale.</p> <p>Produrre semplici testi di vario genere sufficientemente corretti e coerenti.</p> <p>Analizzare in modo essenziale le principali funzioni logiche della frase.</p> | <p>Il lessico fondamentale della comunicazione orale (formale e informale).</p> <p>Ascolto e decodifica dei messaggi.</p> <p>Il parlato nelle situazioni programmate: la conversazione e l'esposizione del proprio vissuto.</p> <p>Le tipologie testuali: il testo narrativo (il genere fantasy, horror, giallo, umoristico,</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>commento, e sviluppando la capacità di individuare le figure retoriche e i meccanismi persuasivi utilizzati dagli autori.</p> <ul style="list-style-type: none">• Produrre testi più articolati e strutturati, utilizzando un linguaggio più ricco e variato.• Partecipare attivamente a discussioni di gruppo, esporre le proprie opinioni in modo chiaro e argomentato, e sostenere brevi presentazioni su temi di interesse.• Consolidare le conoscenze grammaticali e approfondire l'analisi della frase complessa, l'uso dei connettivi e delle subordinate.• Ampliare il vocabolario, prestando attenzione ai sinonimi, agli antonimi e ai campi semantici, e acquisire le prime nozioni di etimologia. | | <p>avventura, il racconto di sé attraverso il diario, l'autobiografia e lettera), il testo espositivo-informativo, il testo poetico, il riassunto, la parafrasi.</p> <p>Cenni di letteratura italiana dalle origini al Settecento.</p> |
|---|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi complessi, sia letterari che non letterari, analizzando in profondità le strutture narrative, le figure retoriche e i significati impliciti. • Produrre testi autonomi e coerenti, adattando il linguaggio e lo stile al contesto comunicativo e al destinatario. • Padroneggiare le regole grammaticali e utilizzare un lessico ricco e preciso, anche in situazioni comunicative più formali. • Sviluppare un pensiero critico e analitico, in grado di valutare le fonti, distinguere le opinioni dai fatti e riconoscere le manipolazioni linguistiche. • Approfondire la conoscenza dei principali generi letterari, analizzare le opere letterarie in relazione al contesto storico-culturale e sviluppare la capacità di | <p>Esprimersi con lessico semplice e generico.</p> <p>Intervenire negli scambi comunicativi in modo adeguato.</p> <p>Individuare le informazioni principali presenti in narrativi, argomentativi, poetici, cogliendone il significato generale.</p> <p>Produrre semplici testi di vario genere sufficientemente corretti e coerenti.</p> <p>Analizzare in modo essenziale semplici periodi.</p> | <p>Il lessico fondamentale della comunicazione orale (formale e informale).</p> <p>Ascolto e decodifica dei messaggi.</p> <p>Il parlato nelle situazioni programmate: la conversazione e l'esposizione del proprio vissuto.</p> <p>Le tipologie testuali: il testo narrativo (fantastico, fantascientifico, realistico-sociale, psicologico), il testo poetico, il testo argomentativo, il riassunto, la parafrasi.</p> <p>Cenni di letteratura italiana dal Settecento al Novecento.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>interpretare i testi in modo personale e originale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le capacità comunicative, sia orali che scritte, in diverse situazioni. | | |
|---|--|--|

| |
|--|
| <p>Disciplina: INGLESE</p> <p>Competenza chiave europea: COMPETENZA MULTILINGUISTICA Conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta.</p> |
|--|

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici frasi e istruzioni, canzoni e filastrocche, riconoscendo parole e espressioni familiari. • Leggere e comprendere brevi testi e individuare informazioni specifiche. • Interagire in modo semplice, utilizzando un lessico di base per salutare, presentarsi, fare domande e rispondere a domande su se stessi e sulla propria famiglia. • Scrivere brevi frasi e parole, completare esercizi e scrivere | <p>Cogliere il senso generale di una comunicazione ed eseguire richieste.</p> <p>Interagire in semplici scambi dialogici, lentamente, ma con sufficiente chiarezza.</p> <p>Leggere e cogliere le informazioni principali in un testo.</p> <p>Completare e produrre semplici testi sull'esempio di testi già noti, adoperando un linguaggio semplice.</p> <p>Conoscere le basilari strutture e funzioni ed applicarle.</p> | <p>Lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> <p>Possesso delle funzioni comunicative utili a comprendere messaggi orali in cui vengono espressi: informazioni personali e familiari; bisogni elementari, obblighi e divieti; capacità e incapacità.</p> <p>Lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> <p>Acquisizione di una pronuncia ed intonazione adeguata.</p> <p>Possesso delle regole ortografiche.</p> <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> <p>Possesso del lessico e delle funzioni comunicative utili a dare informazioni personali, descrivere sé stesso e la propria famiglia.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>semplici messaggi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a semplici attività di gruppo, come giochi e canzoncine, interagendo con i compagni in modo semplice. • Imitare i suoni della lingua inglese e pronunciare correttamente le parole più comuni. • Acquisire nozioni grammaticali, come i verbi essere e avere, i pronomi personali e i plurali. • Ampliare il vocabolario, imparando le parole relative a sé stessi, alla famiglia, agli oggetti quotidiani, ai colori e ai numeri. | | <p>Grammar</p> <p>To be, to have got, can, ordinary verbs: simple present (aff., int., neg., form, short answers) - Pronouns (subjects and objects) - Adjectives (possessive, demonstrative) - Prepositions (place, movements, time)</p> |
|---|--|--|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi più lunghi e complessi, come brevi racconti, canzoni e dialoghi, identificando le informazioni principali e le idee espresse. | <p>Cogliere il senso generale di una comunicazione ed eseguire richieste.</p> <p>Interagire in semplici scambi dialogici con frasi semplici, ma corrette.</p> <p>Leggere e cogliere le informazioni principali in un testo.</p> | <p>Lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> <p>Possesso delle funzioni comunicative utili a comprendere messaggi orali in cui vengono espressi: informazioni personali e familiari; bisogni elementari, obblighi e divieti; capacità e</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere testi scritti di vario tipo, estrarre informazioni specifiche e comprendere l'idea generale del testo. • Partecipare a conversazioni più lunghe e complesse su argomenti familiari, esprimere opinioni personali, descrivere esperienze e progetti in modo più dettagliato. • Scrivere testi più strutturati, utilizzando un lessico più ampio e strutture grammaticali più complesse. • Interagire in modo più efficace, utilizzando un linguaggio più appropriato al contesto e alla situazione. • Consolidare le conoscenze grammaticali acquisite e introdurre nuovi concetti. • Migliorare la pronuncia e l'intonazione, prestando attenzione ai suoni più | <p>Completare e produrre semplici testi sull'esempio di testi già noti, adoperando un linguaggio semplice.</p> <p>Conoscere le basilari strutture e funzioni ed applicarle.</p> | <p>incapacità, preferenze, offerte, inviti, rifiuti.</p> <p>Acquisizione di una pronuncia ed intonazione abbastanza corretta.</p> <p>Possesso delle regole ortografiche</p> <p>Aspetti significativi della cultura anglosassone.</p> <p>Strutture grammaticali fondamentali.</p> |
|--|---|--|

| | | |
|---------------------------------|--|--|
| difficili della lingua inglese. | | |
|---------------------------------|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi orali di varia lunghezza e complessità, come conversazioni, notizie, canzoni e brevi filmati, identificando le informazioni principali e le idee espresse. • Leggere e comprendere testi scritti di vario tipo (articoli, e-mail, storie brevi, descrizioni) e estrarre informazioni specifiche. • Partecipare a conversazioni su argomenti familiari, esprimere opinioni personali, chiedere e dare informazioni, descrivere esperienze e progetti. • Scrivere testi semplici e coerenti, utilizzando un lessico appropriato e strutture grammaticali corrette. | <p>Cogliere il senso generale di una comunicazione ed eseguire richieste.</p> <p>Interagire in semplici scambi dialogici con frasi semplici, ma corrette.</p> <p>Leggere e cogliere le informazioni principali in un testo.</p> <p>Completare e produrre semplici testi sull'esempio di testi già noti, adoperando un linguaggio semplice.</p> <p>Conoscere le basilari strutture e funzioni ed applicarle.</p> | <p>Possesso del lessico e delle funzioni comunicative utili a comprendere messaggi orali in cui vengono espressi: informazioni personali e familiari; bisogni elementari, obblighi e divieti; capacità e incapacità, preferenze, offerte, inviti, rifiuti, suggerimenti e proposte, confronti e paragoni, desideri e intenzioni, ipotesi.</p> <p>Acquisizione di pronuncia ed intonazione corretta. Possesso delle regole ortografiche.</p> <p>Aspetti significativi della cultura anglosassone.</p> <p>Strutture grammaticali fondamentali.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo efficace, usando un linguaggio appropriato al contesto e alla situazione. • Consolidare le conoscenze grammaticali acquisite e applicarle in modo autonomo nella produzione di testi. • Ampliare il vocabolario e utilizzare le parole in modo appropriato al contesto. • Migliorare la pronuncia e l'intonazione. | | |
|--|--|--|

| |
|--|
| Disciplina: FRANCESE |
| Competenza chiave europea: COMPETENZA MULTILINGUISTICA |
| Conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. |

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'alfabeto, la pronuncia, parole e frasi semplici per comunicare nella vita quotidiana. • Imparare a capire frasi e testi brevi, a parlare, a leggere e a scrivere in modo semplice. | <p>Cogliere il senso generale di una comunicazione ed eseguire richieste.</p> <p>Interagire in scambi dialogici, lentamente e in maniera elementare.</p> <p>Leggere e cogliere le informazioni principali di un testo.</p> <p>Completare e produrre semplici testi sull'esempio di testi già noti, adoperando un linguaggio semplice.</p> <p>Conoscere le basilari strutture e funzioni e applicarle.</p> | <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana, scolastica e alla sfera personale.</p> <p>Funzioni comunicative contestualizzate.</p> <p>Aspetto fonologico della lingua.</p> <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande sul tuo nome, la tua famiglia, i tuoi amici e i tuoi hobby. • Scrivere frasi semplici per descrivere te stesso, la tua famiglia, i tuoi amici e le tue cose. • Ascoltare e capire canzoni e filastrocche in francese. | | <p>Acquisizione di una pronuncia e intonazione adeguata.</p> <p>Lessico di base e funzioni comunicative contestualizzati.</p> <p>Aspetto ortografico e strutturale della lingua.</p> <p>Aspetto strutturale della lingua: ortografia (primi elementi).</p> <p>Prime nozioni relative alla Francia e alla cultura francofona.</p> |
|--|--|--|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la grammatica di base, arricchire il vocabolario e migliorare la pronuncia. • Migliorare la comprensione orale e scritta, la produzione orale e scritta in situazioni sempre più varie. • Scoprire aspetti più complessi della cultura e della civiltà francesi. | <p>Cogliere il senso generale di una comunicazione ed eseguire richieste.</p> <p>Interagire in scambi dialogici, lentamente e in maniera elementare.</p> <p>Leggere e cogliere le informazioni principali di un testo.</p> <p>Completare e produrre semplici testi sull'esempio di testi già noti, adoperando un linguaggio semplice.</p> <p>Conoscere le basilari strutture e funzioni e applicarle.</p> | <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana, scolastica e alla sfera personale.</p> <p>Funzioni comunicative contestualizzate.</p> <p>Aspetto fonologico della lingua.</p> <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> <p>Acquisizione di una pronuncia e intonazione adeguata.</p> <p>Aspetto ortografico e strutturale della lingua.</p> <p>Aspetto strutturale della lingua: ortografia (primi elementi).</p> <p>Nozioni relative alla Francia e alla cultura francofona.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare le conoscenze grammaticali e lessicali acquisite. • Aumentare la capacità di comprendere e produrre testi più complessi, sia in forma scritta che orale. • Approfondire la conoscenza della cultura e della civiltà francesi, con particolare attenzione alla letteratura e alla storia. • Scrivere testi più elaborati utilizzando un linguaggio appropriato. • Leggere e comprendere testi autentici, come articoli di giornale, racconti e romanzi. • Imparare strutture grammaticali più complesse. • Arricchire il lessico. • Scrivere testi più complessi. | <p>Cogliere il senso generale di una comunicazione ed eseguire richieste.</p> <p>Interagire in scambi dialogici, lentamente e in maniera elementare.</p> <p>Leggere e cogliere le informazioni principali di un testo.</p> <p>Completare e produrre semplici testi sull'esempio di testi già noti, adoperando un linguaggio semplice.</p> <p>Conoscere le basilari strutture e funzioni e applicarle.</p> | <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana, scolastica e alla sfera personale.</p> <p>Aspetto fonologico della lingua.</p> <p>Possesso del lessico relativo alla vita quotidiana e scolastica.</p> <p>Acquisizione di una pronuncia e intonazione adeguata.</p> <p>Lessico di base e funzioni comunicative contestualizzati.</p> <p>Aspetto ortografico della lingua.</p> <p>Aspetto strutturale della lingua: ortografia.</p> <p>Nozioni relative alla Francia e alla cultura francofona</p> |

Disciplina: STORIA**Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Comprensione e apprezzamento delle diverse forme di espressione culturale e artistica.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Interpretare le fonti storiche, formulare ipotesi e ragionare in modo logico.• Collegare gli eventi storici al presente e comprendere come il passato influenzi il nostro presente.• Imparare a fare ricerche, a organizzare le informazioni, a presentare i risultati in modo chiaro e a lavorare in gruppo. | <p>Utilizzare le fonti storiche per ricavare informazioni e conoscenze essenziali.</p> <p>Conoscere, collocare, mettere in relazione i principali fatti ed eventi storici con sufficiente padronanza e pertinenza.</p> <p>Stabilire semplici relazioni di causa/effetto.</p> <p>Conoscere con sufficiente padronanza alcuni aspetti della storia e della società contemporanea.</p> | <p>Le fonti storiche.</p> <p>Le periodizzazioni della storia.</p> <p>I principali fatti storici dalla caduta dell'Impero Romano al Rinascimento.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Analizzare le cause e le conseguenze degli eventi storici, individuando i fattori che hanno determinato i cambiamenti sociali, politici ed economici.• Confrontare diverse interpretazioni degli eventi storici e valutare la credibilità delle fonti.• Comprendere come i fattori | <p>Utilizzare le fonti storiche per ricavare informazioni e conoscenze essenziali.</p> <p>Conoscere, analizzare, collocare, mettere in relazione i principali fatti ed eventi storici con sufficiente padronanza e pertinenza.</p> <p>Stabilire le principali relazioni di causa/effetto.</p> <p>Comprende ed usare il linguaggio specifico.</p> <p>Conoscere e rielaborare con sufficiente padronanza alcuni aspetti della storia e della società contemporanea.</p> | <p>Le fonti storiche.</p> <p>Le periodizzazioni della storia.</p> <p>I principali fatti storici dell'età moderna e dell'età delle rivoluzioni.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| geografici abbiano influenzato lo sviluppo delle civiltà e degli eventi storici. | | |
|--|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le cause e le conseguenze degli eventi storici, valutare le diverse interpretazioni e formulare giudizi personali. • Comprendere come i fattori geografici, economici e sociali abbiano influenzato lo sviluppo storico e come la storia sia collegata ad altre discipline. • Acquisire gli strumenti necessari per affrontare lo studio della storia nel Secondo ciclo di istruzione. | <p>Utilizzare le fonti storiche per ricavare informazioni e conoscenze.</p> <p>Conoscere, analizzare, collocare, mettere in relazione fatti ed eventi storici con sufficiente padronanza e pertinenza.</p> <p>Stabilire le principali relazioni di causa/effetto. Comprende ed usare il linguaggio specifico.</p> <p>Conoscere e rielaborare con sufficiente padronanza alcuni aspetti della storia e della società contemporanea.</p> | <p>Le fonti storiche.</p> <p>Le periodizzazioni della storia.</p> <p>I principali fatti storici dell'età contemporanea e del Novecento.</p> |

Disciplina: GEOGRAFIA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione. Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a utilizzare i punti cardinali e le | <p>Orientarsi nelle diverse rappresentazioni dello spazio usando i punti di riferimento convenzionali in modo essenziale.</p> | <p>L'orientamento.</p> <p>Le carte geografiche.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>coordinate geografiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare diversi tipi di carte. • Riconoscere le principali risorse naturali. • Comprendere come l'uomo interagisce con l'ambiente, modificandolo e adattandosi ad esso. | <p>Leggere semplici carte geografiche.</p> <p>Conoscere le caratteristiche essenziali delle aree climatiche e degli ambienti d'Europa e d'Italia.</p> <p>Conoscere i principali elementi fisici e antropici del paesaggio italiano ed europeo.</p> <p>Riconoscere i principali interventi dell'uomo nello spazio.</p> | <p>Elementi del paesaggio europeo e italiano.</p> <p>Climi e ambienti d'Europa e d'Italia.</p> <p>L'uomo e il territorio: elementi di demografia ed economia in Europa e Italia</p> |
|---|---|---|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare mappe, grafici, tabelle e altre fonti per analizzare dati geografici. • Analizzare in dettaglio le caratteristiche fisiche e umane dell'Europa. • Esplorare le caratteristiche geografiche, culturali ed economiche degli altri continenti. • Riconoscere l'importanza di proteggere l'ambiente e di adottare comportamenti sostenibili. | <p>Orientarsi nelle diverse rappresentazioni dello spazio usando i punti di riferimento convenzionali in modo essenziale.</p> <p>Leggere semplici carte geografiche.</p> <p>Conoscere i principali elementi fisici e antropici degli stati europei.</p> <p>Conoscere le principali caratteristiche dell'Unione Europea.</p> <p>Comprendere in modo essenziale come e perché l'uomo interviene sullo spazio.</p> | <p>L'orientamento.</p> <p>Le carte geografiche.</p> <p>L'Unione Europea Elementi fisici e antropici dei principali stati europei.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche utilizzando scale | <p>Orientarsi nelle diverse rappresentazioni dello spazio usando i punti di riferimento convenzionali in modo essenziale.</p> <p>Leggere carte geografiche.</p> | <p>L'orientamento.</p> <p>Le carte geografiche.</p> <p>Climi e ambienti del mondo.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. | <p>Conoscere i principali elementi fisici e antropici dei paesi extra-europei.</p> <p>Comprendere in modo essenziale come e perché l'uomo interviene nello spazio.</p> | <p>Elementi fisici e antropici dei principali stati extra-europei.</p> <p>L'uomo e il territorio: elementi di demografia, economia, globalizzazione e sviluppo nel mondo.</p> |
|--|--|---|

Disciplina: MATEMATICA

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**

Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rivedere e rafforzare le quattro operazioni con i numeri naturali. • Consolidare il concetto di frazione e le sue diverse rappresentazioni. • Approfondire le misure di lunghezza, peso, capacità e tempo. • Lavorare con le espressioni | <p>Eseguire correttamente le quattro operazioni con i numeri naturali.</p> <p>Saper operare con le potenze.</p> <p>Saper risolvere espressioni con grado di difficoltà basso contenenti le quattro operazioni con numeri naturali, senza parentesi o con parentesi tonde.</p> <p>Saper individuare i dati e le richieste di problemi semplici, con argomenti anche inerenti alla vita quotidiana.</p> <p>Saper applicare i criteri di divisibilità.</p> <p>Saper calcolare il m.c.m. e il M.C.D tra numeri a tre cifre.</p> | <p>L'insieme N, le quattro operazioni in N.</p> <p>L'operazione di "elevamento a potenza".</p> <p>Il concetto di divisibilità, di multiplo, sottomultiplo e divisore di un numero.</p> <p>La scomposizione in fattori primi.</p> <p>Il m.c.m. e il M.C.D.</p> <p>La frazione come operatore e come numero.</p> <p>Il concetto di grandezza.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>aritmetiche e le equazioni semplici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la geometria, studiando le proprietà delle figure piane. • Risolvere problemi utilizzando le conoscenze matematiche acquisite. • Rappresentare dati in modo grafico e interpretarli. | <p>Sapere eseguire operazioni base tra frazioni.</p> <p>Saper operare con multipli e sottomultipli del metro.</p> <p>Riconoscere e disegnare rette perpendicolari e rette parallele.</p> <p>Riconoscere i differenti tipi di angolo.</p> <p>Risolvere problemi di geometria.</p> <p>Riconoscere gli elementi fondamentali del poligono.</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di triangoli e saperne calcolare il perimetro.</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di quadrilateri e saperne calcolare il perimetro.</p> <p>Individuare punti nel piano cartesiano.</p> | <p>Il concetto di misura.</p> <p>Il sistema di misura decimale.</p> <p>La semiretta e il segmento.</p> <p>L'angolo.</p> <p>Il concetto di perpendicolarità e parallelismo.</p> <p>Il concetto di poligono.</p> <p>I triangoli e le loro proprietà.</p> <p>Il piano cartesiano e i suoi elementi</p> |
|---|---|---|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rivedere e rafforzare le operazioni con i numeri razionali (interi, decimali, frazioni). • Approfondire il concetto di proporzione e le sue applicazioni. • Consolidare le conoscenze di geometria piana, introducendo nuove figure e proprietà. • Risolvere problemi complessi, utilizzando diverse | <p>Riconoscere i diversi insiemi numerici.</p> <p>Rappresentare un insieme mediante la simbologia appropriata.</p> <p>Saper calcolare la frazione generatrice dei numeri decimali limitati e illimitati periodici.</p> <p>Saper eseguire espressioni di basso grado di difficoltà con numeri decimali, senza parentesi o con le parentesi tonde.</p> <p>Saper estrarre la radice quadrata di quadrati perfetti, anche con l'ausilio delle tavole.</p> <p>Saper risolvere semplici proporzioni.</p> <p>Riconoscere i diversi poligoni e calcolarne l'area mediante l'applicazione di formule dirette.</p> <p>Saper applicare il concetto di poligoni isoperimetrici e/o equivalenti.</p> <p>Saper applicare il teorema di Pitagora.</p> | <p>La rappresentazione di un insieme.</p> <p>L'insieme Q^+.</p> <p>L'operazione di estrazione di radice quadrata.</p> <p>Il concetto di rapporto numerico fra grandezze.</p> <p>La percentuale.</p> <p>Le proporzioni.</p> <p>Il calcolo delle aree di figure piane.</p> <p>Il Teorema di Pitagora e sue applicazioni.</p> <p>La rappresentazione cartesiana di punti e figure piane.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| strategie e ragionamenti. • Rappresentare e interpretare dati in modo critico, utilizzando grafici e tabelle. | Individuare segmenti nel piano cartesiano e calcolarne la lunghezza. | |
|--|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Rafforzare le operazioni con i numeri reali (razionali e irrazionali). Approfondire le proprietà delle potenze e delle radici. Consolidare le conoscenze di geometria piana e solida. Risolvere problemi complessi, utilizzando diverse strategie e ragionamenti. Rappresentare e interpretare dati in modo critico, utilizzando diversi tipi di grafici. Utilizzare il linguaggio matematico in modo corretto e preciso. Sviluppare la capacità di ragionare in modo astratto e deduttivo. | <p>Riconoscere i numeri relativi.</p> <p>Saper svolgere espressioni contenenti le operazioni con numeri relativi.</p> <p>Saper eseguire correttamente le operazioni con i monomi.</p> <p>Saper eseguire l'addizione algebrica di polinomi.</p> <p>Saper eseguire equazioni con basso grado di difficoltà, applicando correttamente i due principi di equivalenza.</p> <p>Riconoscere la differenza tra circonferenza e cerchio e saper calcolare correttamente la loro misura.</p> <p>Riconoscere le proprietà fondamentali di cubi, prismi, parallelepipedi e piramidi, saperne calcolare le aree e il volume attraverso l'applicazione delle formule dirette.</p> <p>Conoscere le proprietà fondamentali di coni e cilindri e saper calcolare le aree ed i volumi attraverso l'applicazione di formule dirette.</p> <p>Individuare ed operare in un piano cartesiano ortogonale.</p> <p>Rappresentare una figura piana nel piano cartesiano e calcolarne perimetro e area.</p> | <p>Il concetto di numero relativo.</p> <p>I procedimenti di calcolo fra numeri relativi.</p> <p>Concetti di identità ed equazione.</p> <p>Concetto di evento casuale e probabilità matematica.</p> <p>La rappresentazione grafica della probabilità.</p> <p>Il concetto di circonferenza e di cerchio e relative formule.</p> <p>Le caratteristiche generali dei solidi.</p> <p>Il concetto di area e di volume di un solido; vari tipi di poliedri regolari; superfici e volume di prismi e piramidi.</p> <p>Caratteristiche e proprietà del cilindro e del cono.</p> <p>Il piano cartesiano e i suoi elementi</p> |

Disciplina: SCIENZE**Competenza chiave europea: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**

Capacità di interpretare il mondo che ci circonda, essendo in grado di individuare le problematiche e traendo conclusioni basandosi su fatti fondati. La competenza in campo scientifico e tecnologico implica la comprensione dei mutamenti stabiliti dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ogni cittadino).

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Esplorare il metodo scientifico e le sue fasi.• Effettuare osservazioni sistematiche e raccogliere dati.• Formulare ipotesi e progettare semplici esperimenti.• Interpretare i risultati degli esperimenti e trarre conclusioni• Consolidare i concetti fondamentali della materia, dell'energia e della vita.• Approfondire le trasformazioni della materia.• Studiare i principali fenomeni naturali. | <p>Capire l'importanza del metodo scientifico e saper descrivere semplici esperimenti.</p> <p>Calcolare la misura delle grandezze più comuni attraverso relazioni matematiche.</p> <p>Saper utilizzare semplici tabelle e diagrammi.</p> <p>Distinguere gli stati fisici e le loro caratteristiche.</p> <p>Distinguere la causa e l'effetto in semplici fenomeni osservati con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.</p> <p>Riconoscere le principali somiglianze e differenze tra viventi e non viventi e saper descrivere le principali funzioni degli organismi.</p> <p>Conoscere le principali caratteristiche della cellula animale e di quella vegetale, degli organismi unicellulari e pluricellulari.</p> <p>Conoscere la differenza tra riproduzione sessuata ed asessuata.</p> <p>Comprendere che cosa si intende per "classificazione" e le principali categorie.</p> <p>Conoscere i principali gruppi di invertebrati e vertebrati e come essi svolgono le attività vitali.</p> <p>Riconoscere l'importanza dei vegetali e comprendere perché senza di essi non ci sarebbe vita.</p> | <p>Il metodo sperimentale.</p> <p>La misura delle grandezze, massa, peso, volume, densità, peso specifico.</p> <p>La struttura della materia.</p> <p>L'idrosfera: il ciclo dell'acqua, acque continentali; le acque dei mari degli oceani.</p> <p>Educazione ambientale: i consumi di acqua, come risparmiare acqua.</p> <p>I cambiamenti di stato - la temperatura - la dilatazione termica - il calore - la trasmissione del calore - il calore e i passaggi di stato.</p> <p>Le caratteristiche fondamentali dei viventi.</p> <p>Il regno delle piante.</p> <p>La classificazione degli animali: invertebrati e vertebrati.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | Distinguere le diverse parti di una pianta e conoscere e comprendere in che modo una pianta svolge le diverse funzioni della vita. | |
|--|--|--|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i concetti fondamentali della materia, dell'energia e della vita. • Consolidare le conoscenze sugli ecosistemi e le interazioni tra gli organismi viventi. • Approfondire le conoscenze sul corpo umano e i suoi sistemi. • Osservare e descrivere fenomeni naturali e processi, utilizzando un linguaggio scientifico preciso. • Classificare organismi, materiali e fenomeni in base alle loro caratteristiche. • Rappresentare dati attraverso tabelle, grafici e schemi, interpretando le informazioni ottenute. • Comprendere le interazioni: tra gli organismi | <p>Individuare le grandezze descrittive del moto dei corpi, riferendosi ad esperienze concrete tratte dalla vita quotidiana.</p> <p>Saper distinguere un fenomeno chimico da un fenomeno fisico.</p> <p>Comprendere che ogni corpo è costituito di materia diversa per aspetto e composizione.</p> <p>Conoscere i concetti essenziali della chimica inorganica (definizione di atomi e molecole, conoscenza dei principali atomi, significato di reazione chimica con particolare attenzione alla combustione).</p> <p>Conoscere i concetti essenziali della chimica organica (conoscenza delle principali caratteristiche e proprietà delle molecole organiche).</p> <p>Saper descrivere semplici esperimenti.</p> <p>Comprendere l'organizzazione generale del corpo umano.</p> <p>Conoscere e saper riferire in modo essenziale la struttura di base della pelle e sue principali funzioni; i nomi di alcune ossa e di alcuni muscoli, la loro localizzazione nel corpo e la principali funzioni dell'apparato locomotore; a struttura di base dell'apparato digerente e il percorso e le principali trasformazioni del cibo al suo interno; la struttura fondamentale dell'apparato respiratorio e la sua fisiologia; nozioni di base sulla composizione del sangue e la struttura del cuore e dei vasi sanguigni e sulle loro principali funzioni; l'organizzazione del sistema immunitario e le sue principali funzioni; nozioni di base sull'anatomia e la fisiologia dell'apparato escretore.</p> <p>Apprendere le principali nozioni per la corretta gestione del proprio corpo, in particolare riferimento all'alimentazione.</p> | <p>I corpi in movimento: la velocità, la traiettoria e l'accelerazione.</p> <p>La struttura atomica della materia.</p> <p>Differenza tra fenomeni fisici e fenomeni chimici.</p> <p>Organizzazione del corpo umano.</p> <p>Composizione e funzione di organi e apparati.</p> <p>Educazione alla salute.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>viventi e l'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere l'importanza della scienza: nella vita quotidiana e nello sviluppo tecnologico. | <p>Saper raccogliere e tabulare i dati di semplici esperienze.</p> <p>Saper utilizzare e comprendere la terminologia specifica essenziale.</p> | |
|--|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Rafforzare i concetti fondamentali della fisica, della chimica e delle scienze della Terra, acquisiti nei precedenti anni. Approfondire i processi geologici che modellano il nostro pianeta. Applicare il metodo scientifico per progettare esperimenti, raccogliere dati e trarre conclusioni. | <p>Conoscere e comprendere semplici concetti riguardanti la formazione dell'Universo e delle stelle in generale e della stella Sole in particolare.</p> <p>Conoscere gli aspetti essenziali riguardanti la formazione, l'evoluzione e le caratteristiche del Sistema Solare, del Pianeta Terra e della Luna.</p> <p>Sapere che cosa sono i terremoti e il fenomeno del vulcanismo, collegandoli anche guidati ai principali concetti della tettonica a zolle.</p> <p>Conoscere e saper riferire in modo essenziale (anche con l'aiuto di immagini o schemi): la struttura generale e la funzione del sistema nervoso; la struttura del neurone e semplici concetti sulla trasmissione dell'impulso nervoso; le principali strutture e il funzionamento degli organi di senso; la struttura generale e la funzione del sistema endocrino.</p> <p>Conoscere le leggi di Mendel.</p> <p>Conoscere la teoria di Darwin nei suoi aspetti fondamentali</p> | <p>La Terra nel Sistema Solare: origine del Sistema Solare; aspetti principali dei pianeti e leggi che ne regolano il movimento.</p> <p>L'Universo: origine ed evoluzione dell'Universo; le galassie e le stelle.</p> <p>La terra: la forma e le sue dimensioni - definizione di meridiani e paralleli - longitudine e latitudine - i moti di rotazione e di rivoluzione e loro conseguenze.</p> <p>I moti di rotazione e di rivoluzione della Luna.</p> <p>La geologia e i fenomeni endogeni.</p> <p>I terremoti: origine di maremoti e terremoti; l'intensità e la magnitudo di un terremoto.</p> <p>I vulcani: definizione e formazione.</p> <p>La tettonica a placche.</p> <p>La riproduzione nell'uomo: apparato riproduttore maschile e femminile; la</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>fecondazione, la gravidanza ed il parto. Le varie fasi della vita di un essere umano.</p> <p>La teoria evoluzionista di Darwin.</p> |
|--|--|--|

Disciplina: MUSICA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Rafforzare i concetti fondamentali del linguaggio musicale. Consolidare le conoscenze sugli strumenti musicali e sulle principali famiglie. Esplorare nuove tecniche vocali e strumentali. Approfondire la teoria musicale. | <p>Riconoscere alcuni fatti sonori legati a situazioni concrete.</p> <p>Produrre qualche melodia con la guida dell'insegnante.</p> <p>Eseguire un canto.</p> <p>Leggere i simboli mediante cui la melodia è rappresentata.</p> | <p>Conoscenza degli stili musicali.</p> <p>Tecnica vocale e strumentale.</p> <p>Le figure di valore e le note.</p> <p>I simboli che compongono l'alfabeto musicale</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Rafforzare le conoscenze sulla notazione musicale, sulle scale, sugli accordi e sulle strutture | <p>Leggere a tempo in modo elementare.</p> <p>Riconoscere alcuni strumenti ascoltati.</p> <p>Riprodurre con la voce i suoni ascoltati.</p> <p>Riprodurre con uno strumento facili brani musicali.</p> | <p>Gli stili musicali.</p> <p>Le strutture del messaggio musicale.</p> <p>Lettura ritmata a solfeggio. Lo strumento: la voce.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>armoniche più semplici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare la tecnica strumentale e vocale, acquisendo maggiore sicurezza e espressività. • Affinare la capacità di ascolto attivo, riconoscendo e analizzando gli elementi costitutivi della musica. | <p>Conoscere la tecnica vocale.</p> <p>Riconoscere in modo elementare figure e note.</p> <p>Riconoscere in modo elementare i vari simboli.</p> | <p>L'assolo e l'esecuzione in gruppo.</p> <p>Le figure di valore e le note.</p> <p>I simboli che compongono l'alfabeto musicale.</p> |
|---|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze sulla notazione musicale, l'armonia, la forma musicale e la storia della musica. • Migliorare la tecnica strumentale e vocale, acquisendo maggiore fluenza e espressività. • Affinare la capacità di analisi musicale, individuando le caratteristiche stilistiche e formali dei brani. | <p>Riconoscere la forma e la struttura di brani musicali.</p> <p>Intonare una melodia ed eseguirla.</p> <p>Eeguire un canto.</p> <p>Confrontare suoni diversi.</p> | <p>Conoscenza della forma e della struttura di brani musicali.</p> <p>Tecniche vocali e strumentali di base.</p> <p>Le figure di valore e le note.</p> <p>I simboli che compongono l'alfabeto musicale.</p> |

| |
|--|
| Disciplina: ARTE E IMMAGINE |
| Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE |
| Acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive. |

Classe 1^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rivedere e rafforzare i concetti fondamentali del linguaggio visivo. • Consolidare le conoscenze sulle tecniche di base. • Studiare i diversi materiali e strumenti utilizzati nell'arte. • Riconoscere e classificare le principali forme d'arte. • Conoscere la storia dell'arte, concentrandosi su periodi e artisti significativi. | <p>Utilizzare semplicemente gli strumenti, i materiali e le tecniche espressive, orientandosi correttamente nello spazio grafico.</p> <p>Applicare le regole di base del linguaggio visuale, ideare e produrre semplici elaborati in modo il più possibile creativo.</p> <p>Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte in modo corretto, comprendendone il significato.</p> <p>Conoscere ed usare della terminologia appropriata relativa allo studio della Storia dell'arte nelle sue principali forme.</p> <p>Conoscere le linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici affrontati durante il percorso scolastico.</p> <p>Conoscere e apprezzare in modo semplice le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del proprio territorio</p> | <p>Uso di materiali grafici, matite colorate, pennarelli, pastelli a cera, tempere e per gli elaborati manuali, mosaico, collage, das ecc.</p> <p>Il punto, il segno, la linea, i colori primari, la composizione simmetrica e asimmetrica.</p> <p>Lettura semplice e guidata di immagini e opere d'arte.</p> <p>La storia dell'arte nelle sue forme essenziali.</p> |

Classe 2^

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ideare e progettare opere d'arte originali, utilizzando diverse tecniche e materiali. | <p>Utilizzare gli strumenti, i materiali e le tecniche espressive, orientandosi in modo sufficiente nello spazio grafico compositivo.</p> <p>Applicare le regole essenziali del linguaggio visuale per una produzione creativa personale.</p> | <p>L'utilizzo di tempera, pittura su vetro, pittura su stoffa, il collage, gli acquerelli, il messaggio del colore, le texture.</p> <p>Osservazione di un semplice oggetto, parti semplici della</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la conoscenza di periodi storici e movimenti artistici, analizzando le opere dei principali artisti. • Analizzare criticamente opere d'arte, individuando gli elementi formali e il significato. • Esplorare le diverse culture artistiche, confrontando stili e tradizioni. | <p>Leggere e interpretare alcuni aspetti di un'immagine o di un'opera d'arte in modo corretto, anche se guidato.</p> <p>Usare la terminologia specifica, relativa allo studio della Storia dell'arte nelle sue principali forme espressive.</p> <p>Saper descrivere in modo elementare le linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici affrontati durante il percorso scolastico.</p> | <p>figura umana, semplici animali.</p> <p>Il paesaggio.</p> <p>Le principali forme espressive.</p> |
|---|---|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare diverse tecniche artistiche, sperimentando materiali e strumenti innovativi. • Conoscere i principali movimenti artistici e gli artisti, analizzando le opere in relazione al contesto storico e culturale. • Analizzare e interpretare criticamente le opere d'arte. | <p>Utilizzare in modo semplice e appropriato gli strumenti, i materiali e le tecniche espressive, orientandosi in modo sufficientemente corretto nello spazio grafico e compositivo.</p> <p>Ideare e produrre semplici elaborati in modo creativo.</p> <p>Rielaborare in modo essenzialmente creativo materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>Saper leggere e interpretare una semplice immagine o un'opera d'arte in modo corretto, comprendendone in modo essenziale il significato.</p> <p>Conoscere ed usare la terminologia specifica semplificata relativa allo studio della Storia dell'arte.</p> <p>Conoscere alcuni aspetti delle linee fondamentali della produzione artistica dei</p> | <p>La luce, l'ombra e il volume, il colore, l'immagine, la fotografia, i mass-media, la pubblicità, il design.</p> <p>Rielaborazione di semplici materiali di uso comune.</p> <p>I contenuti di messaggi visivi e i contesti in cui sono stati prodotti.</p> <p>Il patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del proprio territorio.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>principali periodi storici affrontati durante il percorso scolastico.</p> <p>Saper apprezzare i principali aspetti del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del proprio territorio.</p> | |
|--|--|--|

| |
|---|
| <p>Disciplina: SCIENZE MOTORIE</p> <p>Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità delle culture, lingue, esperienze.</p> |
|---|

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare le capacità di locomozione, manipolazione ed equilibrio. • Perfezionare le tecniche di base degli sport individuali e di squadra. • Aumentare la consapevolezza del proprio corpo e delle sue potenzialità. • Sviluppare la collaborazione e il rispetto reciproco attraverso il gioco di squadra. • Promuovere il rispetto delle regole e del fair play. | <p>Utilizzare schemi motori di base.</p> <p>Eseguire semplici combinazioni di movimento.</p> <p>Utilizzare in varie modalità i piccoli attrezzi.</p> <p>Utilizzare e saper mettere in atto le corrette abilità motorie.</p> <p>Partecipare ad ogni tipologia di gioco-sport, rispettando le regole e accettando i vari ruoli proposti.</p> <p>Utilizzare i vari attrezzi in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni.</p> <p>Acquisire la consapevolezza di quali sono i comportamenti che portano ad un benessere psico fisico.</p> | <p>I segmenti del corpo e i movimenti specifici.</p> <p>Le posizioni fondamentali.</p> <p>Gli schemi motori semplici.</p> <p>Schemi motori combinati. Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</p> <p>Orientamento spaziale. Le andature e lo spazio disponibile.</p> <p>La direzione, la lateralità. La destra e la sinistra.</p> <p>La postura e la comunicazione.</p> <p>Le discipline sportive.</p> <p>Il valore e le regole dello sport.</p> <p>L'igiene del corpo.</p> <p>Regole alimentari e di movimento.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Perfezionare gli schemi motori | <p>Utilizzare schemi motori di base.</p> | <p>Le parti del corpo: le funzioni fisiologiche e la respirazione.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>di base, migliorando la coordinazione, l'equilibrio e la forza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affinare la tecnica sportiva nei giochi di squadra e negli sport individuali, acquisendo maggiore consapevolezza dei gesti tecnici. • Elaborare semplici strategie di gioco, sia individuali che di squadra. • Rispettare le norme igieniche durante e dopo l'attività fisica. • Acquisire le conoscenze di base per una corretta alimentazione, legata all'attività fisica. • Sviluppare la capacità di cooperare con i compagni, rispettando i ruoli e le regole. | <p>Saper utilizzare schemi posturali.</p> <p>Eseguire semplici combinazioni di movimento.</p> <p>Utilizzare e saper mettere in atto, le corrette abilità motorie.</p> <p>Utilizzare in varie modalità i piccoli.</p> <p>Partecipare ad ogni tipologia di gioco-sport, rispettando le regole e accettando i vari ruoli proposti.</p> <p>Utilizzare i vari attrezzi in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni.</p> <p>Acquisire la consapevolezza di quali sono i comportamenti che portano ad un benessere psico fisico</p> | <p>Le posizioni fondamentali.</p> <p>Gli schemi motori semplici e combinati.</p> <p>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</p> <p>Orientamento spaziale.</p> <p>Le variabili spazio/temporali.</p> <p>Il mimo.</p> <p>La gestualità tecnica.</p> <p>Le discipline sportive.</p> <p>Il valore e le regole dello sport.</p> <p>L'igiene del corpo.</p> <p>Regole alimentari e di movimento.</p> |
|--|--|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Perfezionare gli schemi motori di base, applicandoli in contesti sempre | <p>Saper utilizzare abilità motorie.</p> <p>Saper adattare le proprie azioni a situazioni differenti.</p> | <p>Le funzioni fisiologiche del corpo.</p> <p>Le posizioni fondamentali.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>più complessi e vari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affinare la tecnica sportiva nei giochi di squadra e negli sport individuali, acquisendo una maggiore padronanza dei gesti tecnici. • Valutare in modo critico le proprie prestazioni, individuando i punti di forza e di debolezza e definendo obiettivi personali. • Promuovere uno stile di vita attivo e sano, attraverso l'attività fisica regolare e una corretta alimentazione. • Collaborare efficacemente con i compagni, rispettando le diversità e promuovendo il fair play. | <p>Saper realizzare movimenti combinati.</p> <p>Partecipare attivamente ai giochi sportivi proposti, utilizzando le regole correttamente.</p> <p>Riconoscere i comportamenti dell'agire in sicurezza.</p> <p>Saper riconoscere cibi sani e comportamenti adeguati.</p> | <p>Schemi motori combinati.</p> <p>Schemi motori in simultanea e in successione.</p> <p>Traiettorie, distanze e ritmi esecutivi.</p> <p>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</p> <p>Comunicazione di contenuti emozionali attraverso la drammatizzazione.</p> <p>Sequenze di movimento.</p> <p>Elementi tecnici delle discipline sportive.</p> <p>La gestualità tecnica.</p> <p>Il valore e le regole dello sport.</p> <p>Sviluppo del senso di responsabilità.</p> <p>L'igiene del corpo.</p> <p>Rapporto movimento salute.</p> |
|---|--|---|

Disciplina: TECNOLOGIA**Competenza chiave europea: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**

Acquisire la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, che comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Sviluppare la capacità di osservare attentamente gli oggetti e i fenomeni, analizzandone le caratteristiche e le funzioni.• Migliorare le abilità manuali attraverso la costruzione di semplici oggetti e la manipolazione di materiali diversi.• Utilizzare in modo efficace strumenti di rappresentazione come disegni tecnici, schemi e modelli per comunicare idee e progetti. | <p>Saper utilizzare in modo essenziale i termini specifici relativi ai materiali.</p> <p>Saper descrivere e distinguere in modo elementare le caratteristiche generali dei materiali che compongono gli oggetti di uso comune.</p> <p>Saper costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Saper disegnare le principali figure piane utilizzando le regole basilari del disegno tecnico e semplici disegni geometrici anche colorati a partire da queste figure geometriche.</p> | <p>Le proprietà chimiche fisiche, meccaniche e tecnologiche di alcuni materiali.</p> <p>Lavorazioni dei materiali.</p> <p>Alcuni aspetti dello smaltimento dei rifiuti.</p> <p>Elementari norme relative ai tipi di linee, ai tratteggi nei disegni tecnici.</p> <p>Alcuni tipi di grafici e le principali unità di misura.</p> |

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Approfondire le conoscenze sui materiali e sulle relative lavorazioni, scegliendo il materiale più adatto in base alle | <p>Saper utilizzare in modo essenziale i termini specifici relativi ai metalli e materiali da costruzione.</p> <p>Saper descrivere e distinguere in modo elementare le caratteristiche generali dei materiali che compongono oggetti di uso comune.</p> | <p>Le proprietà chimiche fisiche, meccaniche e tecnologiche di alcuni materiali.</p> <p>Semplici lavorazioni del metallo.</p> <p>Alcuni aspetti dello smaltimento dei rifiuti.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>caratteristiche richieste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutare i propri progetti e quelli degli altri, proponendo miglioramenti e ottimizzazioni. • Comprendere le fasi che portano dalla progettazione alla produzione e allo smaltimento di un prodotto, considerando l'impatto ambientale. • Valutare l'impatto ambientale dei prodotti e dei processi produttivi, promuovendo un approccio sostenibile. | <p>Saper costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Saper utilizzare semplicemente i termini specifici relativi all'edilizia.</p> <p>Saper disegnare i principali solidi geometrici semplici e semplici oggetti.</p> | <p>Alcune fasi di costruzione di una casa e alcuni impianti principali.</p> <p>Le principali norme relative ai tipi di linee, ai tratteggi per le sezioni, alle quotature nei disegni tecnici.</p> |
|---|---|--|

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare in modo approfondito le fasi del ciclo di vita di un prodotto, dalla progettazione allo smaltimento, considerando l'impatto ambientale e sociale. • Progettare prodotti e sistemi sostenibili, | <p>Comprendere e saper utilizzare in modo semplice i termini specifici del settore produttivo energetico e dell'energia elettrica.</p> <p>Saper elencare i vantaggi e gli svantaggi dei diversi tipi di energia.</p> <p>Saper individuare i principali pericoli elettrici.</p> <p>Saper riconoscere i principali materiali conduttori e isolanti.</p> <p>Saper disegnare semplicemente i principali solidi geometrici utilizzando semplici regole della assonometria cavaliera e isometrica anche quotati in qualche parte.</p> | <p>Le caratteristiche essenziali e gli impieghi dei combustibili fossili e delle risorse rinnovabili e dell'inquinamento.</p> <p>I principi base del funzionamento di alcune centrali elettriche ad energia rinnovabile e esauribile.</p> <p>Alcune caratteristiche generali dell'elettricità e i principali pericoli elettrici. Le principali grandezze elettriche e le loro unità di misura e la differenza tra</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>considerando l'impatto ambientale e sociale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle implicazioni etiche dell'innovazione tecnologica. • Comprendere i principi dell'economia circolare e promuovere pratiche di riciclo e riuso. | <p>Saper utilizzare alcuni principali comandi di software per la realizzazione di presentazioni al computer.</p> | <p>materiali conduttori e isolanti.</p> |
|--|--|---|

Disciplina: RELIGIONE CATTOLICA
Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
 Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali in una prospettiva interculturale.

Classe 1[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della | <p>Riconoscere l'importanza dell'elemento religioso nella storia degli uomini.</p> <p>Ricostruire le tappe fondamentali della storia del popolo di Israele.</p> <p>Conoscere in maniera essenziale struttura contenuti fondamentali del testo biblico.</p> <p>Identificare i tratti fondamentali della figura di Gesù.</p> <p>Riconoscere globalmente le caratteristiche della salvezza attuata da Gesù in rapporto ai bisogni e alle attese dell'uomo.</p> | <p>L'uomo e la religione.</p> <p>Le religioni degli antichi popoli mediterranei.</p> <p>La storia del popolo ebraico.</p> <p>La Bibbia: Parola di Dio e parola dell'uomo.</p> <p>Gesù di Nazareth, il Cristo.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. | | |
|---|--|--|

Classe 2[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. | <p>Individuare alcune caratteristiche salienti della Chiesa comunità.</p> <p>Sapere come le parole e le opere di Gesù abbiano plasmato la cultura dell'Europa.</p> <p>Cogliere i significati della celebrazione dei sacramenti.</p> <p>Riconoscere i principali fattori del cammino ecumenico e l'impegno delle Chiese e comunità cristiane per la pace, la giustizia e la salvaguardia del creato.</p> | <p>Le origini della Chiesa.</p> <p>Il cristianesimo e la formazione della cultura europea.</p> <p>I segni del cristianesimo.</p> |

Classe 3[^]

| Obiettivi | Abilità | Conoscenze |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Comprendere alcune categorie | <p>Individuare nelle testimonianze di vita evangelica le scelte di libertà per un proprio progetto di vita.</p> | <p>Crescita, maturità, libertà.</p> <p>I comandamenti come valori.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle di altre religioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa. • Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. • Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. | <p>Descrivere in modo essenziale l'insegnamento cristiano sui rapporti interpersonali, l'affettività e la sessualità.</p> <p>Confrontare semplici esempi di spiegazioni religiose e scientifiche del mondo e della vita.</p> <p>Confrontare comportamenti e aspetti della cultura attuale con la proposta cristiana.</p> | <p>Fede e scienza.</p> <p>Il cristianesimo e il pluralismo religioso.</p> <p>Gesù, via, verità e vita per l'umanità.</p> <p>La vita come amore.</p> <p>Aspetti della Dottrina sociale della Chiesa.</p> <p>Diritti umani.</p> |
|--|--|---|



ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO "FONTAMARA"
Via Martiri di Onna n° 1 67057 PESCINA (AQ) Tel 0863/86306
C.F. 81005520663 Email: aqic828006@istruzione.it PEC: aqic828006@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE STEM

“Lo studio delle materie STEM permette di non “subire” la tecnologia che ci circonda: da Internet alla musica elettronica, dallo sport al cinema con i suoi effetti speciali. Tramite la cosiddetta “matematica del cittadino” si possono formare studenti capaci di interpretare i tempi moderni proiettandosi verso il futuro tecnologico.”

Linee guida per le discipline STEM

Con il **Decreto Ministeriale n. 184 del 15 settembre 2023**, il MIM ha adottato le **Linee guida per le discipline STEM**, finalizzate ad introdurre, appunto, nel PTOF delle scuole di ogni ordine e grado e nei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricula lo sviluppo delle competenze matematico- scientifico-tecnologiche e digitali, legate sia agli specifici campi di esperienza sia all'apprendimento delle discipline.

Le **Indicazioni nazionali per il curricolo** del 2012 richiamano la necessità della collaborazione tra i saperi scientifici e umanistici e ribadiscono che l'approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce il fulcro dell'insegnamento delle discipline STEM.

Il nostro Curricolo Verticale STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) è concepito per plasmare gli studenti in individui capaci di affrontare le sfide del mondo moderno con creatività, pensiero critico e una prospettiva interdisciplinare. Questo percorso educativo in verticale, strutturato quindi dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Secondo Grado, si propone di offrire un viaggio educativo e di apprendimento fluido e progressivo.

Nella sua fase iniziale a partire dalla Scuola dell'Infanzia, si pongono le basi stimolando la curiosità innata dei bambini attraverso esplorazioni sensoriali e attività ludiche. L'osservazione del mondo che li circonda diventa un gioco, aprendo la strada a una comprensione precoce dei concetti fondamentali STEM.

Nella Scuola Primaria, il Curricolo Verticale STEM prende forma e si sviluppa con attività mirate a consolidare le competenze di base in matematica, scienze e tecnologia. L'arte viene integrata come veicolo espressivo, potenziando la creatività e la visione globale dei problemi.

Il passaggio alla Scuola Secondaria di Primo Grado segna una fase di approfondimento, dove gli studenti sperimentano progetti STEM più complessi e integrati. La programmazione, l'ingegneria e le scienze diventano componenti chiave, preparando gli studenti a sfide più avanzate.

L'equità, la diversità e l'inclusione sono principi che permeano tutto il nostro percorso. In parallelo, si intende promuovere anche competenze trasversali come il pensiero critico e la comunicazione, plasmando gli studenti non solo come apprendisti STEM ma come cittadini consapevoli e innovatori del futuro.

INTEGRAZIONE DEL CURRICOLO S.T.E.M. AL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

L'interazione delle STEM con l'insieme delle competenze di base culturali, personali e sociali è strettissimo: l'utilizzo delle tecnologie digitali costituisce, ad esempio, un aspetto ormai fondamentale della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale, della collaborazione con gli altri e della creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. La stretta correlazione tra le STEM e le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza rende necessario integrare il nostro Curricolo d'istituto con questi nuovi approcci

metodologici/didattici.

Il presente curriculum costruito in correlazione con i curricula delle singole discipline e con il Curriculum Digitale di Istituto, realizzato in coerenza con il modello del DigComp è stato stilato sulla base delle linee guida emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, prevede azioni dedicate a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico- tecnologiche, digitali e di innovazione legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM.

Quello che segue rappresenta una declinazione del curriculum STEM necessaria ai soli fini espositivi, il tutto dovrà essere concepito in una logica interdisciplinare.

Indicazioni metodologiche per un insegnamento efficace delle discipline STEM

I vigenti documenti programmatici relativi alla scuola dell'infanzia, al primo e al secondo ciclo di istruzione offrono molti spunti di riflessione per un approccio integrato all'insegnamento delle discipline STEM, pur non trattandole unitariamente. La consapevolezza della necessità della collaborazione tra i diversi saperi, la contaminazione tra la formazione scientifica e quella umanistica è ben chiara nelle Indicazioni nazionali per il curricolo del 2012.

L'approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce pertanto il fulcro dell'insegnamento delle discipline STEM.

- **Laboratorialità e learning by doing**

L'**apprendimento esperienziale**, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEM; consente infatti di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un **approccio collaborativo** alla risoluzione di problemi concreti.

- **Problem solving e metodo induttivo**

Lo sviluppo delle **competenze di problem solving** è essenziale per le discipline STEM, in quanto consente agli studenti di acquisire competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Il **metodo induttivo**, basato sull'osservazione dei fatti e sulla formulazione di ipotesi e teorie, è inoltre un approccio utile per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

- **Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa**

L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità consentono agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi, incoraggiandoli a **diventare autonomi nell'apprendimento** e favorendo lo sviluppo di competenze trasversali, come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali attiva invece il **pensiero divergente**, favorendo lo sviluppo della creatività.

- **Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo**

Il **lavoro di gruppo** consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'**apprendimento tra pari**, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica.

- **Promozione del pensiero critico nella società digitale**

L'utilizzo di **risorse digitali interattive**, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. La creazione di un pensiero critico può essere incoraggiata attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.

- **Adozione di metodologie didattiche innovative**

Per **sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva** degli studenti la scuola dovrebbe far ricorso alle tecnologie e adottare una didattica attiva, in grado di porre gli studenti in situazioni reali che consentano di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.

Le indicazioni specifiche per il Sistema integrato zero-sei

Con la consapevolezza che l'apprendimento, nella fascia zero-sei, *“avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza”* è opportuno:

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori;
- Potenziare l'innato interesse per il mondo circostante;
- Organizzare attività di manipolazione;
- Esplorare il contesto in modo olistico;
- Creare le condizioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici.

Come procedere nel primo ciclo di istruzione

Secondo quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali, e nella considerazione che le discipline STEM sono strettamente interconnesse, le Linee guida forniscono suggerimenti (non esaustivi), per un efficace insegnamento di tali discipline affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze in modo progressivo ed integrato:

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusive
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE STEM

L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e ad osservazioni sistematiche.

Con un compito di realtà lo studente è chiamato a risolvere una situazione problematica, per lo più complessa e nuova, possibilmente aderente al mondo reale, applicando un patrimonio di conoscenze e abilità già acquisite a contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti.

Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti.

La soluzione del compito di realtà costituisce così l'elemento su cui si può basare la valutazione dell'insegnante e l'autovalutazione dello studente.

PERCORSI STEM PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

| NUCLEI ESSENZIALI Traguardi per lo sviluppo delle competenze | TRAGUARDI da raggiungere per lo sviluppo delle competenze | CONOSCENZE E ABILITA' (il sapere e il saper fare) | ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite | Possibili CAMPI DI ESPERIENZA coinvolti |
|--|--|--|--|--|
| CODING | Il bambino/la bambina <ul style="list-style-type: none"> - si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; - individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; - segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali; - utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie - Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati. - Confrontare e rappresentare graficamente alcuni percorsi effettuati. | <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera. - Realizzare attività di robotica educativa. - Leggere, creare un codice ed eseguirlo. - Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni | <ul style="list-style-type: none"> - Uso del tappeto a scacchiera o di carte di programmazione per muovere giocattoli/oggetti (strumenti di robotica educativa) - Realizzare attività di programmazione con Pixel Art o altre App. - Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico. - Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio. - Progettare percorsi con Bee Bot <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p> | Tutti i campi di esperienza |
| ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING | Il bambino/la bambina <ul style="list-style-type: none"> - individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; - segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. | <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il territorio circostante | <ul style="list-style-type: none"> - Attività in palestra e in ambiente outdoor. - Giochi di esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°) <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | Tutti i campi di esperienza |
| (DIGITAL) STORYTELLING | Il bambino/la bambina <ul style="list-style-type: none"> - comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente; - inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; - utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; - esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. | <ul style="list-style-type: none"> - Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto | Possibilità di uso di apps per: <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare robot (es. Blue Bot), - illustrare ambienti e territori (es. macchina fotografica 360°), - raccontare (es. Ebook Creator), - presentare contenuti (es. Padlet, editor video) <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | Tutti i campi di esperienza |

PERCORSI STEM PER LA SCUOLA PRIMARIA

| NUCLEI ESSENZIALI <small>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</small> | TRAGUARDI <small>da raggiungere per lo sviluppo delle competenze</small> | CONOSCENZE E ABILITA' <small>(il sapere e il saper fare)</small> | ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite | Possibili DISCIPLINE coinvolte |
|---|--|---|---|---|
| CODING, ROBOTICA E TINKERING | L'alunno/a: - inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. | <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera. - Leggere, creare un codice ed eseguirlo - Realizzare attività di robotica educativa - Realizzare una programmazione visuale a blocchi. - Rappresentare processi attraverso diagrammi di flusso. Ingegnerizzare diagrammi di flusso. - Realizzare semplici prototipi | <ul style="list-style-type: none"> - Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - griglie, con comandi e carte - Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (es. Blue Bot, Lego WeDo, Sphero indi). - Progettazione e realizzazione di oggetti con materiali semplici o di recupero e piccole parti meccaniche o elettroniche. - Progettazione e realizzazione di contenuti digitali (es. Scratch Jr Scratch o Progettare il futuro)Attività di programmazione con Pixel Art o altre App. - Costruire oggetti di diverso tipo ad esempio cose che volano, girano, disegnano, si illuminano. - Smontare e reinventare apparati tecnologici. - Creare meccanismi e sistemi che funzionano. - Riutare cose e materiali per nuovi scopi. - Utilizzo del kit Makey Makey per scoprire come l'elettricità attraversa la materia. Sviluppo di attività con metodologia tinkering per la realizzazione di semplici microcircuiti (comandi On/Off Acceso/Spento) realizzati con materiali semplici o di recupero <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Matematica - Scienze - Tecnologia - Geografia - Inglese - Ed. Motoria - ecc |
| ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING | L'alunno/a: - esplora, descrive e rappresenta lo spazio; - utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. | <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare mappe e carte - Usare la bussola - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale - Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo | <ul style="list-style-type: none"> - Attività in palestra e in ambiente outdoor - Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale) - Progettazione e realizzazione di percorsi e itinerari (es. Google Earth) - Indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali o digitali <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Geografia - Matematica - Scienze - Storia - Inglese - Ed. Motoria - ecc |

| | | | | |
|--------------------------------------|--|---|---|--|
| <p>DIGITAL STORYTELLING</p> | <p>L'alunno/a:</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 situazioni; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali. - Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche | <ul style="list-style-type: none"> - Esporre, sintetizzare, condividere idee e contenuti in modo creativo, attraverso illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche, fumetti, animazioni | <p>Uso di ambienti editor o web app per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - documentare (es. Thinglink), - utilizzare strumenti di robotica educativa (es. Blue Bot, lego WeDo, Lego Spike...), - illustrare spazi e territori (es. fotocamera digitale), - raccontare (es. Ebook Creator, Lywi, Scratch), - presentare contenuti (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), - informare (es. Canva), - disegnare (es. Paint) <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tutte le discipline |
| <p>SCIENZE IN LABORATORIO</p> | <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; - esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi; personali, propone e realizza semplici esperimenti. - trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano | <p>Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i momenti significativi della vita delle piante e degli animali - Conoscere le cause dei vari tipi di inquinamento. - Conoscere e applicare le strategie di riuso e il riciclo - Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione | <p>Attività diverse, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semina, allevamenti - La raccolta differenziata - Creazione di oggetti mediante il riciclo del materiale - Utilizzoo di strumenti digitali (microscopio digitale), AR e VR <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Scienze - Tecnologia - Geografia - Storia - Ed. Motoria - ecc |

PERCORSI STEM PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| NUCLEI ESSENZIALI Traguardi per lo sviluppo delle competenze | TRAGUARDI da raggiungere per lo sviluppo delle competenze | CONOSCENZE E ABILITA' (il sapere e il saper fare) | ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite | Possibili DISCIPLINE coinvolte |
|---|---|--|---|---|
| CODING, ROBOTICA E TINKERING Risolvere e porsi problemi Reale e Virtuale | L'alunno/a: - conosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. | - Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli - Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere - Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo - Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo le azioni da compiere - Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making. | - Programmazione di robot al fine di fargli superare percorsi ad ostacoli (Coding) - Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche (stampanti 3D, visori VR) Metodologia: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer, robot e materiale di facile reperibilità per allestire percorsi. | - Matematica - Scienze - Tecnologia - Inglese - Ed. Motoria - ecc |
| ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING | L'alunno/a: - utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio; - ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). | - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente. - Leggere una cartina - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale - Usare della bussola - Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo | - Attività in palestra e in ambiente outdoor - Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante - Esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°, bussola anche digitale) - Progettazione e realizzazione di mappe e percorsi (es. Google Earth) Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged. | - Geografia - Matematica - Inglese - Scienze - Storia - Ed. Motoria - ecc |
| DIGITAL STORYTELLING | L'alunno/a: - 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. | - Ricercare, organizzare, illustrare, presentare | - Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software di office automation e grafica digitale Metodologie: Didattica laboratoriale, peer teaching, learning by doing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche. | - Tutte le discipline |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| SCIENZE IN LABORATORIO | <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni; - esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti; - trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi | <p>Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico) - conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione | <p>Attività diverse, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare le energie rinnovabili - utilizzare i materiali rinnovabili - Utilizzo di strumenti digitali (microscopio digitale), AR e VR <p>Metodologie: Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Scienze - Geografia - Storia - Ed. Motoria - ecc |
| COSTRUZIONI GEOMETRICHE Spazio e figure Modelli | <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - risolve problemi, spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati | <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere proprietà delle principali figure piane; - Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche. - Riprodurre figure e disegni geometrici; - Comprendere il funzionamento di semplici modelli fisici basati sulle figure geometriche piane. | <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione e studio delle proprietà degli enti geometrici e delle figure piane. - Introduzione a forze, spostamenti, resistenza e altre grandezze fisiche. - Utilizzo del programma Cabri o similari. - Costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit o altri strumenti (es. cricutmaker 3) <p>Metodologie: Cooperative learning, didattica laboratoriale con costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Matematica - Scienze - Tecnologia - ecc |