MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia - Ambito Territoriale per la Provincia di Catania
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE AD INDIRIZZO MUSICALE
"M. MONTESSORI - P. MASCAGNI"
Via GIUSEPPE DI GREGORIO, 22 - 95122 CATANIA - ☏ TEL./FAX- 095201922

Codice Meccanografico **CTIC8AF00V** - Codice Fiscale **80016050876**- ✉ctic8af00v@istruzione.it – ctic8af00v@pec.istruzione.it
https://www.montessorimascagnict.edu.it

IL CURRICOLO VERTICALE:

- **SCUOLA DELL'INFANZIA**
- **SCUOLA PRIMARIA**
- **SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

IL CURRICOLO VERTICALE

Il Profilo delle Competenze dell'alunno si costruisce e si delinea attraverso un processo di apprendimento educativo-didattico che promuove e valorizza lo sviluppo di abilità di tutti gli alunni. Non esiste la competenza ma esiste la persona competente. Le competenze si possono dunque definire come un costrutto complesso che si compone di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali. Competente è la persona che sa riutilizzarli in contesti diversi da quelli in cui li ha appresi.
Pertanto la "persona competente" è capace di affrontare compiti e risolvere problemi in situazione, utilizzando le proprie risorse interne (conoscenze, abilità, competenze, disposizioni, atteggiamenti) e quelle esterne disponibili.
Nella nostra comunità educante ogni alunno inizia un percorso di crescita che parte dall'esperienza del sapere essere, passa attraverso il saper fare per arrivare al saper utilizzare le conoscenze e abilità con piena competenza in situazioni reali diverse e sempre più complesse.
In quest'ottica il Curricolo Verticale di Istituto è la carta di identità fondamentale del nostro piano dell'offerta formativa e declina per ciascun ordine di scuola le conoscenze e le abilità, i traguardi di competenza specifici dei campi del sapere nella Scuola dell'Infanzia, delle Aree disciplinari nella Scuola Primaria e nelle Discipline nella Scuola secondaria di primo grado.

La normativa di riferimento è la seguente:

- Le Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e del Primo ciclo d'istruzione
- Le Competenze chiave europee definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio Europeo (22 maggio 2018)

Finalità

Lo scopo primario del nostro Curricolo Verticale è quello di contribuire a "formare persone competenti", ciò implica:

- ✓ Collaborazione (tra docenti e alunni, tra docenti, tra docenti e DS, con le famiglie, agenzie territoriali ecc.);
- ✓ Condivisione degli obiettivi;
- ✓ Condivisione dei processi.

Il Curricolo della nostra Comunità educante mira dunque alla formazione integrale del cittadino europee che dovrà essere in grado alla fine del percorso di trasferire in contesti reali ciò che ha imparato a scuola. Per realizzare la continuità tra primo e secondo ciclo, le competenze chiave di cittadinanza e i traguardi per lo sviluppo di competenze per il curricolo del primo ciclo previsto nelle Indicazioni, non devono essere visti separati, ma in continuità nell'arco degli otto anni di scuola del primo ciclo e dei dieci anni di obbligo d'istruzione.

L**a Didattica per Competenze** mira a:

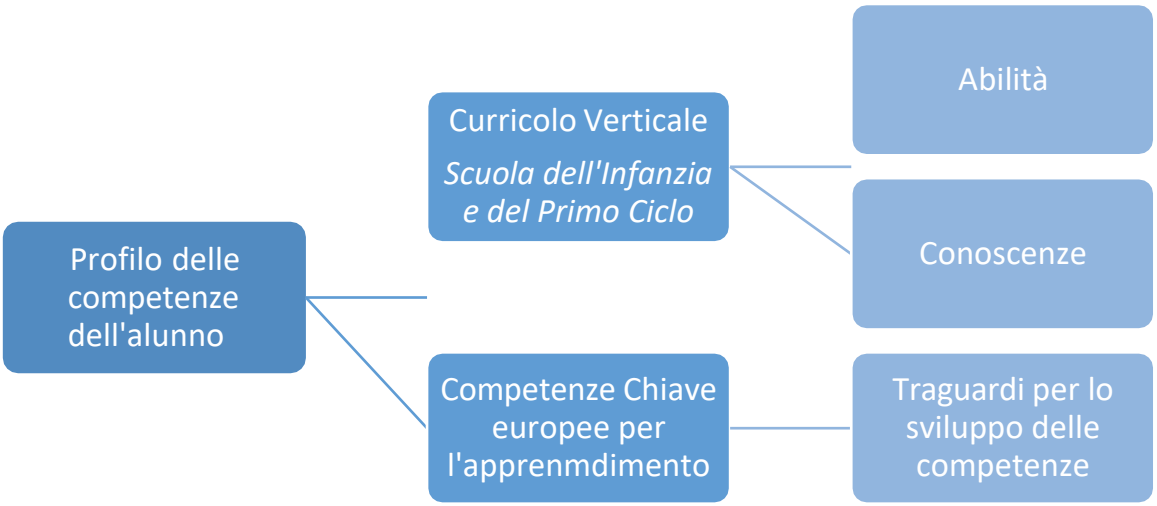
- Creare situazioni di apprendimento in cui gli alunni sono parte attiva nell'elaborazione, nella presa di decisioni e nel controllo degli esiti e del processo di apprendimento;
- Valorizzare e usare situazioni reali favorevoli all'introduzione di nuovi argomenti partendo da problemi concreti e cercando soluzioni reali;
- Promuovere il lavoro di gruppo o comunque socializzato da preferire al lavoro individuale;
- Utilizzare metodologie didattiche innovative, attive ed esperienziali, supportate dalle ICT;
- Centrare il gruppo di lavoro su compiti autentici o compiti di realtà;
- Fare un uso sistematico di rubriche valutative.

LE COMPETENZE CHIAVE sono competenze trasversali collegate a motivazioni della persona umana. Si esprimono attraverso atteggiamenti e capacità personali

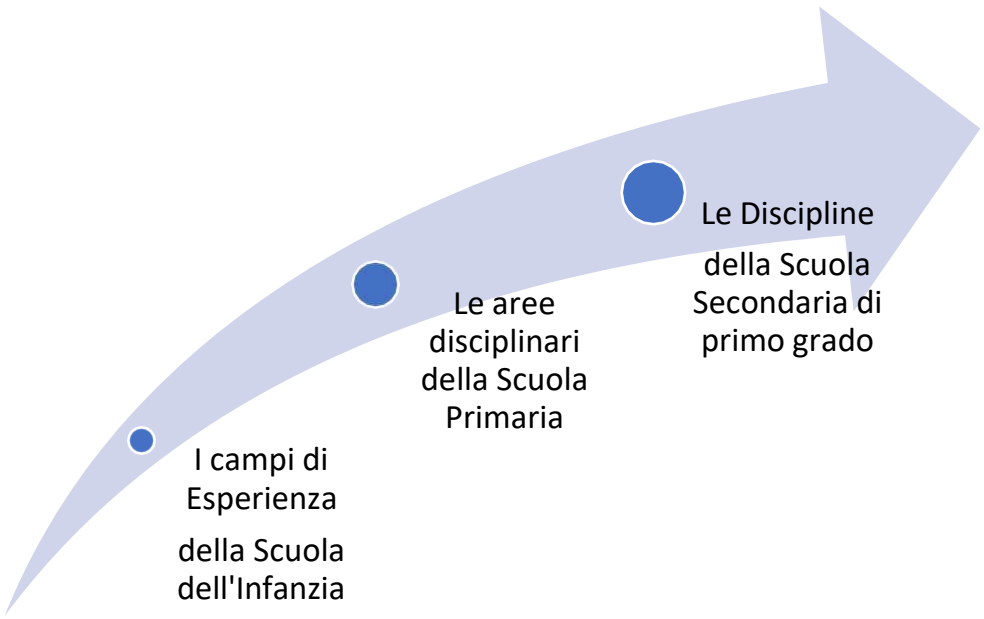
- nella relazione
- nella soluzione di problemi
- nell'apprendimento
- nel lavoro.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE **(Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018) Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado.**
1. Competenza Alfabetica Funzionale **2.** Competenza Multilinguistica **3.** Competenza Matematica e competenza di base in Scienze, Tecnologia e Ingegneria **4.** Competenza Digitale **5.** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare **6.** Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza **7.** Competenza imprenditoriale **8.** Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Struttura del Curricolo Verticale



Organizzazione del Curricolo



Ogni ordine di scuola concorre alla realizzazione del curricolo in base alla sua specificità:

Scuola dell'Infanzia: Sviluppa competenze cognitive e relazionali attraverso la pianificazione didattica dei Campi di Esperienza	L'azione formativa della scuola dell'Infanzia mira a sviluppare l'identità, potenziare l'autonomia, favorire l'acquisizione delle prime competenze, promuovere il senso di cittadinanza attraverso la creazione di un ambiente di vita, di relazioni di qualità all'interno di un dialogo educativo con la comunità e con la famiglia	**I CAMPI DI ESPERIENZA:** • Il sé e l'altro • Il corpo in movimento • Immagini, suoni e colori • I discorsi e le parole • La conoscenza del mondo
Scuola Primaria: Progetta e pianifica percorsi di apprendimento per lo sviluppo di competenze specifiche relative alle tre Aree disciplinari: Area linguistico-artisticoespressiva Area matematico-scientifico-tecnologica Area storico-geografico-sociale	La scuola primaria mira al rafforzamento dell'identità personale e all'integrazione delle diversità, attraverso l'autonomia personale all'interno di conoscenza e di relazione, in vista della educazione alla convivenza e alla cittadinanza attiva. Il suo compito formativo è orientato all'acquisizione degli apprendimenti di base, consentendo l'opportunità di sviluppare tutte le dimensioni psico-affettive, cognitive, etiche e religiose e di acquisire i saperi irrinunciabili. Attraverso "gli alfabeti di ciascuna disciplina" utilizzata come laboratorio di saperi e di saper fare, la scuola pone al centro la sua azione formativa che consente a ciascun alunno di esprimere ed esercitare i diversi stili cognitivi, premessa per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico.	**AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA:** • Italiano • Inglese • Arte e Immagine Musica **AREA ANTROPOLOGICA:** • Storia • Geografia • Religione **AREA MATEMATICA-SCINTIFICA-TECNOLOGICA:** • Matematica • Scienze • Tecnologia • Ed Motoria.

Scuola Secondaria di I grado: Favorisce una più approfondita padronanza delle competenze disciplinari specifiche e un'articolata organizzazione delle conoscenze, al fine di promuovere competenze più ampie e trasversali, nella prospettiva dell'elaborazione di un sapere integrato.	La Scuola Secondaria di I grado concorre a promuovere la formazione dell'uomo e del cittadino secondo i principi sanciti dalla Costituzione e favorisce l'orientamento dei giovani ai fini della scelta dell'attività successiva. E' una scuola formativa che aggiunge ai contenuti programmatici delle singole discipline gli stimoli necessari per offrire agli alunni occasioni concrete di sviluppo della personalità successiva alla scuola primaria. Accogliendo le studentesse e gli studenti nel passaggio dalla fanciullezza all'adolescenza, ne prosegue l'orientamento educativo, eleva i livello di educazione e di istruzione personale di ciascun cittadino, accresce le capacità di contributo ai valori della cultura e della civiltà e costituisce, infine, grazie agli sviluppi metodologici e didattici conformi alla sua natura "secondaria", la premessa indispensabile per l'ulteriore impegno dei ragazzi nel secondo ciclo di istruzione e formazione. In questo segmento di scuola si attuano una più approfondita padronanza delle discipline ed una più articolata organizzazione delle conoscenze, per la costruzione "di un sapere sempre più integrato e pradroneggiato".	**LE DISCIPLINE:** • Italiano • Storia • Geografia • Lingue straniere (Inglese Spagnolo) • Scienze matematiche • Scienze motorie • Tecnologia • Scienze • Musica - Strumento • Arte e immagine

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

CURRICOLO PER COMPETENZE
Il sé e l'altro – Immagini, suoni, colori, I discorsi e le parole

IL SÉE L'ALTRO

<table>
<tr><th colspan="3">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</th></tr>
<tr><td colspan="3">1. Competenza in materia di cittadinanza</td></tr>
<tr><th colspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</th></tr>
<tr><td colspan="3">• Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre
• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta
• Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme
• Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</td></tr>
<tr><th colspan="3">AREA LINGUISTICA ESPRESSIVA</th></tr>
<tr><th>CAMPI DI ESPERIENZA</th><th>ABILITA'/OBIETTIVI DI APP.</th><th>CONOSCENZE/ATTIVITA'</th></tr>
<tr><td rowspan="2">IL SE'E L'ALTRO</td><td>TRE ANNI
• Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo
• Accetta le routine della giornata su istruzione dell'insegnante
• Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione
• Conosce i componenti della sua famiglia</td><td rowspan="2">CONOSCENZE
• Identità e caratteristiche personali
• Gruppo sociale: la scuola
• Tradizioni della famiglia e della comunità
• Regole di convivenza sociale
• Partecipazione e collaborazione costruttive
• Cooperazione e rispetto di regole di convivenza
• Diritti e doveri
• Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa, ecc.)
• Usi e costumi del proprio territorio
• Usi e costumi di altre culture
• Regole di educazione ambientale

ATTIVITA'</td></tr>
<tr><td>QUATTRO ANNI
• Gioca con i compagni scambiando informazioni e interazioni
• Accetta le routine della giornata, rispetta le proprie</td></tr>
</table>

	cose e quelle nel lavoro altrui, le regole nel gioco • Partecipa alle attività collettive mantenendo adeguati tempi di attenzione • Conosce alcune tradizioni della propria comunità	• -Gioco di ruolo -Conversazione -Rielaborazione -Interventi pertinenti -Gioco simbolico • -La storia personale -Confronto con i compagni. • -Conversazione -Giochi strutturati (rispetto turno) -Tombole • Ci osserviamo e confrontiamo le diversità (attività guidate) • Percorsi all'interno e all'esterno della scuola (Sapersi muovere autonomamente negli spazi della scuola. Riconoscere il tragitto casa-scuola)
	CINQUE ANNI • Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni • Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti • Partecipa alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi in condizione di interesse • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio	

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
• Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo gli 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 • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.), sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

<table>
<tr><th colspan="3">AREA LINGUISTICA ESPRESSIVA</th></tr>
<tr><th>CAMPI DI ESPERIENZA</th><th>ABILITA’/OBIETTIVI DIAPP.</th><th>CONOSCENZE/ATTIVITA’</th></tr>
<tr><td rowspan="3">IMMAGINI, SUONI, COLORI</td><td>TRE ANNI

• Esegue scarabocchi senza particolare finalità espressiva.
• Colora su aree estese con i colori a dita con l’aiuto dell’insegnante
• Segue brevi spettacoli con la mediazione dell’insegnante
• Riproduce alcuni suoni su indicazione dell’insegnante.</td><td rowspan="3">CONOSCENZE

• Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc.
• Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica
• Gioco simbolico
• Materiali: funzione e applicazione
• Corrispondenza suono/movimento
• Colori (utilizzo primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze)
• Funzione comunicativa dei messaggi non verbali
• Linguaggi multimediali
ATTIVITA’

• Gioco simbolico Psicomotricità Attività motoria
• Invenzione di storie di gruppo
• Drammatizzazione Supporto di musica, immagini e filmati
• Realizzazione di lavori collettivi (cartelloni, libri, ecc.) o individuali
• Spettacoli teatrali. Visione di film di animazione. Osservazione del reale.
• Rappresentazione grafica. Utilizzo di diverse tecniche pittoriche e manipolative
• Suonare con il corpo e con gli oggetti di uso quotidiano.
• Ricerca di ritmi con gli oggetti della classe
• Ascoltare suoni e rumori all’interno e all’esterno della scuola.</td></tr>
<tr><td>QUATTRO ANNI

• Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno. Cerca di restare all’interno dei contorni delle figure
• Segue spettacoli e filmati di vario tipo mantenendo l’attenzione per brevi periodi partecipando alle vicende dei personaggi
• Esegue semplici suoni, ritmi, rumori.</td></tr>
<tr><td>CINQUE ANNI

• Usa correttamente diverse tecniche grafiche per esprimersi. Colora con precisione le figure restando all’interno dei contorni.
• Segue spettacoli teatrali, filmati e documentari di vario tipo con interesse partecipando alle vicende e sapendole riferire
• Esegue suoni, ritmi, rumori di crescente complessità. Produce sequenze sonore con la voce e con semplici strumenti</td></tr>
</table>

	• Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	• Costruzioni di semplici strumenti musicali con materiale di recupero. • Gioco dei ritmi, di suoni e di tonalità • Rappresentazione del ritmo alla lavagna o su grandi fogli.

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPTENZA CHIAVE EUROPEA		
2. Competenza alfabetica funzionale		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
• Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. • • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media		
AREA LINGUISTICA ESPRESSIVA		
CAMPI DI ESPERIENZA	**ABILITA'/OBIETTIVI DI APP.**	**CONOSCENZE/ATTIVITA'**
I DISCORSI E LE PAROLE	TRE ANNI • Ascolta suoni e parole pronunciate • Ripete alcune semplici parole ascoltate • Ascolta semplici filastrocche e canzoncine su sollecitazione dell'insegnante. QUATTRO ANNI • Ascolta e ripete parole e brevissime frasi • Sa abbinare le parole alle illustrazioni corrispondenti. • Nomina solamente le parole più semplici • Memorizza brevi filastrocche e canzoncine.	CONOSCENZE Suoni e funzioni della lingua • Codici linguistici: parola e immagine • Connettivi logici e temporali • Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione • Lessico e vocabolario • Espansione della frase • Struttura fonetica della parola (fonemi) • Abbinamento fonema-grafema. ATTIVITA' • Racconto di storie racconti di esperienze emozioni in gioco

		• Burattini, colori, racconto • Carte personaggi per inventare storie • -Ricerco la lettera -Gioco con i nomi -Scrivo il mio nome -Dettato iconografico
	CINQUE ANNI • Comprende il senso di nuovi vocaboli, brevissime frasi pronunciate e le istruzioni date dall'insegnante • Riconosce oggetti, nomina parti del corpo, oggetti, animali e colori, con o senza supporto delle immagini.	

IL CORPO IN MOVIMENTO

COMPTENZA CHIAVE EUROPEA		
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
• Vive pienamene la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento		
AREA LINGUISTICA ESPRESSIVA		
CAMPI DI ESPERIENZA	**ABILITA'/OBIETTIVI DI APP.**	**CONOSCENZE/ATTIVITA'**
IL CORPO IN MOVIMENTO	TRE ANNI • Con l'aiuto dell'insegnante si alimenta e utilizza i servizi • Riconosce le parti del viso su di sé • Controlla alcuni schemi motori di base: camminare, sedersi • Partecipa a giochi in coppia con la mediazione dell'insegnante	CONOSCENZE • Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc. • Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica • Gioco simbolico • Materiali: funzione e applicazione • Corrispondenza suono/movimento

<table>
<tr>
<td rowspan="2"></td>
<td>QUATTRO ANNI

• È autonomo nell’igiene personale e nell’alimentarsi
• Riconosce le parti del corpo su di sé, sugli altri e sulle immagini. Abbozza lo schema corporeo
• Controlla i principali schemi motori statici e dinamici.
• Partecipa a giochi in piccolo gruppo</td>
<td rowspan="2">• Colori (utilizzo primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze)
• Funzione comunicativa dei messaggi non verbali
• Linguaggi multimediali

ATTIVITA’

• Psicomotoria, di sezione, libera/organizzata linguistica
• Psicomotoria Logica Di sezione
• Psicomotoria Gioco simbolico
• Psicomotoria Drammatizzazione musicale
• Psicomotoria Logica grafica</td>
</tr>
<tr>
<td>CINQUE ANNI

• Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale espressivo; matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica
• Rappresenta il corpo in modo completo fermo e in movimento con ricchezza di particolari
• Controlla gli schemi motori statici e dinamici; ha acquisito un adeguato coordinamento della motricità fine
• Interagisce con i compagni durante il gioco in piccolo e grande gruppo.</td>
</tr>
</table>

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPTENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base di scienze, tecnologia e ingegneria
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
• Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo, sia nella giornata che nella settimana

- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato o prossimo
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità
- 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.

AREA LINGUISTICA ESPRESSIVA

CAMPI DI ESPERIENZA	**ABILITA'/OBIETTIVI DI APP.**	**CONOSCENZE/ATTIVITA'**
LA CONOSCENZA DEL MONDO	TRE ANNI • Osserva alcune caratteristiche dell'ambiente con l'aiuto dell'insegnante. • Riconosce alcune caratteristiche percettive dei materiali • Riconosce oggetti uguali • Osserva due oggetti di diversa lunghezza con l'aiuto dell'insegnante • Numera entro il 3 • Posiziona un oggetto dentro o fuori un contenitore su indicazione.	CONOSCENZE • Concetti spazio-temporali • Concetti topologici • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni • Discriminare, ordinare, raggruppare • Figure e forme geometriche • Quantità • Numerazione • Classificazione • Seriazione • Ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici) • Elementi naturali • Ambienti e natura • Nuove tecnologie ATTIVITA' • Il ritmo delle stagioni. Es.: raggruppare indumenti in base al genere, al colore, alle dimensioni, al peso, al loro utilizzo. • Giochi di insiemi: corrispondenze e seriazioni. • Scansione della giornata, routine, filastrocche, sequenze temporali (calendario)
	QUATTRO ANNI • Conosce alcune caratteristiche dell'ambiente • Riconosce le principali caratteristiche percettive dei materiali più comuni • Classifica in base ad una caratteristica • Confronta due oggetti di diversa lunghezza • Conosce gli organizzatori spaziali dentro/fuori, davanti/dietro, sopra/sotto • Numera entro il 5 • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.	

	CINQUE ANNI • Conosce le principali caratteristiche dell'ambiente e degli organismi viventi • Conosce le principali caratteristiche dei materiali più comuni e le riferisce in modo appropriato. Chiede e offre spiegazioni • Classifica in base a più caratteristiche • Confronta tre oggetti di diversa lunghezza ed è in grado di seriare • Numera entro la decina • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	• Associazioni di simboli e suoni ad azioni specifiche. Racconto in sequenza (progetto passaggio Esplorato) • A partire dalle seguenti domande (*Chi sono io? Cosa ho bisogno per crescere? Cosa serve alle piante e agli animali per crescere? Cosa cambia nell'ambiente con il passare delle stagioni?*) far riflettere i bambini attraverso conversazioni • Giochi motori e psicomotori Canzoni e filastrocche • Semplici misurazioni utilizzando parti del proprio corpo o di quello dei compagni. • Giochi motori, attività di routine, somministrazione di schede illustrate, esecuzione di consegne verbali

TRASVERSALI A TUTTI CAMPI D'ESPERIENZA			
COMPTENZA CHIAVE EUROPEA			
3. Competenze digitali			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime	• Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC • Utilizza il mouse correttamente • Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali • Riconosce e apre le icone • Sa utilizzare la funzione touch • Esegue semplici giochi didattici,	• Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera, ecc.) • Direzionalità delle frecce • LIM: potenzialità e funzioni principali • Icone principali • Audiovisivi, cellulari e tablet • Software di gioco educativo	• Giochi interattivi • Coding attività grafica e motoria • Costruire un *computer* con materiali di riciclo

forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	guarda immagini e filmati • Gioca e disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce le informazioni, svolge compiti • Attua e simbolizza una procedura • Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica) • Risolve problemi in modo creativo.	• Coding (pensiero computazionale) • Robotica	
TRE ANNI • Osserva alcuni strumenti tecnologici con l'aiuto dell'insegnante • Assiste in piccolo gruppo a giochi multimediali, immagini e brevi filmati • Con l'aiuto dell'insegnante avvia e spegne il computer • Guidato effettua giochi di coding unplugged.			
QUATTRO ANNI • Riconosce alcuni strumenti tecnologici • Sperimenta l'utilizzo degli strumenti multimediali con l'aiuto dell'insegnante • Sollecitato familiarizza con la tastiera e ha un approccio conoscitivo delle funzioni dei tasti • Partecipa attivamente a giochi di coding unplugged.			
CINQUE ANNI • Riconosce alcuni strumenti tecnologici e sa indicarne il possibile utilizzo • Da solo o in piccolo gruppo utilizza strumenti multimediali con la sorveglianza dell'insegnante • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica del computer ed individua le principali icone che gli servono e sa aprire file e cartelle col supporto dell'insegnante • Partecipa attivamente sia come conducente che come robot a giochi di coding unplugged • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Riconosce alcune icone per utilizzare semplici programmi di disegno.			

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

Area Linguistico – Espressiva

Italiano – Inglese -Arte e immagine – Musica

ITALIANO CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
2. Competenza alfabetica funzionale 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
2. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registrolinguistico appropriato alle diverse situazioni. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	- Ascoltare, comprendere e riferire il messaggio orale, tenendo sotto controllo il contesto - Comprendere e ricordare i contenuti essenziali di un testo ascoltato - Narrare brevi esperienze personali e racconti, seguendo un ordine temporale - Intervenire in un dialogo in modo ordinato e pertinente -Ascoltare e comprendere semplici descrizioni informazioni, filastrocche e poesie	Le regole della conversazione, formulare domande e rispondere Narrazioni e racconti orali di esperienze personali, di storie, di fiabe e di favole rispettando la successione cronologica I Sentimenti e le emozioni espressi con le parole Comprensione di storie ascoltate Individuazione degli elementi essenziali di una storia Ipotesi di sviluppo e la conclusione di una storia ascoltata Filastrocche e poesie Descrizione orale di un oggetto, di un'immagine, di un personaggio di una storia ascoltata Invenzione e racconto di una storia	Ascolta e comprende brevi testi Legge e comprende semplici testi Racconta esperienze personali o semplici storie, rispettando la successione cronologica Scrive autonomamente brevi frasi Riconosce le regole ortografiche di base
LETTURA	-Riconoscere le vocali e le consonanti dal punto di vista grafico e fonico nelle parole che le contengono -Leggere globalmente e riprodurre nei quattro caratteri parole note -Compiere le prime esperienze di lettura		

	Leggere, comprendere e memorizzare brevi testi di uso quotidiano, poesie tratte dalla letteratura per ragazzi -Leggere testi di vario genere 2f-Utilizzare tecniche di lettura	Discriminazione e riconoscimento di fonemi e grafemi Le sillabe dirette e inverse La lettura di parole, semplici frasi e testi Gli elementi essenziali di un testo narrativo: personaggi, protagonista, ambientazione Lettura di testi narrativi e poetici Pregrafismo – vocali e consonanti Costruzione di sillabe Costruzione di parole Costruzione di frasi minime La scrittura di parole nei quattro caratteri Scrittura di una breve frase Scrittura di semplici frasi su tematiche di vario genere e tecniche di lettura Individuazione di parole poco note e riflessione sul loro significato. Analisi e sintesi, composizione e ricomposizione di parole La scomposizione in sillabe di parole note Riflessione sulla struttura della frase: il nome, il verbo Le principali convenzioni di scrittura	
SCRITTURA	-Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando anche diversi caratteri -Compiere le prime esperienze di lettura e di scrittura in modo consapevole		
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	- Arricchire il lessico, riflettendo sul significato delle parole		
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA	-Scoprire e utilizzare in modo corretto le prime regole ortografiche e morfologiche -Riconoscere alcune fondamentali convenzioni di scrittura		

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3.Competenza multilinguistica 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
3.Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ASCOLTO (Comprensione orale)	-Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. -Conoscere le principali festività e tradizioni britanniche.	Forme di saluto Presentazioni e dialoghi Conoscenza delle festività britanniche Esprimersi utilizzando semplici interazioni Istruzioni, semplici comandi relativi alla vita di classe Suoni e ritmi della L2 Riconoscimento di colori Identica e nomina oggetti scolastici Abbina il numero alla quantità in lingua inglese Identifica e nomina gli animali Identifica e nomina i soggetti della famiglia Abbina parole di uso comune ad immagini e viceversa Lettura di semplici parole con il supporto visivo Formulare auguri relativi alle principali festività Rappresentare con il disegno il lessico appreso Scrive parole inglesi abbinate a disegni e immagini Rappresentare qualche momento di brevi storie lette dall'insegnante o ascoltate con l'ausilio dell'audio book Scrive semplici parole di auguri	Ascolta e comprende semplici parole di uso quotidiano; Riconosce parole associate a supporti visivi Formula e comprende brevi messaggi orali; Scrivere semplici parole. -
PARLATO (Produzione e interazione orale)	-Interagire con un compagno utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.		
LETTURA (Comprensione scritta)	-Comprendere semplici parole cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi. -Cogliere il rapporto fra grafia e fonia.		
SCRITTURA (Produzione scritta) (fino alla 3^ classe)	- Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.		

ARTE E IMMAGINE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPRIMERSI E COMUNICARE	-Rappresentare in modo creativo immagini, sensazioni, emozioni con molteplici tecniche e materiali.	Conoscenza dei colori primari e secondari Individuazione e riproduzione di colori negli ambienti naturali e artificiali Manipolazione e utilizzazione di varie tecniche pittoriche grafiche Discriminazione di forme, colori, linee di un'immagine Osservazione di opere pittoriche	Esplora immagini, forme ed oggetti dell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali; Riconosce attraverso un approccio operativo linea, colori e forme; Si esprime in produzioni di vario tipo.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	-Esprimere le proprie sensazioni descrivendo ciò che si vede in un'immagine		
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	-Osservare, descrivere e comprendere un'opera d'arte.		

MUSICA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
1- PRODURRE	- Imitare suoni e rumori della realtà naturale e tecnologica - Individuare le fonti dei suoni e dei rumori - Eseguire individualmente e in gruppo semplici brani	Suoni e rumori della natura Il suono e il silenzio Ascolto di brani musicali per favorire la libera espressione e la creatività motoria Sequenze ritmiche Canti in gruppo	Ascolta e discrimina suoni e rumori; Coglie all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale decodificandolo; Esegue in gruppo semplici brani vocali
2- ASCOLTARE	- Ascoltare brani musicali e comprenderne il messaggio Sperimentare il silenzio come assenza di suono -		

Area Antropologica

Storia – Geografia – Religione

STORIA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
USO DELLE FONTI	-Saper riconoscere elementi significativi del passato dal suo ambiente di vita.	Le preconoscenze sul termine tempo Le parole del tempo La successione di eventi Sequenze narrative Gli indicatori temporali La successione La contemporaneità La durata La percezione del tempo La linea del tempo temporali e la loro durata Misura del tempo: durata, successione e ciclicità Il giorno, la settimana, i mesi, le stagioni I cambiamenti e le trasformazioni prodotti dallo scorrere del tempo	Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate, anche in rapporto al presente. Usa cronologia e carte storico-geografiche. Utilizza la ricerca come ampliamento delle conoscenze studiate. Rielabora ed espone con chiarezza i contenuti appresi, utilizzando il lessico specifico della disciplina. -
ORANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	- Distinguere i diversi significati della parola tempo -Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute -Comprendere la successione degli eventi e il significato delle locuzioni temporali - Ricostruire fatti ed esperienze vissute, seguendo appropriati indicatori temporali -Ordinare azioni e situazioni in successione		
STRUMENTI CONCETTUALI	-Comprendere e rappresentare la sequenza narrativa di semplici racconti letti o ascoltati		

	-Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni -Conoscere il concetto di durata -Riconoscere la ciclicità di alcuni fenomeni temporali e la loro durata	Tracce della storia personale.	
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	- Rilevare i più evidenti segni di cambiamento prodotti dal passare del tempo -Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazioni del tempo e per la periodizzazione		

GEOGRAFIA PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ORIENTAMENTO	- Distinguere i diversi significati della parola " spazio " - Stabilire la posizione del corpo e degli oggetti nello spazio - Scoprire la dimensione spaziale degli ambienti vissuti quotidianamente - Riconoscere confini, regioni interne ed esterne - Eseguire percorsi, seguendo consegne che contengono concetti topologici - Comprendere la relatività dei riferimenti topologici	Lo spazio scuola interno ed esterno Destra e sinistra Posizioni e relazioni Confini e regioni Percorsi Lo spazio vissuto Le regole di comportamento negli ambienti vissuti Stare bene nei diversi ambienti di appartenenza. Riconoscimento di vari spazi vissuti.	-Conosce la terminologia adeguata -Utilizza gli organizzatori topologici

LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	- Conoscere e usare gli organizzatori temporali e spaziali - Saper descrivere verbalmente e graficamente gli spostamenti propri e di altri nello spazio vissuto		
PAESAGGIO	- Osservare, analizzare, descrivere e rappresentare gli spazi vissuti, scoprire gli elementi caratterizzanti e collegarli con semplici relazioni - Conoscere l'ambiente e le principali regole di vita sociale: a casa, a scuola, per strada		
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	//		

RELIGIONE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	- Riconoscere la dimensione del sé, dell'altro e della condivisione nello stare insieme nel mondo. - Riconoscere che molti uomini, attraverso l'osservazione della natura, percepiscono nel creato la presenza di Dio. - Riconoscere come nella bellezza della natura l'uomo può scoprire tracce di Dio. - Sa distinguere le cose create da quelle costruite. - Comprendere che per i cristiani il mondo è dono di Dio.	Io con gli altri nel mondo. Tanti amici diversi. Un mondo di "cose" belle: le realtà naturali. Il mondo e la vita dono gratuito di Dio. Il racconto biblico della creazione. I segni e i simboli del Natale. La storia del Natale. In primavera tutta la natura si trasforma. I simboli pasquali.	- Sa che per la religione cristiana Dio è Padre e Creatore. - Conosce Gesù come figlio di Dio e portatore del suo messaggio di amore. - Consce i segni essenziali del Natale e della Pasqua. Conosce nei suoi tratti essenziali la

	- Diventare consapevole dell'ambiente in cui è vissuto Gesù da bambino, attraverso un confronto tra la vita quotidiana nell'antica Palestina ed il proprio vissuto - Conosce l'universalità del messaggio d'amore di Gesù, attraverso i suoi gesti e i suoi insegnamenti - Individua l'edificio adibito a chiesa nel proprio contesto di vita. Riconosce gli elementi distintivi principali di una chiesa. Conosce altri luoghi di culto non cristiani	La storia evangelica di Pasqua. Il valore della croce per i cristiani. La vita al tempo di Gesù (famiglia, scuola, giochi, vestiti, sinagoga …) a confronto con le esperienze del bambino. La giornata di Gesù Concetto di parabola e di miracolo. I gesti e le parole di Gesù nei Vangeli. La pecorella smarrita. La moltiplicazione dei pani e dei pesci L'edificio chiesa con alcuni elementi che la caratterizzano. La sinagoga e la moschea	comunità Chiesa e la sua missione. - Riflette su Dio creatore e sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. - Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. - Riflette su Dio creatore e sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. - Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo - Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	- Sa riferire gli elementi principali del racconto biblico della creazione.		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	- Individuare il segno che caratterizzano la "festa" - Prendere coscienza del particolare carattere dell'avvento come tempo di attesa e di desideri. - Riconoscere i segni e i simboli che contraddistinguono la festa del Natale e ne esplicita il significato. Raccontare l'evento evangelico della nascita di Gesù, nei suoi momenti salienti. Riflettere sul concetto di "vita nuova" a partire dall'osservazione delle trasformazioni nell'ambiente naturale intorno a sé. - Individuare nell'ambiente gli elementi simbolici che caratterizzano la festa di Pasqua e ne esprime il significato. - Sa riferire gli episodi evangelici più significativi della Pasqua di Gesù, individuando nella resurrezione l'evento culmine		
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	- Sviluppare atteggiamenti di rispetto e fratellanza verso altre religioni. - Riconosce il valore della domenica come giorno sacro per i cristiani. - Saper distinguere la chiesa/edificio dalla Chiesa/ comunità. - Conoscere gli elementi principali che caratterizzano l'edificio "chiesa". - Scoprire che gli altri luoghi di culto si riuniscono comunità non cristiane.		

Area Matematica- Scientifica- Tecnologica

Matematica – Scienze – Tecnologia – Ed. Fisica

MATEMATICA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4.Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
NUMERO	-Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre e in parole, contare in senso progressivo e regressivo, confrontare e rappresentare i numeri -Comprendere le relazioni tra addizioni ed effettuarne il calcolo - Comprendere le relazioni tra addizioni e sottrazioni ed effettuarne il calcolo	Conoscenza dei numeri naturali: aspetto ordinale e cardinale. Comparazione di quantità: maggiore, minore e uguale Raggruppare e riconoscere in base dieci Esecuzione di semplici addizioni e sottrazioni con metodi e strumenti diversi	Legge, rappresenta, confronta e ordina i numeri naturali usando simboli adeguati; Esegue semplici operazioni e le utilizza in contesti problematici; Riconosce le principali figure geometriche associandole ad oggetti di uso comune; Esegue semplici classificazioni. -
SPAZIO E FIGURE	-Effettuare classificazioni e confronti di oggetti diversi tra loro. -Osservare ed analizzare caratteristiche di oggetti piani -Localizzare oggetti e persone nello spazio ed eseguire semplici percorsi anche sul piano quadrettato		
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	-Risolvere semplici situazioni problematiche rappresentate graficamente -Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con		

	rappresentazioni iconiche secondo opportune modalità - Effettuare semplici misurazioni.		

SCIENZE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	- Saper osservare, scoprire, descrivere, classificare, attraverso l'attività sensoriale e percettiva le caratteristiche degli oggetti della realtà circostante - Conoscere le principali caratteristiche della materia.	Le caratteristiche fisiche dei materiali Le caratteristiche funzionali dei materiali e degli oggetti Le informazioni che provengono dai cinque sensi Gli organi di senso: funzione e igiene Rilevazione del tempo atmosferico Esseri viventi e non viventi Il ciclo vitale di un vegetale Comportamento di animali e piante durante le stagioni dell'anno	- Osserva ed esplora il mondo attraverso i cinque sensi; -Osserva e coglie le trasformazioni nel tempo; -Conosce ed esegue norme di igiene e salute
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	- Saper percepire e analizzare le informazioni che provengono dall'esterno attraverso gli organi di senso - Saper partecipare e porre domande durante le fasi di preparazione di un semplice esperimento.		
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	- Scoprire elementari relazioni fra esseri viventi e non e le condizioni necessarie alla vita - Comprendere le trasformazioni stagionali e i cambiamenti prodotti nell'ambiente		

TECNOLOGIA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	-Distinguere le caratteristiche di semplici materiali • Riconoscere le proprietà dei materiali -Conoscere e utilizzare semplici oggetti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale. -Realizzare oggetti cooperando con i compagni. -Utilizzare il programma Paint	Oggetti d'uso comune, loro proprietà e funzioni Raggruppamenti e classificazione di oggetti Usare oggetti coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono forniti. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. Utilizzo del programma Paint.	-Distingue le caratteristiche di semplici materiali e oggetti. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni

ED. MOTORIA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale

6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

PROFILO DELLE COMPETENZE

4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	-Eseguire percorsi anche grafici, seguendo consegne che contengono concetti topologici - Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali.	Orientamento spazio-temporale Schemi motori di base Il gioco Le regole nel gioco Giochi di squadra I giochi organizzati Giochi di espressione corporea, stati d'animo, emozioni e sentimenti anche con la musica Rispetto degli spazi vissuti Giochi allo specchio Rappresentazione grafica dello schema corporeo	-Coordina ed utilizza diversi schemi motori in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali -Utilizza le regole dei giochi organizzati -Conosce i vari segmenti corporei e comunica le proprie esperienze ed emozioni utilizzando il linguaggio corporeo e verbale. -Acquisisce la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Comunicare con il corpo e con la mimica facciale stati d'animo, emozioni e sentimenti.		
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	-Utilizzare le regole dei giochi organizzati cooperando e interagendo positivamente con gli altri. -Accettare i propri limiti e sconfitte -Conoscere e osservare semplici regole di comportamento per una corretta alimentazione ed autonoma igiene personale. -Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi.		
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	-Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e saperle rappresentare graficamente -Conoscere e osservare semplici regole di comportamento per una corretta alimentazione ed autonoma igiene personale. -Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi.		

Area Linguistico – Espressiva

Italiano – Inglese -Arte e immagine – Musica

ITALIANO CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
2. Competenza alfabetica funzionale 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
2. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registrolinguistico appropriato alle diverse situazioni. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	-Partecipare agli scambi comunicativi (dialoghi, conversazioni) in modo pertinente e rispettando i turni di parola. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Ascoltare messaggi verbali di crescente complessità e testi narrativi ed espositivi. -Saper esporre in modo comprensibile i testi ascoltati. -Cogliere il senso globale di un testo, le informazioni principali e l'ordine logico e temporale.	I turni di intervento nelle conversazioni I modi per formulare le domande Le consegne e le istruzioni orali La comprensione del senso globale, delle informazioni principali e dell'ordine logico-temporale Il lessico adeguato alle varie situazioni Il racconto di esperienze personali rispettando la successione temporale (il vissuto del bambino, il sé e gli altri) I tratti prosodici: intensità, velocità, ritmo, timbro e modalità di parziale traduzione degli stessi nello scritto, mediante punteggiatura e artifici tipografici. Tecniche di memorizzazione. Il testo narrativo, realistico e fantastico.	-Interagisce in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti. -Ascolta, legge, comprende testi cogliendone il senso globale. -Produce semplici testi ortograficamente corretti. -Conosce le parti variabili del discorso e le principali regole ortografiche.
LETTURA	-Prevedere il contenuto di un testo semplice, in base ad alcuni elementi, come il titolo e le immagini. -Padroneggiare la lettura strumentale (la decifrazione), sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa. -Approcciare la lettura funzionale. -Leggere testi di vario tipo, cogliendo il significato globale e le informazioni principali.		

SCRITTURA	-Scrivere sotto dettatura e autonomamente, curando in modo particolare l'ortografia. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche, compresa la punteggiatura.	Il racconto realistico: i personaggi, il luogo, il tempo, le sequenze. Il racconto fantastico: i personaggi, i luoghi, il tempo, le sequenze. La fiaba: i personaggi, il tempo, i fatti, i mezzi magici, le difficoltà, il lieto fine. Il testo descrittivo: la descrizione di persone, animali e cose, i dati sensoriali, gli aggettivi, i paragoni, l'ordine della descrizione. Il linguaggio poetico. Le filastrocche e le storie in rima: i versi, le strofe, le rime Frasi partendo da immagini stimolo. Frasi e periodi partendo dalla scelta libera di personaggi, situazioni e abbinamenti di più elementi. Gli indicatori spaziali e temporali. I connettivi logici. Brevi testi narrativi, realistici e fantastici, su tracce predisposte di vario genere. Brevi e semplici testi descrittivi: la descrizione di una persona, di un animale, di un oggetto; le parole per descrivere. Le didascalie e i fumetti. Le domande e le risposte. Le filastrocche. Intuizione in base al contesto e/o apprendimento del significato di un termine letto. Uso corretto delle nuove parole/espressioni specifiche in ambito disciplinare. Significato generale e particolare: sinonimi e contrari.	
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza delle famiglie di parole. -Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze e attività d'interazione orale e di lettura. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.		
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA	-Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. -Riconoscere alcune categorie lessicali (articolo, nome, qualità, azione).	ORTOGRAFIA L'alfabeto; l'ordine alfabetico; i suoni simili e i suoni difficili; suoni dolci e duri di c, g e sc; digrammi e trigrammi;	

		gruppi fonematici cu, qu, cqu; raddoppiamento consonantico; divisione in sillabe; accento e monosillabi; apostrofo; E oppure È; C'È, CI SONO, C'ERA, C'ERANO; l'uso dell'H; uso di HO, HAI, HA, HANNO; MORFOLOGIA Il nome: classificazione, genere, numero. Gli articoli: determinativi, indeterminativi. L'aggettivo qualificativo. Il verbo: i tempi del verbo; verbo essere e verbo avere. SINTASSI La frase: il verbo e i sintagmi. Soggetto e predicato. Accordo soggetto – predicato. La frase minima - Le espansioni. LA PUNTEGGIATURA: i segni di punteggiatura (il punto fermo, la virgola, il punto interrogativo, il punto esclamativo). La punteggiatura del discorso diretto	

INGLESE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3.Competenza multilinguistica 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
3.Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ASCOLTO (Comprensione orale)	-Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. -Conoscere essenziali aspetti culturali	-brevi dialoghi e messaggi relativi a se stesso, alla vita quotidiana e alle principali festività britanniche. -Descrizioni orali utilizzando le strutture acquisite ed interagendo in modo chiaro ed efficace. -Lettura con una corretta pronuncia di dialoghi e brevi messaggi -Lettura e scrittura di semplici frasi inerenti alle attività svolte	-Riconosce parole associate a supporti visivi. -Formula e comprende brevi messaggi orali. -Copia e scrive parole relative al lessico acquisito.
PARLATO (Produzione e interazione orale)	-Interagire con un compagno per presentarsi, giocare, soddisfare bisogni di ogni tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.		
LETTURA (Comprensione scritta)	-Leggere e comprendere brevi messaggi o dialoghi		
SCRITTURA (Produzione scritta) (fino alla 3^ classe)	- Copiare e scrivere parole attinenti alle attività svolte		

ARTE E IMMAGINE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.

PROFILO DELLE COMPETENZE
8.Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ESPRIMERSI E COMUNICARE	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche, per esprimere sensazioni ed emozioni. -Rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Utilizzare tecniche e materiali diversi per produrre manufatti.	-I colori primari e secondari, caldi e freddi. -Forme, colori e composizione di un'immagine nella realtà e nella fantasia. -Illustrazione di figure, filastrocche, storie ascoltate o inventate con immagini e colori. -Racconto di esperienze con una sequenza di immagini. -Produzione di semplici manufatti. -Laboratori legati alle stagioni e alle feste. - Lettura di un dipinto, di una foto (soggetto, ambiente, stagione, ecc…). -Lettura e rappresentazione della propria realtà: la famiglia, la casa, la scuola, gli amici, il gioco, gli animali -Le principali caratteristiche di una semplice opera d'arte: forme, colori e soggetti.	-Osserva e descrive immagini. -Utilizza le conoscenze relative al linguaggio visivo per produrre e/o rielaborare immagini.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	-Esprimere sensazioni, emozioni, paure attraverso la lettura di immagini. -Osservare con consapevolezza un'immagine e riconoscere gli elementi del linguaggio visivo (forme e colori) individuando il loro significato espressivo		
COMPRENDER E E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	-Individuare in un'opera d'arte il messaggio espressivo.		

MUSICA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.

PROFILO DELLE COMPETENZE			
8.Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
1- PRODURRE	-Imitare suoni e rumori della realtà circostante. -Eseguire individualmente e in gruppo semplici brani. - Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.	-Esecuzione di semplici canti per imitazione. -La voce "strumento" d'espressione. -Gli strumenti musicali. -Riutilizzo di oggetti quotidiani per produrre sequenze sonore e ritmiche. -Produzione di suoni/brani con la voce, il corpo e gli oggetti. -Le fonti sonore. -Suoni e rumori. -Attività ludiche per l'ascolto. -Individuazione della durata dei suoni. -Individuazione dell'intensità e dell'altezza dei suoni. Percezione del ritmo.	- Esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali. -Esegue da solo e in gruppo brani vocali. -Coglie all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale.
2- ASCOLTARE	-Ascoltare brani musicali e comprenderne il messaggio. -Individuare le fonti dei suoni e dei rumori. -Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.		

Area Antropologica

Storia – Geografia – Religione

STORIA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE

8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
USO DELLE FONTI	-Individuare le tracce ed usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza	-Ricostruzione della propria storia: pre-scuola, infanzia, (prima-adesso-dopo) La storia della famiglia. -Il cambiamento che il tempo provoca in ogni cosa (abbigliamento, natura, arredamento, persona, ecc…). -Le sequenze: prima/dopo, prima-adesso, prima-adesso-dopo, ieri-oggi-domani, prima-adesso-dopo-infine. -Evento lineare e ciclico, il dì e la notte. -La ciclicità: mattino, mezzogiorno, pomeriggio, sera, notte -La ciclicità dei giorni della settimana; ieri-oggi-domani nella settimana; -La ciclicità dei mesi; la ciclicità delle stagioni -Gli strumenti di misurazione del tempo: l'orologio, il calendario, la linea temporale. -La successione cronologica semplici eventi. -Organizzazione delle informazioni e delle conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti -La linea del tempo per organizzare le informazioni, le conoscenze, e individuare	-Utilizza la linea del tempo per organizzare le informazioni. -Individua successioni, contemporaneità, durata e periodizzazioni -Conosce e utilizza la terminologia adeguata -
ORANIZZAZION E DELLE INFORMAZIONI	-Riordinare sequenze di eventi o di storie; -Riconoscere le relazioni di successione e contemporaneità; -Conoscere gli effetti impercettibili del tempo sulla realtà. -Riconoscere il tempo soggettivo. -Approcciare e approfondire il tempo ciclico -Sperimentare la soggettività della percezione temporale. -Conoscere la misurabilità del tempo con gli strumenti comuni. -Intendere gli oggetti comuni come testimoni del tempo. -Intuire il valore di traccia storica nella realtà quotidiana		
STRUMENTI CONCETTUALI	-Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia -Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. -Conoscere ed utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. -Seguire e comprendere vicende del passato attraverso l'ascolto o lettura di storie e racconti;		
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi, mediante grafismi, disegni, semplici testi scritti e con risorse digitali.		

		successioni, contemporaneità, durate e periodizzazioni.	

GEOGRAFIA SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ORIENTAMENTO	-Localizzare oggetti su un piano e saper utilizzare gli indicatori spaziali. -Orientarsi nello spazio. -Riconoscere le diverse funzioni di spazi vissuti. -Rappresentare lo spazio secondo le convenzioni geografiche.	-Riconosce ed individua la funzione degli spazi della scuola. -Conosce gli indicatori spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, in alto/in basso. -Disegna lo spazio seguendo punti di osservazione -Gli spazi aperti e chiusi, privati e pubblici. -I punti di riferimento. -Esegue percorsi seguendo una semplice legenda. -Utilizza mappe/piante, reticoli, disegni, percorsi grafici e motori.	-Conosce e utilizza la terminologia adeguata. Sa orientarsi nello spazio circostante usando riferimenti topologici. -Riconosce i principali elementi geografici. -
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	-Rappresentare dall'alto oggetti e ambienti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante, coding -Utilizzare punti di riferimento per ricostruire un percorso. -Rappresentare lo spazio secondo le convenzioni geografiche. -Utilizzare punti di riferimento per ricostruire un percorso.		
PAESAGGIO	-Conoscere il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta		

	-Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. -Conoscere le caratteristiche dei paesaggi in quanto prodotti antropici.	-Riconosce gli elementi caratterizzanti un ambiente naturale o antropico. -Riconosce confini e regioni. -Individua e riconosce le modifiche del territorio operate dall'uomo	
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	-Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane		

RELIGIONE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	-Riconoscere che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'Alleanza con l'uomo. -Approfondire le conoscenze sull'ambiente di Gesù e sulla vita quotidiana in Palestina, in relazione al proprio vissuto, evidenziandone analogie e diversità. -Conoscere Gesù di Nazareth, l'Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani -Individuare i tratti essenziali della Chiesa; -Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio	-Il Dio dei cristiani Creatore e Padre amorevole. -Il testo biblico Gn 2. -Significato del "patto" e l'Alleanza tra Dio e l'uomo (Gn 2). -La figura di San Francesco e il suo amore per il creato. -Il rispetto della natura. - La Palestina. - L'ambiente sociale ai tempi di Gesù e l'ambiente sociale del proprio paese -L'Avvento. -L'origine antica del presepe. - La storia biblica del Natale.	-Comprende che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo; -Si rende conto che gli uomini chiamano Dio con diversi nomi; -Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	-Ascoltare, leggere e saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione. -Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui episodi chiave dei racconti evangelici.	-La visita dei Magi, i loro doni e il segno della stella. -Il Vangelo della Pasqua. -Segni e simboli pasquali. -La vita pubblica di Gesù. -Gli apostoli. Gli insegnamenti di Gesù: le parabole. -I gesti di Gesù: i miracoli -La preghiera cristiana: il "Padre Nostro". -Elementi nella chiesa: significati e funzioni. -La domenica per i cristiani. -I luoghi di culto e modi di pregare: ebrei e musulmani.	personale, familiare e sociale; -Riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; -Sa individuare i tratti essenziali della Chiesa comunità e della chiesa-edificio
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	-Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. -Raccontare in modo semplice gli eventi della Settimana Santa. -Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cristiana -Scoprire che in luoghi di culto diversi dalla chiesa si riuniscono comunità non cristiane, maturare quindi sentimenti di rispetto verso le altre religioni		
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	- Individuare nelle parabole e nei miracoli la specificità della missione di Gesù: far conoscere il Padre e insegnare a vivere come fratelli.		

Area Matematica- Scientifica- Tecnologica

Matematica – Scienze – Tecnologia – Ed. Fisica

MATEMATICA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4.Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
NUMERO	Saper leggere, rappresentare, confrontare e ordinare i numeri entro il 100. Riconoscere il valore posizionale delle cifre. Eseguire le 4 operazioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diverse. - Risolvere situazioni problematiche	-Lettura e scrittura dei numeri naturali. - Numerazioni in senso progressivo e regressivo; -Composizioni e scomposizioni, confronto di numeri e individuazione del valore posizionale delle cifre. -Operazioni aritmetiche in colonna. -Esercizi e giochi con le tabelline. -Problemi. -Incroci e schieramenti. -Comprensione del testo di problemi matematici; -Rappresentazione grafica, raccolta dati e proposta di soluzioni -Le figure piane e solide: confronto e individuazione degli elementi significativi. -Attività di riconoscimento di poligoni e non. -Disegni di figure simmetriche rispetto all'asse di simmetria. -Indagini statistiche riguardanti situazioni vissute e relativa rappresentazione dei dati con diagrammi. -Esercizi con le misure. -Lettura di coordinate e rappresentazioni di immagini in un reticolo. -Lettura e rappresentazione di grafici.	-Legge, rappresenta, confronta, ordina i numeri naturali entro il 100 con la consapevolezza del valore posizionale delle cifre; -Esegue le 4 operazioni e le utilizza in contesti problematici; -Riconosce le figure geometriche solide e piane. -Raccoglie dati e li rappresenta in tabelle e diagrammi. -
SPAZIO E FIGURE	-Riconoscere, denominare e disegnare le figure geometriche piane e solide che schematizzano la realtà - Distinguere i poligoni da non poligoni. -Comprendere il concetto di simmetria. -Disegnare figure eseguendo percorsi. -Individuare posizioni sul piano		
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	-Individuare relazioni e dati utilizzando diagrammi schemi e tabelle. -Classificare numeri, figure e oggetti in base ad una o più proprietà. -Conoscere le misure di tempo e di valore. -Confrontare e ordinare pesi e capacità. Interpretare e costruire grafici. Usare i quantificatori e i connettivi logici.		

SCIENZE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	-Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali attraverso interazione e manipolazione	-Attività per la distinzione di vari oggetti e materiali attraverso la ricerca e la classificazione di elementi di uso comune con l'aiuto dei cinque sensi. -Attività per il riconoscimento di vari oggetti e materiali attraverso l'osservazione e la distinzione consapevole di elementi di uso quotidiano scolastico e non, con l'aiuto degli organi di senso. -Attività di osservazione del cambiamento in natura durante le diverse stagioni attraverso conversazioni guidate e rappresentazioni grafiche degli elementi caratteristici delle stagioni -Giochi finalizzati al riconoscimento di oggetti con gli occhi bendati e con il solo uso del tatto. -Attività di osservazione e riflessione sui cambiamenti del tempo atmosferico. -Attività di osservazione e analisi dei fenomeni atmosferici: l'aria e il vento. -Attività per un utilizzo consapevole dell'acqua come bene prezioso.	-Riconosce le principali caratteristiche di organismi animali e vegetali. -Sviluppa atteggiamenti di curiosità per spiegare ciò che lo circonda. -
OSSERVARE E SPERIMENTAR E SUL CAMPO	-Osservare, descrivere, confrontare elementi della realtà circostante		
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	-Cogliere la differenza tra esseri viventi e non viventi		

		- Descrizione e rappresentazione grafica del ciclo dell'acqua. Individuazione consapevole, attraverso letture e conversazioni, della qualità di alcuni alimenti e non di altri e riflessione sulle proprie abitudini alimentari. -L'acqua: attività di sperimentazione per la conoscenza consapevole dei passaggi dallo stato liquido al solido e viceversa. -Il suolo: attività per la conoscenza delle sue caratteristiche principali e della sua importanza -Osservazione della vita di un seme: la semina, la nascita, la crescita e la cura di un seme che diventa pianta. -Attività di ricerca di oggetti ed elementi con caratteristiche diverse utilizzando vecchie riviste: ritagliare, classificare e incollare sul quaderno. -Letture, video, immagini e rappresentazioni grafiche di alcuni animali e dell'ambiente naturale dove vivono, indicandone le caratteristiche principali. -Attività per la classificazione di animali domestici e non.	

TECNOLOGIA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle

affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni. -Usare oggetti e materiali in modo coerente e consapevole delle loro funzioni.	-Ordina dati e percorsi rilevati dall'osservazione svolta con disegni e rappresentazioni grafiche. -Utilizza in modo autonomo e consapevole oggetti e materiali di uso personale e di uso comune. -Attività di riconoscimento e di distinzione dei materiali più comuni e delle loro proprietà attraverso l'osservazione diretta, la riflessione e la descrizione durante le conversazioni guidate e tramite l'uso di schede strutturate	-Conosce e pianifica la sequenza delle operazioni per realizzare il compito richiesto. -

ED. MOTORIA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Sviluppare e consolidare i principali schemi motori e posturali in funzione di spazi, tempi ed equilibri diversi. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre, saltare, afferrare, lanciare). 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.	Lo schema corporeo Rinforzo degli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, lanciare, strisciare. Giochi di espressione per comunicare emozioni attraverso il linguaggio del corpo con ritmi e musica: mimica, facciale e posturale Movimenti coreografici. Drammatizzazioni Giochi imitativi e di gruppo, gioco del mimo. Danze spontanee. Le regole nei giochi di squadra e individuali. Percorsi con diversi livelli di difficoltà Giochi di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. Giochi di movimento con la palla. Norme di comportamento per contenere la diffusione del Covid. Conoscere le principali norme di educazione alimentazione. Riferire del proprio stato di stanchezza in base alla respirazione, al battito cardiaco e ad altre immediate sensazioni fisiche. Le principali regole di comportamento per evitare situazioni pericolose Le principali regole da adottare in caso di pericolo	-Coordina e utilizza diversi schemi motori in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. -Applica correttamente le regole dei giochi individuali e di squadra. -Controlla la postura del proprio corpo con finalità espressive. -
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO -ESPRESSIVA	-Utilizzare il linguaggio corporeo per esprimere stati d'animo -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.		
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	-Comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. -Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. -Partecipare attivamente a varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.		
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	-Rispettare norme di comportamento funzionali alla sicurezza di se stesso e degli altri. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. -Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-		

	respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni nei vari ambienti di vita. -		

Area Linguistico – Espressiva

Italiano – Inglese -Arte e immagine – Musica

ITALIANO CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
2. Competenza alfabetica funzionale 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
2. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registrolinguistico appropriato alle diverse situazioni. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	-Riconoscere e rispettare le principali regole della conversazione -Intervenire in una conversazione in modo educato, chiaro e pertinente. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Prestare attenzione alla lettura di testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale. -Esporre il contenuto di un argomento affrontato in classe in modo chiaro, coerente e coeso. -Comprendere e fornire istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.	Gli elementi della comunicazione verbale e non verbale Regole della conversazione (modalità di intervento, rispetto dei tempi e del turno di parola) Principali tipi testuali: testo descrittivo, testo narrativo, testo regolativo, testo espressivo, testo argomentativo Principali generi letterari: racconto, fiaba, favola, filastrocca, ricetta istruzioni. Modalità di lettura: silenziosa, ad alta voce e espressiva. Strategie di lettura: skimming (lettura veloce, orientativa, esplorativa) e scanning (lettura selettiva, sequenziale). Principali tipi testuali (continui e non continui).	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso e le informazioni principali.

	-Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni essenziali. -Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	- testo narrativo (realistico e fantastico). - testo descrittivo. - testo regolativo. - testo informativo. - testo espressivo. Principali generi letterari. Tecniche di raccolta e organizzazione delle informazioni. Convenzioni grafiche e ortografiche di base (accento, apostrofo, monosillabi, divisione in sillabe, lettera H, maiuscola, gruppi di grafemi (gn, gli, sci/sce, cu/qu/cqu). Uso e funzione dei segni di interpunzione (punto, virgola, due punti, punto e virgola, punto esclamativo, punto interrogativo, virgolette). Semplici tecniche di rielaborazione del testo Le fasi della produzione scritta (pianificazione, stesura e revisione). Significato contestuale delle parole Relazioni di significato tra parole (sinonimi e contrari) Principali meccanismi di formazione e alterazione delle parole (alterati e derivati) Microlingua delle discipline Uso del dizionario cartaceo e digitale. Elementi di grammatica esplicita: nomi (genere e numero), articoli (determinativi e indeterminativi), aggettivi qualificativi (grado positivo), pronomi, verbi, preposizioni, etc. Funzione dei principali tempi verbali (presente, passato, futuro) del modo indicativo. Concordanza dei tempi. Principali regole ortografiche: accento in parole d'uso comune e nei monosillabi, apostrofo, nessi consonantici complessi (gn, gli/glie, sci/sce, cu/qu/cqu, etc.) Concetto di frase semplice e complessa. Funzione del gruppo soggetto e del gruppo predicato. Le regole della punteggiatura.	Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia in lettura silenziosa e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi riformulandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce ed utilizza nell'uso orale e quello scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso Riflette sui testi propri e altrui per cogliere alcune regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà delle situazioni comunicative.
LETTURA	-Padroneggiare la lettura strumentale (decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. -Prevedere il contenuto di un testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. -Inferire il significato di parole non note in base al testo. -Comprendere semplici testi scritti (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. -Comprendere semplici testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e le caratteristiche formali più evidenti. -Sfruttare semplici testi espositivi per ricavarne informazioni utili ad ampliare le proprie conoscenze e il proprio repertorio lessicale.		
SCRITTURA	-Scrivere sotto dettatura rispettando l'ortografia. -Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni vissute (contesto scolastico e/o familiare). Completare e produrre semplici giochi di parole (es. acrostico, anagramma, mesostico, limerik, catene di parole, semplici rebus). laborare un semplice riassunto. Completare un racconto o un testo "bucato" inserendovi le informazioni richieste.		
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE	-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.		

DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO **ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA**	-Riconoscere le principali relazioni tra i significati e conoscere i principali meccanismi di formazione e alterazione delle parole. -Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. -Effettuare scelte lessicali adeguate, utilizzando le parole apprese e cercandone di nuove. -Utilizzare il dizionario per ampliare il proprio repertorio lessicale e perfezionare la capacità di formulare definizioni chiare e precise .-Inferire in base al contesto l'accezione negativa o positiva di un termine. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta e dettata. -Classificare parole ed espressioni in base alle principali categorie grammaticali (verbi, nomi propri, aggettivi, pronomi, etc.) -Riconoscere i tempi verbali e conoscere i paradigmi dei verbi regolari e irregolari (modo indicativo). -Rispettare le regole della concordanza dei tempi sia nelle produzioni orali che nelle produzioni scritte.		

INGLESE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3.Competenza multilinguistica 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
3.Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO (Comprensione orale)	Comprendere semplici frasi di presentazione. Comprendere domande, consegne e semplici istruzioni Comprendere il significato globale di brevi testi orali (dialoghi, storie e canzoni).	Lessico vocabolario di base (Everyday English e Classroom Language) relativo ai principali campi semantici (numeri, colori, giorni, mesi, stagioni, animali, cibo, tempo atmosferico, eventi, festività, l'ora, azioni della daily routine, hobbies e sport, festività; vocabolario essenziale relativo agli argomenti CLIL. Chiedere il significato di termini ed espressioni Salutare Ringraziare e rispondere al ringraziamento. Chiedere il permesso. Esprimere gusti, abilità, preferenze, passatempi Descrivere in modo semplice una persona, un luogo o una situazione. Pronunciare correttamente parole e frasi. Strutture grammaticali Indicativo presente dei verbi essere e avere Plurale Pronomi personali Aggettivi possessivi Aggettivi qualificativi di base (sinonimi e contrari) WH words Indicativo presente del verbo CAN Uso dell'ausiliare DO/DOES	-Ascolta e comprende semplici istruzioni, comandi, espressioni e frasi di uso familiare; -Interagisce con i compagni e gli adulti utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione; -Copia e scrive brevi e semplici frasi. -
PARLATO (Produzione e interazione orale)	Chiedere il significato di termini ed espressioni Salutare Ringraziare e rispondere al ringraziamento. Chiedere il permesso. Esprimere gusti, abilità, preferenze, passatempi Descrivere in modo semplice una persona, un luogo o una situazione. Pronunciare correttamente parole e frasi.		
LETTURA (Comprensione scritta)	Comprendere vocaboli ed espressioni di uso quotidiano e di immediata rilevanza. Leggere semplici testi scritti (storie e dialoghi)		
SCRITTURA (Produzione scritta)	Scrivere semplici vocaboli sotto dettatura Completare brevi e semplici frasi.		

(fino alla 3^ classe) **RIFLESSIONE SULLA LINGUA**	Eseguire giochi linguistici (crossword, wordsearch). Riconoscere le parole omofone (simili nel suono) Osservare la struttura della frase (es. negativa, interrogativa, etc.) Fare semplici confronti tra le principali differenze tra la lingua italiana e la lingua inglese.	Simple present e present continuous Uso dei verbi LIKE/LOVE/HATE. Aspetti culturali Festività, tradizioni e abitudini dei paesi anglofoni.	

ARTE E IMMAGINE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 9. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 10. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Rappresentare la realtà percepita (schema corporeo, esperienze vissute, sequenze di una storia…) rispettando le principali relazioni spaziali Rappresentare emozioni e sensazioni personali e situazioni fantastiche Produrre manufatti utilizzando materiali diversi Usare creativamente il colore collegandolo in modo oggettivo e soggettivo Utilizzare forme linee, punti e colori per produrre immagini, ritmi e decorazioni.	Caratteristiche dei vari tipi di colori e materiali Differenza tra colori primari e secondari e complementari, chiari e scuri, caldi e freddi. Potenzialità espressive dei materiali plastici e dei materiali di recupero Elementi che costituiscono l'immagine: forma, linea, punto. Ritmi e simmetrie Relazioni spaziali	-Osserva e rielabora in modo creativo, immagini statiche ed in movimento; -Riconosce, nel proprio ambiente, i principali monumenti e beni artistici e culturali; -Utilizza ed integra le diverse tipologie di codici espressivi.

	Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato.	Relazioni spaziali nelle rappresentazioni (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori; rapporti verticale, orizzontale, obliquo, vicino e lontano) . Primo piano, secondo piano, sfondo… Immagini e simboli convenzionali. Il linguaggio dei fumetti Messaggi emozionali comunicati dalle immagini. Osservazione di opere artistiche di vario genere legate al contesto Principali monumenti e beni artistico culturali del proprio ambiente.	
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Riconoscere e rappresentare le principali relazioni spaziali Leggere, interpretare e utilizzare i principali simboli convenzionali anche multimediali Produrre semplici fumetti Riflettere sulle sensazioni che un'immagine può comunicare a livello emozionale analizzandone gli elementi		
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Scoprire modi diversi di rappresentare la realtà Riflettere sui messaggi legati alle immagini ed alle opere tradizionali del territorio		

MUSICA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8.Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 11. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 12. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
1- PRODURRE	Usare la voce in modo consapevole e conferire intonazione ed espressività al canto. Utilizzare semplici strumenti per eseguire semplici brani per imitazione o improvvisazione. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali.	Analizzare i caratteri dei suoni all'interno di semplici brani. Utilizzare in modo consapevole la propria voce e semplici strumenti. Ascoltare e riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.	-Coglie all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale traducendoli con parole, azioni motorie e segni grafici;

			-Riconosce e discrimina gli elementi di base all'interno di un brano musicale; -Esegue in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività
2- ASCOLTARE	Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali Riconoscere gli elementi basilari all'interno di un brano musicale: TIMBRO-ALTEZZADURATA-INTENSITA		

Area Antropologica

Storia – Geografia – Religione

STORIA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 9. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 10. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
USO DELLE FONTI	Utilizzo dei documenti: Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.	Tutto ha una storia: Uso delle fonti: ricerca classificazione, lettura, interpretazione, ricostruzione, contestualizzazione.	Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio. Organizza la conoscenza,

	Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	I fossili, arte rupestre, reperti archeologici. Il lavoro dello storico e gli studiosi del passato Conoscenza – uso di misure convenzionali Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, Mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale …). Evoluzione della specie "Homo". I bisogni fondamentali dell'uomo. Scienza e religione a confronto. Miti e leggende-magia e religione. Ricostruzione di momenti di vita della storia dell'uomo attraverso gli indicatori: ambiente, economia, società e cultura. Relazione uomo ambiente I cacciatori delle epoche glaciali Utilizzo del fuoco e conseguenze La rivoluzione neolitica e l'agricoltura/allevamento. I primi villaggi, specializzazione del lavoro, l'artigianato, il baratto. La lavorazione dei metalli, l'arte e l'artigianato. Individuazione di tracce nel territorio. Lettura e costruzione di semplici mappe sugli argomenti trattati. Scelta di parole chiave, strisce, immagini riassuntive. Scelta dei concetti per l'avvio alla verbalizzazione delle conoscenze.	tematizzando e usando semplici categorie Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico Conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Sa raccontare i fatti (studiati).
ORANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	La misura del tempo: psicologico, lineare, contemporaneità. Periodo, durata, linee del tempo. Ere geologiche ed evoluzione della vita sulla terra. Concetti di evoluzione e di Adattamenti		
STRUMENTI CONCETTUALI	Conoscenze specifiche Individuare fatti e relazioni Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.		

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Linguaggio specifico Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. Inizia a utilizzare la terminologia della disciplina.		

GEOGRAFIA TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 11. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 12. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ORIENTAMENTO	Costruzione quadri rappresentativi Conosce lo sviluppo della modalità di orientamento spaziale dell'uomo nella sua evoluzione storica. Riconosce punti fissi nella realtà. Utilizza i riferimenti individuati nella realtà circostante per orientare rappresentazioni grafiche e codificate. Ricostruisce il percorso apparente del Sole attraverso l'osservazione diretta .	La posizione di elementi su un reticolo. – L'ambiente esterno ed interno. La localizzazione di oggetti, cambiando il punto di osservazione Esplorare il mondo. Il geografo. Orientarsi nello spazio. I punti di riferimento. Orientarsi con il Sole e di notte.	si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche. Utilizza riferimenti storico-antropici (l'uomo e lo spazio). Riconosce e utilizza riferimenti topologici. Si avvia alla conoscenza dei punti cardinali.

	Conosce i punti cardinali e. la loro funzione di orientamento. Comprende la funzione dei punti cardinali nello spazio codificato.	Come rappresentare il territorio. La riduzione in scala Esercizi per la riduzione in scala Le carte geografiche Confronto fra carte I segni convenzionali La carta fisica e politica dell'Italia Le carte tematiche. Lettura della carta geografica e comprensione dei simboli Riconoscimento dei punti cardinali La rosa dei venti. Il paesaggio intorno a noi. Gli elementi del paesaggio. Il paesaggio cambia aspetto. L'uomo sceglie dove vivere. Conoscenza dei diversi ambienti naturali (montagna, collina, pianura, lago, fiume, mare) ed antropici - Osservazione e rappresentazione di ambienti naturali e antropici I parchi naturali. - Le piante di ambienti conosciuti con l'uso di simboli e leggende	Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, storiche, fotografiche, artistico-letterarie). Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (di montagna, collina, pianura, costieri, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	Linguaggio specifico Si avvia all'utilizzo del linguaggio geografico e lessico specifico Legge semplici tabelle e grafici Rappresenta e analizza dati Legge semplici mappe o carte, ne decodifica la legenda, descrivendo verbalmente quanto rappresentato.		
PAESAGGIO	splorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta dividuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio Classifica i paesaggi dal punto di vista della presenza dell'uomo. Riconosce i rapporti funzionali tra gli elementi umani e tra questi e gli elementi naturali nel paesaggio. Riconosce gli elementi naturali e antropici nel paesaggio visivo		
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Conoscenza uso metodo di indagine Riconosce e identificare terre emerse ed oceani nelle immagini della Terra e nelle rappresentazioni cartografiche della superficie terrestre Comprende il rapporto tra visione dall'alto di uno spazio e la sua rappresentazione cartografica.		

	Riconosce gli elementi naturali del paesaggio nelle rappresentazioni cartografiche Conosce la simbologia cromatica delle carte geografiche orientate. Realizza rappresentazioni di spazi circoscritti e direttamente riconosciuti Intuisce la funzione della riduzione in scala. Utilizza unità di misura arbitrarie e convenzionali per costruire piante. Utilizza simboli e conosce l'uso della "legenda" Legge, comprende e interpreta illustrazioni e immagini, mettendole in relazione alla propria esperienza. .		

RELIGIONE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	Scoprire che per la religione cristiana Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo; Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia nato, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani; Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella	Le domande di senso dell'uomo. I miti delle origini I grandi personaggi della storia d'Israele Tutto ha un'origine e un'evoluzione. Dio: origine e compimento di ogni cosa.	Riflette su Dio creatore e Padre; Riflette sull'esperienza religiosa attraverso le grandi domande dell'uomo;

	preghiera cristiana la specificità del Padre Nostro.	Alcuni miti della creazione. L'ipotesi scientifica e religiosa sull'origine del mondo. Il racconto biblico della creazione. Episodi significativi di alcuni personaggi biblici dell'Antico testamento. L'origine del mondo secondo la Bibbia e secondo la scienza. La Bibbia: composizione ed ispirazione. I simboli della Bibbia: Come si Comprendere che per i cristiani Gesù è il Messia e in lui la storia della Salvezza si attua e si compie. . Interpretare nei racconti evangelici del Natale i segni della venuta del Salvatore. Conoscere il significato della Pasqua ebraica e confrontarlo con quello della Pasqua cristiana	Riconosce la Bibbia come testo sacro di ebrei e cristiani; Riconosce le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	Conoscere l'origine, la struttura e la composizione della Bibbia; Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, fra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare; Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare ecc.		
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù; Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.		

Area Matematica- Scientifica- Tecnologica

Matematica – Scienze – Tecnologia – Ed. Fisica

MATEMATICA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4.Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
NUMERO	Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo Saper riconoscere, nella scrittura dei numeri in base 10, il valore posizionale delle cifre. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. Saper verbalizzare le operazioni compiute Saper confrontare e ordinare i numeri in senso progressivo e regressivo Saper raggruppare in base 10. Confronto e ordinamento di numeri conosciuti sulla retta numerica Cambi in base 10 Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare procedure di calcolo. Saper eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. Saper numerare in senso crescente e decrescente Saper trovare la regola che esiste fra due o più numeri. Consolidare la tabella della moltiplicazione. La moltiplicazione come schieramento La moltiplicazione come addizione ripetuta e saperla riconoscere in situazioni rappresentate Il doppio e il triplo e il quadruplo di un numero Consolidamento delle tabelline Acquisire il concetto della divisione come operazione inversa della moltiplicazione. Individuare, in collegamento reciproco, il doppio e la metà, il triplo e la terza parte… Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Calcolo di addizioni con e senza il cambio Calcolo di sottrazioni con e senza il cambio	Numerazioni in senso progressivo e regressivo fino a 1000 Rappresentazioni di numeri fino a 1000 con materiale strutturato e non. Corrispondenza fra numeri e quantità. Precedente e il successivo di un numero Composizione e scomposizione di numeri fino al 1000. Lettura e scrittura di numeri entro il 1000 Consolidamento del concetto di valore posizionale delle cifre Lettura e scrittura di numeri naturali traducendoli nella corrispondente di centinaia, decine e unità. Concetto di operatore Calcolo orale di somme e differenze entro il 1000 Calcolo con stop al centinaio successiva o precedente, come strategia di calcolo veloce nell'addizione e/o nella sottrazione Numerazioni aggiungendo o togliendo decine e centinaia Somma di più addendi Saper svolgere moltiplicazioni come addizioni ripetute e come schieramento. Saper leggere la tabella della moltiplicazione. Saper costruire la divisione come operazione inversa della moltiplicazione. Conosce i termini delle quattro operazioni Conosce e applica le proprietà delle quattro operazioni Saper verbalizzare e motivare l'operazione compiuta	Saper riconoscere il valore posizionale delle cifre E' in grado di riconoscere e utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri in base dieci). Saper leggere e scrivere numeri entro il 1000, dando il giusto valore alle cifre Saper numerare in senso progressivo e regressivo anche con salti di due o di tre… Saper muoversi nel calcolo mentale Saper verbalizzare le procedure di calcolo eseguite Saper riconoscere e calcolare, prima per iscritto e poi mentalmente, le tabelline Saper trovare il risultato di un prodotto con la tavola pitagorica e, viceversa, trovare i fattori che producono un prodotto. Saper muoversi con sicurezza nel calcolo scritto Saper utilizzare i termini giusti per spiegare la procedura di calcolo nelle quattro operazioni. per produrre argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite Saper sostenere le proprie convinzioni, portando esempi adeguati Saper utilizzare, ad un primo livello, il linguaggio matematico. Saper produrre argomentazioni in base alle conoscenze

	Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna Proprietà commutativa dell'addizione intesa come prova Criteri di fattibilità dell'addizione e sottrazione Applicare la proprietà commutativa, associativa e dissociativa come strategia di calcolo nell'addizione Proprietà commutativa, associativa e distributiva della moltiplicazione Calcolo di moltiplicazioni con e senza il cambio. Moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore con e senza il cambio Proprietà invariantiva della divisione. Divisioni in colonna con una cifra al divisore. Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni sottrazioni anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. Concetto di frazione e i rispettivi termini. L'unità frazionaria Approccio alla frazione e al numero decimale.	Saper utilizzare gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni. Saper rappresentare graficamente le frazioni di un intero e viceversa Saper dividere l'intero in unità frazionaria. Sa esplorare, descrivere e rappresentare lo spazio Sapersi orientare nello spazio Sa conoscere i vari tipi di linee Conosce ed individua rette, semirette e segmenti Sa individuare la posizione di oggetti in un ambiente, prendendo coscienza della relatività dei riferimenti Saper comunicare posizioni assunte utilizzando termini adeguati Saper collocare oggetti in un reticolo/griglia. Saper realizzare percorsi chiusi, con cambiamenti di direzione Saper descrivere le diverse fasi di un percorso, traendolo dall'esperienza diretta o da una rappresentazione. Saper dare le istruzioni necessarie affinché altri compiano il percorso desiderato Saper individuare simmetrie a livello grafico Saper riconoscere assi di simmetria Saper realizzare simmetrie con l'uso di materiale concreto e di disegni Saper costruire il ribaltamento di semplici figure geometriche utilizzando assi di simmetria verticale o orizzontale Saper descrivere, con un linguaggio matematico semplice, la procedura di lavoro. Saper disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio	acquisite Saper spiegare il procedimento seguito. Sapersi confrontare su procedimenti analoghi Saper sostenere le proprie convinzioni, portando esempi adeguati Sapersi muovere nello spazio fisico e grafico Saper individuare, a livello manipolativo e grafico, i diversi elementi della simmetria. Saper utilizzare ed interpretare, ad un primo livello, il linguaggio matematico. Saper spiegare il procedimento seguito saper comprendere, come gli strumenti matematici appresi, siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Saper utilizzare in modo appropriato alcuni strumenti di disegno, come il righello, la squadra… Saper utilizzare rappresentazioni di dati (tabelle e grafici) in situazioni significative per ricavare informazioni. Saper riconoscere e quantificare situazioni di certezza, incertezza o probabilità Saper acquisire la consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico Saper leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Primo approccio alla formulazione di ipotesi. Saper rilevare, in un contesto di esperienza, possibili aspetti matematici
SPAZIO E FIGURE	Uso dei concetti topologici in riferimento a se stessi, ad altre persone o oggetti Riconoscimento di linee orizzontali, verticali e oblique Individuazione, classificazione e disegno di rette, semirette e segmenti La regione e il confine: riconoscimento e conoscenza delle parti Riconoscimento e registrazione di posizioni all'interno di una griglia Utilizzo dei termini appropriati per verbalizzare un'esperienza vissuta. Ricostruzione di un percorso reale ed immaginario, con particolare attenzione alla direzione e al verso		

	Riconoscimento, in situazioni concrete, di posizioni e spostamenti sul piano (incroci, direzioni, cambiamento di direzione, distanze) Riconoscimento ed individuazione di simmetrie, prima in oggetti di uso quotidiano e successivamente a livello grafico Individuazione di assi di simmetria (verticale o orizzontale) Rappresentazione e riconoscimento di immagini e/o disegni simmetrici Costruzione ed analisi della simmetria verticale ed orizzontale come ribaltamento di una figura Descrizioni della procedura di lavoro utilizzata nelle diverse esperienze. Riconoscimento delle caratteristiche dei solidi più noti (spessore, impronta lasciata, spazio occupato) Rappresentazione di semplici figure piane, utilizzando strumenti da disegno appropriati . Identificazione in una figura geometrica di eventuali elementi di simmetria Individuazione di angoli in contesti diversi (primo approccio).	Saper riconoscere ad un primo livello l'angolo come cambiamento di direzione. Classificazioni secondo uno o più attributi e/o lettura di una classificazione per conoscerne la caratteristica utilizzata Comprendere e utilizzare l'insieme complementare, l'insieme unione e l'insieme intersezione. Svolgimento di un'indagine statistica, individuandone le fasi e i procedimenti idonei Creazione e lettura di tabelle a doppia entrata, istogrammi e ideogrammi in situazioni reali o immaginarie di diverso genere Riconoscimento in un enunciato del valore di verità. Giochi ed attività per riconoscere situazioni probabili, certe ed impossibili Utilizzo dei connettivi logici "e", "o", "non" Utilizzo e riconoscimento dei quantificatori logici presenti nel testo di risposta a domande per comprendere una situazione problematica. Verbalizzazione di operazioni compiute (primo approccio all'utilizzo di una terminologia matematica appropriata) Motivazione di una classificazione e sua registrazione in tabella Spiegazione del procedimento utilizzato per risolvere un problema. Confronto e risoluzione di un quesito matematico con metodologie risolutive diverse. Riconoscimento di proprietà misurabili in persone e/o oggetti Esperienze di misurazione utilizzando le parti del corpo e oggetti vari Scoperta della necessità di un'unità campione arbitraria e convenzionale internazionale	Saper utilizzare un linguaggio specifico della disciplina per esprimere, in modo semplice e corretto, la soluzione di un quesito matematico Saper descrivere il procedimento eseguito Saper riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria. Saper distinguere ed utilizzare in vari contesti diverse unità di misura Saper comprendere la necessità di utilizzare strumenti e misure appropriati. Sapersi mettere in gioco per risolvere semplici quesiti matematici Saper utilizzare gli strumenti della matematica per analizzare, comprendere e risolvere situazioni problematiche Saper ricercare dati per ricavare informazioni e costruire tabelle e grafici Saper ricavare informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Saper classificare elementi in base a più attributi. Saper comprendere ed utilizzare il connettivo logico "non", l'insieme complementare, il connettivo "e" e l'insieme intersezione. Saper comprendere come svolgere un'indagine statistica, individuandone le fasi e le procedure Saper rappresentare, classificare e interpretare dati statistici: la tabella, l'istogramma e l'ideogramma Approccio ai concetti di "certo, probabile, impossibile". Saper riconoscere enunciati e stabilire valori di verità Saper riconoscere ed utilizzare connettivi e quantificatori		

	Acquisire la consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico (primo approccio). saper rispondere in modo completo e appropriato, rispetto al linguaggio matematico, a domande di comprensione Saper argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati Saper raccontare con parole appropriate le esperienze fatte in diversi contesti, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni Saper verbalizzare l'operazione e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarla. Saper associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico Saper individuare l'unità di misura adeguata alla misurazione da effettuare Saper confrontare due o più oggetti sulla base di una caratteristica misurabile (peso, lunghezza, capacità, valore…) Saper riconoscere le proprietà misurabili in persone e/o oggetti Saper effettuare misurazioni ed esprimerle secondo unità di misure convenzionali e non Saper stimare una lunghezza rispetto ad una misura "campione" Saper riconoscere ed utilizzare le misure convenzionali di lunghezza Saper operare semplici trasformazioni Saper riconoscere le diverse monete del sistema monetario in uso Saper contare e calcolare valori con monete e banconote in euro Saper riconoscere situazioni problematiche Saper utilizzare in contesti problematici concreti i concetti logico matematici conosciuti per formulare ipotesi di soluzione pertinenti Saper individuare i dati, il quesito e le relazioni tra i dati e quesito Saper risolvere problemi in modo completo Saper formulare un testo problematico o la domanda appropriata, partendo da una situazione reale o immaginaria	Osservazione del metro, riconoscimento dei sottomultipli e multipli e misurazioni Comprensione dell'importanza della stima Primo approccio alle trasformazioni da multipli a sottomultipli (con soli numeri interi) . Approccio alle misure di capacità, tramite esperienze laboratoriali Approccio ludico e mimico alla conoscenza del sistema monetario in uso: l'euro. Lettura e comprensione del testo di un problema matematico individuando: a) i dati b) il quesito c) i rapporti tra i dati e il quesito all'interno del testo d) le parole chiave nel testo e/o nella domanda Risoluzione di problemi utilizzando: a) rappresentazione grafica e/o "immaginativa" della situazione b) trascrizione breve dei dati e della domanda c) calcolo d) diagramma e) risposta completa Risoluzione di problemi con una o più domande Creazione di quesiti matematici partendo da una operazione data Risoluzione di problemi con le quattro operazioni Risoluzione di semplici situazioni problematiche con un'operazione e una trasformazione, svolte in modo collettivo.	

	Saper risolvere problemi con le quattro operazioni.		

SCIENZE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Esplorare l'elemento acqua attraverso i 5 sensi (colore, trasparenza, sapore, odore...) Riconoscere le caratteristiche degli stati della materia (forma propria e volume, come spazio occupato). Descrivere e rappresentare gli strumenti della scienza -Progettare una semplice esperienza seguendo le procedure indicate.	Distinzione solidi, liquidi e gas L'acqua, elemento essenziale per la vita Attraverso interazioni e manipolazioni individuare le qualità e proprietà dell'acqua L'acqua e le sue trasformazioni (i passaggi di stato) . Diverso comportamento di oggetti e materiali in rapporto all'acqua (galleggiamento e non) L'acqua: riconoscimento delle caratteristiche con i 5 sensi Riconoscimento di oggetti e frutti con i cinque sensi. Rilevazione di somiglianze e differenze di materiali diversi	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana - Formulare ipotesi e verificarle utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana,

		Descrizione di elementi osservati, evidenziandone le caratteristiche e le proprietà. Ordinamento di elementi in base alle loro proprietà (leggerezza, durezza, fragilità…) Gli stati della materia - I cinque sensi, organi per esplorare la realtà circostante Brainstorming sulla parola SCIENZA e scienziato Gli scienziati e la loro specializzazione Le attività e gli strumenti dello scienziato - Le fasi del metodo scientifico sperimentale Qualità e proprietà di alcuni oggetti e materiali. Scomposizione e ricomposizione di oggetti di uso comune e descrizione delle diverse fasi Relazione tra materiale, forma e funzione in oggetti di uso quotidiano Individuazione degli strumenti di misura convenzionali e non, utili alla misurazione di grandezze di diverso tipo. Osservazione e descrizione dei principali fenomeni atmosferici I cambiamenti meteorologici Rapporto fra fenomeni atmosferici ed alternarsi delle stagioni Dal big ben ai primi microrganismi Dagli esseri unicellulari ai trilobiti (esseri senza scheletro) alla vita in acqua, fino ai primi anfibi. La vita dei primi animali sulla terra: rettili e mammiferi Classificazione degli animali in vertebrati ed invertebrati Caratteristiche degli animali vertebrati ed invertebrati. Le caratteristiche essenziali di ambienti diversi.	individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Osservare e descrivere i principali fenomeni atmosferici -Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. -Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.		
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Riconoscere le caratteristiche principali di un ambiente (vicino all'esperienza del bambino). Individuare le caratteristiche che identificano un ambiente di vita, la sua complessità e le relazioni tra le varie componenti Osservare e individuare le principali caratteristiche dei viventi e le fasi del loro ciclo vitale.		

		Relazioni, ambiente e attività umana Trasformazioni naturali ed antropiche Atteggiamenti di cura e rispetto per gli esseri viventi e gli ambienti in cui vivono Gli esseri viventi e non viventi e il loro habitat - Classificazione degli esseri viventi nei 3 regni della natura: animali, vegetali e piante I viventi, animali e piante: le loro caratteristiche Il ciclo di vita delle piante Il ciclo di vita degli animali Ecosistemi e catene alimentari.	

TECNOLOGIA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
VEDERE E OSSERVARE	- Elaborare semplici progetti scegliendo materiali diversi e strumenti adatti. - Leggere e mettere in pratica in modo corretto istruzioni per utilizzare	- Utilizzo corretto di strumenti di uso comune, come forbici, puntatrice, fustellatrici, righello. - Composizione delle parti di alcuni semplici	- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Sa

PREVEDERE E IMMAGINARE	giochi di società, rispettando le regole - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Comprendere le principali regole della raccolta differenziata. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di alcuni eventi, anche per ipotizzare il funzionamento di semplici macchine - Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento - Leggere e interpretare istruzioni per la costruzione di manufatti - Leggere e rappresentare a mano e con strumenti multimediali tabelle e grafici -	strumenti di uso comune e motivazione della loro funzione (es. forbici) Caratteristiche di materiali diversi (carta, cartone, plastica, legno, vetro, metallo, colla stick, vinavil…) - Dalla lettura di istruzioni, alla comprensione delle regole, al gioco di società - Esperimenti e laboratori per conoscere le peculiarità di materiali di vario tipo Laboratori manipolativi per provare in prima persona la reazione dei materiali rispetto a: tirare, strappare. Classificazione degli oggetti in base ai materiali da cui sono costituiti Conoscenza dei colori dei contenitori abbinati alla raccolta differenziata Riconoscimento dei materiali e del contenitore in cui va inserito - Lettura autonoma dei principali simboli del riciclo. - Stime di lunghezze e distanze nell'ambiente scolastico, utilizzando strumenti convenzionali e non - Esperienze di misurazione di pesi attraverso la manipolazione di oggetti. - Previsioni rispetto al tempo meteorologico Comprensione del funzionamento di alcuni semplici strumenti (es. termometro, bussola…) attraverso ipotesi ed esperienze dirette. - Adeguato utilizzo delle principali parti del computer - Utilizzo di semplici software, programmi e "app" presenti in rete - Uso di strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro, come Paint e Word Scrittura di semplici brani utilizzando la videoscrittura ed un correttore ortografico Cambiamento nel testo di carattere e colore	ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. - È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. - Leggere e rappresentare a mano e con strumenti multimediali tabelle e grafici

INTERVENIRE E TRASFORMARE		- Ricerca e salvataggio di file - Utilizzo di elenchi puntati e numerati - Uso di Word – Art Individuazione del materiale più idoneo per realizzare il manufatto • Costruzione di manufatti di diversa difficoltà, utilizzando istruzioni rappresentate a livello grafico, iconico e scritte Costruzione di semplici origami rappresentati oggetti ed animali Ricostruzione con didascalie e con disegni delle fasi di lavorazione di un manufatto Disegno di tabelle, grafici e figure geometriche utilizzando, in modo preciso, righello e matita • Rappresentazione di tabelle con strumenti multimediali Lettura di grafici di diverso genere Riconoscimento di figure in 2D e 3D Osservazione di figure in 3D per riconoscerne le parti di cui sono composte	

ED. MOTORIA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). Sperimentare una pluralità di azioni motorie per migliorare la padronanza degli schemi motori e posturali 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.	Schemi motori di base e posture. Giochi di imitazione con le parti del corpo. Progressioni in ritmo per trasmettere e rappresentare gli stati d'animo. Giochi per stimolare il linguaggio corporeo e motorio nella drammatizzazione e in esperienze ritmico-musicali Il gioco organizzato: regole di comportamento condivise. Il valore delle regole e l'importanza di rispettarle Azioni relative al rispetto dei criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. Cercare la rispondenza tra attrezzi e spazi di attività. Le sensazioni di benessere legate all'attività ludico motoria. .	Riconosce, classifica, memorizza e rielabora sensazioni visive, uditive, tattili e cinestetiche. Coordina diversi schemi motori combinati tra loro Utilizza in forma creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. Rispetta le regole nella competizione sportive, saper accettare la sconfitta con equilibrio. Utilizza gli attrezzi e gli spazi in modo adeguato.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive		
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. pettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.		
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti		

Area Linguistico – Espressiva

Italiano – Inglese -Arte e immagine – Musica

ITALIANO CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
2.Competenza alfabetica funzionale 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 7.Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
2.Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	-Ascoltare e comprendere il contenuto delle conversazioni e delle spiegazioni -Riferire argomenti di studio in modo pertinente. Esporre esperienze personali in modo chiaro e coerente.	-Le regole della comunicazione orale. - Lettura e scrittura di testi di vario tipo: il testo narrativo (realistico, fantastico, autobiografico e umoristico), il testo descrittivo, il testo poetico e le filastrocche- il testo informativo, il testo regolativo. -Il dizionario e la sua funzione. -Utilizzo di termini appropriati a seconda del contesto narrativo, di lettura e di scrittura	-Ascolta, comprende e riconosce varie tipologie testuali. -Interviene con pertinenza in un contesto comunicativo, rispettando il ruolo di chi parla e di chi ascolta. -Legge scorrevolmente testi di vario genere, sapendone riferire contenuti, informazioni ed impressioni personali. -Produce e rielabora testi di vario tipo con coerenza e coesione -Usa con consapevolezza il dizionario. -Riconosce e denomina le parti del
LETTURA	Leggere ad alta voce in modo corretto ed espressivo, rispettando la punteggiatura, testi di diverso tipo.		
SCRITTURA	-Produrre testi narrativi corretti e coerenti per raccontare esperienze Effettuare semplici sintesi di testi con l'aiuto di mappe e domande		
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	-Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base		
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E	Conoscere e rispettare le convenzioni ortografiche	- L'uso dei sinonimi e dei contrari. Nomi primitivi, derivati, alterati, composti, collettivi. Articoli e	

RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA	-Riconoscere ed utilizzare elementi morfologici (nomi, articoli, aggettivi, preposizioni, verbi, pronomi) -Usare autonomamente il vocabolario -Usare la punteggiatura adeguata ai vari tipi di comunicazione Riconoscere soggetto, predicato ed espansione diretta in un enunciato.	preposizioni. Gli aggettivi. I pronomi. I modi e i tempi del verbo. Il discorso diretto e indiretto. La frase minima e le sue espansioni	discorso e gli elementi di una frase.

INGLESE CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3.Competenzamultilinguistica 5.Competenzadigitale 6.Competenzapersonale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
3.Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6.Possiedeunpatrimoniodiconoscenzeenozionidibaseedèallostessotempocapacediricercareediprocurarsi velocementenuoveinformazioniedimpegnarsiinnuoviapprendimentiancheinmodoautonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO (Comprensione orale)	Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente, con l'aiuto di domande dell'insegnante.	Consolidamento del lessico degli anni precedenti. Nazioni Europee. Materie scolastiche. Descrizione Fisiche. Funzioni dell'orologio. Indicazioni stradali. Preposizioni di Luogo. Verbo Essere e Avere. Articoli determinativi e indeterminativi. Pronomi personali. Aggettivi. Applicazione del genitivo sassone. Animali selvatici e loro caratteristiche. Alimenti e preferenze. Verbo "To like". Condizioni del tempo	-Ascolta e comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti familiari. -Comprende testi brevi e semplici. -Si esprime in modo comprensibile e pertinente. -Scrive messaggi semplici e brevi.
PARLATO (Produzione e interazione orale)	Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.		
LETTURA (Comprensione scritta)	Leggere rispettando i suoni e comprendendo ciò che si sta leggendo. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.		

SCRITTURA (Produzione scritta) (fino alla 3^ classe)	Descrivere, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto, del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. -Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.	atmosferico. Halloween.Natale. Le principali azioni quotidiane. Strutture3: How do you spell...? - It's a / an.... - Is it a / an...? - Yes, it is. No, it isn't. - I've got... I haven't got... - Have you got... ? - I like. ..I don't like... - It's a / an - Is it a / an. ? - Yes, it is. No, it isn't - Where is ...? - It's in, on, under, in front, of, behind... - (one – a hundred) - How many. are there? - There is / there are - I can....I can't.... - Can you. ? - Yes, I can, No, I can't What can you do? - It's. o' clock It's half past - What's the time?.	

ARTE E IMMAGINE CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7.Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

ESPRIMERSI E COMUNICARE	-Produrre immagini di vario tipo con tecniche diverse, usando le conoscenze del linguaggio visuale. - Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche	-Rielaborazione personale di elementi tratti da opere artistiche analizzate. Materiali e tecniche diversi per realizzare prodotti vari : acquerelli o collage. -Lettura di immagini di vario tipo (funzione, messaggio) -Le principali forme d'arte presenti nel proprio territorio (monumenti, chiese, ecc…) e beni culturali e artistici.	-Osserva con consapevolezza immagini ed oggetti presenti nell'ambiente. -Legge ed analizza alcune opere d'arte di tempi e luoghi diversi. -Utilizza strumenti e regole per la produzione di immagini di vario tipo.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine Individuare gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo.		
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Riconoscere ed apprezzare gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico- artistici.		

MUSICA CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8.Competenzainmateriadiconsapevolezzaedespressioneculturale 5.Competenzedigitali 6.Competenza personale, sociale e capacità dì imparare ad imparare. 7.Competenzaimprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercar e e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chilo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
1- PRODURRE	Riprodurre un ritmo utilizzando le parti del corpo e la voce	-Componenti antropologiche della musica (contesti, pratiche sociali e funzioni). - Ritmi	-Ascolta brani musicali di culture, di tempi e luoghi diversi. -Riconosce gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale.
2- ASCOLTARE	-Associare stati emotivi a brani ascoltati. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer, cerimonia, danza...).		

			-Esegue individualmente e collettivamente brani vocali-strumentali curando l'espressione e l'intonazione.

Area Antropologica

Storia – Geografia – Religione

STORIA CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8.Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
USO DELLE FONTI	- Ricavare informazioni da diverse fonti storiche	- - Fonti di tipo diverso.	

	- Ricavare informazioni e conoscenze partendo da tracce del passato.	- Informazioni e conoscenze su aspetti del passato. - Carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate. - Il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. - d.C.) - sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà • periodi storici dalla civiltà dei fiumi alla civiltà greca ellenistica del 3° secolo a.C - -Le civiltà dei fiumi (Sumeri, Babilonesi, Assiri, Egizi) e altre contemporanee (India e Cina). - - Le civiltà dei mari (Greci, Fenici, Etruschi) -Le civiltà dei fiumi (Sumeri, Babilonesi, Assiri, Egizi)e altre contemporanee (India e Cina). - Le civiltà dei mari (Greci, Fenici, Etruschi)	-Riconosce eventi, fatti, personaggi e quadri di civiltà collocati nello spazio e nel tempo. - -Possiede capacità di ricerca
ORANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	- Il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. - d.C.) . - Sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà • periodi storici dalla civiltà dei fiumi alla civiltà greca ellenistica del 3° secolo a.C.		
STRUMENTI CONCETTUALI	- Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione di tipo occidentale (a.C. / d.C.) e riconoscere altri sistemi cronologici - Riconoscere e confrontare le civiltà dei fiumi, i popoli del mare, la civiltà micenea - Elaborare rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate		
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici. . - Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati, collocandoli nel tempo in successione.		

GEOGRAFIA CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8.Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo

6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ORIENTAMENTO	- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). - Utilizzare i diversi sistemi di rappresentazione cartografica in relazione agli scopi . - Orientarsi e muoversi nello spazio di semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche utilizzando legende e punti cardinali . - Confrontare diversi tipi di carte geografiche. - Trarre informazioni dalle carte geografiche, da grafici e tabelle per descrivere fenomeni . - Rappresentare gli spostamenti nello spazio con semplici soluzioni grafiche o plastiche. - Riconoscere le funzioni d'uso di spazi diversi e come possono essere riorganizzate in base ai bisogni	- Sistemi di simbolizzazione e riduzione cartografica (uso del colore e del tratteggio; scala numerica e grafica, ecc.) - Carte geografiche fisiche, politiche, tematiche, ecc. - Grafici di diverso tipo e i cartogrammi per l'elaborazione dei dati statistici. -Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche. -Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative. - Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio). Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: clima, territorio e influssi umani	-Decodifica carte fisiche, tematiche e politiche per effettuare confronti. -Conosce il nesso tra l'ambiente e le condizioni di vita dell'uomo. -Espone con chiarezza i contenuti appresi, utilizzando il lessico specifico della disciplina.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici ed economici. - Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.		

	- Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri del territorio italiano.		
PAESAGGIO	- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.		
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. - Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.		

RELIGIONE CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7.Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chilo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
DIO E L'UOMO	-Collocare nello spazio e nel tempo alcune antiche religioni politeiste e verbalizzare le principali caratteristiche. -Riconoscere che l'insegnamento di Gesù si è rivelato con parole e gesti significativi	-La nascita della religione sulla linea del tempo. - Le caratteristiche delle antiche religioni politeiste della Mesopotamia, dell'Egitto e della Grecia. -L'alleanza di Dio con il popolo eletto. - Gesù, la nuova ed eterna alleanza. - Il politeismo antico e il monoteismo ebraico. - Cartine geo-storiche come fonti di dati religiosi. - La Storia della Salvezza. -Iter di formazione dei Vangeli. - Gli evangelisti: opera, identità e simboli. - Il contesto culturale, il quadro geografico e politico della Palestina al tempo di Gesù. - Il messaggio portato da Gesù, i suoi incontri, i miracoli le parabole. - Le profezie messianiche. - Il Vangelo di Natale: notizie storiche. - Il Natale nell'arte. - Storia biblica della Pasqua. - L'evento di Pentecoste. - I simboli dello Spirito Santo. - Segni, riti religiosi, usanze e tradizioni natalizie e pasquali. - I testimoni delle Beatitudini. - Il valore delle parole. - Il progetto di Gesù per ogni uomo. - Il valore della pace.	- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per Cristiani ed ebrei e come documento fondamentale della nostra cultura. - Conosce le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù. - Riconosce nei Vangeli la fonte storico-religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù. - Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita. - Riconosce e sa spiegare il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. - Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	-Leggere, interpretare e rielaborare fonti religiose di vario genere per cogliere il significato profondo della Rivelazione rispetto al politeismo antico. - Riconoscere nel Vangelo la fonte storico-religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù. - Conoscere la struttura, gli autori e le tappe di formazione dei Vangeli. -Riconosce attraverso la lettura dei documenti cristiani e pagani, la reale storicità dell'esistenza di Gesù. -Saper raccontare aspetti della vita sociale e politica, culturale, religiosa e geografica della Palestina al tempo di Gesù. -Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario ed individuandone il messaggio principale.		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	- Intendere il senso religioso del Natale, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. - Interpretare i racconti evangelici del Natale osservando alcune significative opere d'arte. - Comprendere che per i cristiani la Pasqua di Gesù realizza la salvezza di Dio promessa ai profeti.		

	- Identificare, nelle apparizioni di Gesù e nell'evento della Pentecoste, l'origine della missione apostolica che per i cristiani è sostenuta dallo Spirito Santo.		credono in Gesù e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	- Intendere il messaggio delle beatitudini attraverso l'esempio di cristiani contemporanei. - Individuare nel messaggio di Gesù, aspetti per un personale progetto di vita. - Riconoscere alcuni valori fondamentali per la vita degli esseri umani.		

Area Matematica- Scientifica- Tecnologica

Matematica – Scienze – Tecnologia – Ed. Fisica

MATEMATICA CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
4.Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
4.Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6.Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7.Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
NUMERO	-Saper leggere e scrivere i numeri -Saper contare in senso progressivo e regressivo	-Lettura, scrittura composizione, scomposizione, confronto e	-Legge, rappresenta, confronta e ordina numeri naturali e

	-Saper ordinare e confrontare i numeri interi e decimali. -Saper operare con gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni. -Saper utilizzare strategie per il calcolo orale. -Individuare multipli e divisori. - Saper riconoscere, leggere, scrivere le frazioni. -Saper riconoscere frazioni complementari ed equivalenti. - Saper confrontare e ordinare frazioni. -Saper calcolare il valore della frazione di un numero. -Saper riconoscere frazioni decimali e trasformarli in numeri decimali. - Saper collocare i numeri interi e decimali sulla linea dei numeri.	riordino dei numeri naturali appartenenti al periodo delle migliaia. -Conoscenza dei termini di ciascuna operazione -Procedura di calcolo e relativa prova -Proprietà delle quattro operazioni -Moltiplicazioni e divisioni per 10/100/1000. -Avvio al riconoscimento e calcolo di multiplo e divisore -Avvio alla conoscenza dei criteri di divisibilità. - Concetto di frazione. -Lettura, scrittura di frazioni. -Riconoscimento di frazioni complementari ed equivalenti. -Confronto e ordinamento di frazioni. -Riconoscimento di frazioni decimali e loro trasformazioni. - Ordinamento di numeri interi e decimali sulla linea dei numeri. -Riconoscimento del linguaggio specifico della geometria e utilizzo della sua rappresentazione. -Rappresentazione di angoli. -I poligoni: classificazione in base a lati ed angoli. -Calcolo del perimetro di triangoli e quadrilateri. -Riconoscimento delle superfici. -Rielaborazione e modifica di immagini e disegni per produrre nuove figure. -Raccolta, registrazione e interpretazione di dati. -Lettura e costruzione dei vari tipi di grafici. -Analisi e interpretazione di un fenomeno tramite rappresentazioni grafiche. -Conoscenza ed utilizzo di diagrammi di Eulero-Venn, Di Carrol, ad albero. -Uso dei connettivi logici e dei quantificatori. -Comprensione del concetto di misura e misurazione.	decimali ed esegue le quattro operazioni con sicurezza. -Conosce il concetto di frazione. -Risolve situazioni problematiche con più calcoli. -Descrive e classifica figure geometriche, riproducendole e utilizzando strumenti opportuni. -Determina il concetto di perimetro di figure piane. fettua misurazioni utilizzando multipli e sottomultipli delle relative unità di misura.
SPAZIO E FIGURE	-Saper riconoscere il linguaggio specifico della geometria e l'utilizzo della sua rappresentazione - Acquisire il concetto di angolo -Denominare gli angoli in base alla loro ampiezza -Conoscere le caratteristiche di triangoli e quadrilateri e rappresentarli -Calcolare il perimetro dei poligoni presentati -Identificare la superficie di una figura piana -Saper rielaborare, ricombinare e modificare disegni e immagini per produrne di nuovi.		
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	- Saper raccogliere i dati, registrarli ed interpretarli. Saper leggere e costruire vari tipi di grafici. Saper interpretare ed analizzare un fenomeno mediante rappresentazione grafica; Saper conoscere ed utilizzare i diagrammi di EULERO – VENN, di CARROLL, ad albero.		

	Saper usare i connettivi logici e i quantificatori; Saper comprendere il concetto di misura e saper misurare; Saper conoscere ed utilizzare le unità di misura del Sistema Internazionale; Saper conoscere ed effettuare cambi con le varie monete dell'euro. Saper risolvere situazioni problematiche.	-Conoscenza e utilizzo delle unità di misura del Sistema Internazionale di lunghezza, capacità, massa – peso. -Conoscenza delle banconote e delle monete dell'euro. -Analisi e svolgimento di una situazione problematica.	

SCIENZE CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	-Conoscere gli stati della materia.	I solidi, i liquidi e i gas. -Le caratteristiche di una pianta. - L'importanza di un ecosistema. -Il calore, l'acqua, l'aria, suolo -Viventi e non viventi.	-Utilizza il linguaggio specifico della disciplina -Riconosce e descrive i fenomeni principali del mondo fisico e biologico.
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	-Saper distinguere le parti di una pianta. -Acquisire il concetto di ecosistema. -Individuare l'importanza e gli usi del calore, acqua, aria, suolo.		

		-Distinzione tra vertebrati e invertebrati.	-Sperimenta alcuni fenomeni osservati siede capacità di ricerca
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	-Individuare le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. -Conoscere le caratteristiche dei vertebrati ed invertebrati		

TECNOLOGIA CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	-Saper individuare le caratteristiche dei diversi materiali. -Capire la necessità dell'uso dei materiali. -Saper individuare il giusto utilizzo di un oggetto. Saper costruire tabelle varie e grafici per tabulare dati -Saper utilizzare le tecnologie informatiche per ampliare le conoscenze.	-Le caratteristiche dei materiali. -Uso diverso dei materiali. -Uso corretto degli oggetti. -Grafici e tabelle. - Le tecnologie informatiche	-Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, ne descrive la funzione principale e la struttura, ne spiega il funzionamento. -Utilizza software didattici. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione.

ED. FISICA CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	- Consolidare la coordinazione senso-motoria e la lateralizzazione di tipo coordinativo generale e fine. - Gestire la propria fisicità e controllarla consapevolmente (la respirazione, la frequenza cardiaca, il tono muscolare) . - Eseguire le attività proposte per sperimentare e migliorare le proprie capacità.	-Consolidamento schemi motori e posturali - Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali - Le principali funzioni fisiologiche e le conseguenti variazioni indotte dall'esercizio; tecniche di modulazione-recupero dello sforzo. -I linguaggi espressivi del corpo e della mimica. -Giochi di squadra e gioco-sport. - Salute e benessere. - Regole di comportamento per la	-Riconosce le funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) nei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. -Coordina vari schemi di movimento in simultaneità e successione. -Organizza il proprio movimento nello spazio in relazione a se, agli oggetti, agli altri. -Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. nosce ed applica i principali elementi
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.		

	Elaborare ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	sicurezza e la prevenzione degli infortuni nei vari ambienti di vita	tecnici di alcune discipline e assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	- Acquisire atteggiamenti di cooperazione nel piccolo e nel grande gruppo - Rispettare le regole dei giochi sportivi - Acquisire atteggiamenti di cooperazione nel piccolo e nel grande gruppo - Rispettare le regole dei giochi sportivi.		
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	- Conoscere e assumere comportamenti igienici e salutistici per il proprio benessere fisico. - Conoscere le principali regole relative all'utilizzo appropriato degli attrezzi e all'uso di spazi nei vari ambienti di vita (casa, scuola, strada).		

Area Linguistico – Espressiva

Italiano – Inglese -Arte e immagine – Musica

ITALIANO CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
2.Competenza alfabetica funzionale 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 7.Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
2.Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	-Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione;	- -I processi di controllo da utilizzare durante l'ascolto in una conversazione, una discussione in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando	-Partecipa a scambi comunicativi, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.

	-Ascoltare e comprendere testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;	domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - -Le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprensione dello scopo e dell'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini…) - -Gli elementi essenziali della modalità di esposizione di testi di diversa natura - -I diversi registri linguistici e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. - --Racconti di esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. - -Le strategie per prendere appunti durante l'ascolto	-Ascolta e comprende testi orali, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. -Legge e comprende testi di vario tipo, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Scrive testi ortograficamente corretti, chiari e coerenti. -Conosce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Coglie regolarità morfologiche e sintattiche.
LETTURA	- leggere e comprendere testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; - utilizzare abilità funzionali allo studio: individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; sintetizzare, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisire un primo nucleo di terminologia specifica; -leggere testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali;	-Tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. -Utilizzo nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. -Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. -Le caratteristiche, la struttura e la classificazione di vari tipologie testuali i per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. -Informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.) -Istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. -I testi narrativi e descrittivi, sia realistici, sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.	

		-I testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. -Le strategie per raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. -Le caratteristiche e la struttura di un testo narrativo; -Le caratteristiche e il lessico di un testo descrittivo; -La struttura della lettera; -Le struttura di una cronaca giornalistica secondo lo schema delle "5 W"; -La struttura del diario. -Le strategie per riassumere un semplice racconto; -La struttura del testo regolativo; -I tratti fondamentali di un testo poetico; -La parafrasi; -L'uso corretto della punteggiatura; -Le regole della trasformazione dal discorso diretto al discorso indiretto; -Le principali regole ortografiche; -Le strategie di autocorrezione.	
SCRITTURA	scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielaborare testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli;		
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	- capire e utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; -capire e utilizzare i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;	-Utilizzo in modo appropriato del lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). -Conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico) -L'esistenza di differenti registri linguistici e l'esistenza di differenti ambiti lessicali; -Le espressioni del linguaggio figurato; -L'uso del dizionario con le relative informazioni, abbreviazioni e sigle convenzionali.	

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA	- riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; - riconoscere che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative; - essere consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo); - padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	-La lingua italiana come sistema in evoluzione continua attraverso il tempo; -La struttura di una frase semplice e gli elementi fondamentali della frase minima; -La funzione del soggetto, del predicato e delle espansioni; -Le parti del discorso e le categorie grammaticali; -I modi e i tempi dei verbi ausiliari e delle tre coniugazioni; le congiunzioni di uso più frequente; -Le fondamentali convenzioni ortografiche; -Le strategie per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. -La comunicazione, il linguaggio settoriale, l'etimologia, i dialetti, l'evoluzione della lingua	

INGLESE CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3.Competenza multilinguistica 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
3.Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO (Comprensione orale)	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale	-comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	-Comprende brevi messaggi, orali e scritti, relativi ad ambiti familiari. -Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
PARLATO	-Descrivere persone, luoghi e oggetti	descrive oralmente in modo	

(Produzione e interazione orale)	familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. -interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazione e di routine	-Comunica in modo comprensibile in scambi di informazioni semplici e di routine. -Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
LETTURA (Comprensione scritta)	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.	-comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	
SCRITTURA (Produzione scritta) (fino alla 3^ classe)	-Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. -Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. -Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. -Riconoscere che cosa si è imparato e cosa si deve imparare	-svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. -individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	

ARTE E IMMAGINE CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7.Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPRIMERSI E COMUNICARE	-Identificare in immagini statiche e in movimenti gli elementi principali (linee, colori, forme, ritmi, …)	-Gli elementi di base della comunicazione visiva: linea, punto, colore, forme, … La	-Produce varie tipologie di testi visivi e rielabora in modo

	-Utilizzare diverse tecniche artistiche Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente	decodifica delle immagini fisse e in movimento -Le più comuni tecniche pittoriche e plastiche	creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti. -Osserva e descrive immagini e messaggi multimediali. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	-Osservare e analizzare un'immagine e interpretarla -Esprimere emozioni, sensazioni, pensieri in produzioni di vario tipo -Individuare le diverse funzioni svolte da un'immagine	Elementi e significati del linguaggio visuale	
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	-Osservare, descrivere e confrontare le tipologie di beni artistici -Analizzare, classificare, apprezzare i Beni del patrimonio artistico - culturale	-La funzione del museo; i generi artistici e il linguaggio-stile dell'artista colti lungo un percorso culturale -Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia dei Beni Culturali	

MUSICA CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5.Competenze digitali 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7.Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6.Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7.Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
1- PRODURRE	Riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale. Cogliere le funzioni della musica in brani per danza, gioco, lavoro, pubblicità… Tradurre i brani ascoltati con segni grafici, attività motorie o la parola. Utilizzare in modo efficace la voce per memorizzare un canto, sincronizzare il proprio canto con quello degli altri e curare l'intonazione, l'espressività, l'interpretazione. Applicare criteri di trascrizione dei suoni di tipo convenzionale e non convenzionale. Usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e	- I principi costruttivi dei brani musicali (ripetizione, variazione…). - Le componenti antropologiche della musica (contesti, pratiche sociali, funzioni). - L'apparato vocale e uditivo e il loro funzionamento - Il problema dell'inquinamento acustico - Conoscere e utilizzare canti e brani di varie epoche e generi diversi - La notazione convenzionale	-Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. -Esegue combinazioni timbrali, ritmiche e melodiche, utilizzando la voce, il corpo e gli strumenti. -Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali,

	drammatizzazione di testi verbali	- Gli strumenti dell'orchestra.	appartenenti a generi e culture differenti.
2- ASCOLTARE	Cogliere i più immediati valori espressivi di musiche appartenenti a culture musicali diverse. Individuare la Battuta sul Pentagramma e la sua funzione Utilizzare alcuni segni di pausa musicale per rappresentare il silenzio Eseguire canti a due voci	-La funzione della chiave di violino, Della Battuta, delle pause nel Pentagramma -I tempi -I gesti utilizzati dall'insegnante nella direzione e nell'esecuzione di un canto corale	-Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

Area Antropologica

Storia – Geografia – Religione

STORIA CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 13. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6.Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7.Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
USO DELLE FONTI	Ricavare informazioni da carte geo-storiche, da fonti di diverso tipo e da testi. Possedere capacità di ricerca. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato	-Le antiche civiltà- carte geo-storiche. -Collocazione spazio-temporale della Grecia e sua collocazione sociale	-Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate, anche in rapporto al presente. -Usa cronologia e carte storico-geografiche. -Utilizza la ricerca come ampliamento delle conoscenze studiate.
ORANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le	Le antiche civiltà. La religione dei Greci e la mitologia Greci e Persiani	

	conoscenze nfrontare i quadri storici	La rivalità tra Sparta ed Atene Il regno di Macedonia Cultura ed arte in Grecia La civiltà dei Camuni I villanoviani I più antichi popoli Italici La società etrusca La religione ed il culto dei morti Il mito di Romolo e Remo Il periodo della monarchia e l'organizzazione della Repubblica Le guerre puniche e le lotti sociali La riforma agraria Caio Giulia Cesare L'impero con Ottaviano Augusto e i suoi successori Il Cristianesimo La crisi dell'Impero Le invasioni barbariche	-Rielabora ed espone con chiarezza i contenuti appresi, utilizzando il lessico specifico della disciplina.
STRUMENTI CONCETTUALI	Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (Avanti Cristo – Dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico Conoscere diversi aspetti delle varie civiltà studiate: organizzazione politica e sociale, cultura, religione e arte.	-Lessico specifico della disciplina "storia" relativo alle antiche civiltà. -Rielabora ed espone con chiarezza i contenuti appresi, utilizzando il lessico specifico della disciplina.	-
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso anche digitali Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico della disciplina	Lessico specifico della disciplina "storia" relativo alle antiche civiltà. Rielabora ed espone con chiarezza i contenuti appresi, utilizzando il lessico specifico della disciplina.	

GEOGRAFIA QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8.Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6.Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi

velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7.Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali in relazione al Sole. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti attraverso strumenti (filmati, foto, documentari ecc…)	- La cartografia - Latitudine e longitudine	-Rielabora ed espone con chiarezza i contenuti appresi, utilizzando il lessico specifico della disciplina. -Osserva, descrive e confronta i diversi paesaggi geografici del territorio italiano. -Coglie le relazioni tra le risorse del territorio e le attività economiche.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.). alizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite.	La riduzione in scala - I grafici - Le tabelle	
PAESAGGIO	Conoscere e descrivere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani e mondiali, individuando le analogie, le differenze (anche in relazione ai quadri socio storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale. Conoscere e applicare il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa), con particolare riguardo allo studio del contesto italiano. Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, analizzando le soluzioni adottate e proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino. -	Italia fisica e politica - Le Regioni: approfondimento della conoscenza delle Regioni del nord, centro, sud e isole. - I settori di produzione - I Parchi nazionali	
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative	La cartografia - Italia fisica e politica - Latitudine e longitudine	

RELIGIONE CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
1.Competenza in materia di cittadinanza 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

7. Competenza imprenditoriali

PROFILO DELLE COMPETENZE

1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
9. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
10. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
7.Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	-Conoscere, attraverso alcune pagine degli Atti degli Apostoli, la vita della Chiesa delle Origini. -Comprendere il senso della testimonianza dei martiri cristiani. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture della Chiesa Cattolica fin dalle origini. -Descrivere i contenuti principali del Credo cattolico -Conoscere l'originalità dell'esperienza monastica nella cultura medievale, principio di fermenti culturali e religiosi tutt'ora presenti nel tessuto sociale. -Apprendere che la comunità cristiana, nel corso dei secoli, ha subito separazioni che oggi si tenta di superare. -Confrontare le caratteristiche delle diverse confessioni cristiane in vista di un dialogo ecumenico. -Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.	Il mandato apostolico testimoniato dai Vangeli. Le prime comunità cristiane. Gli apostoli Pietro e Paolo. La "domus ecclesiae". Le persecuzioni contro i cristiani nell'Impero Romano. I martiri cristiani. Le catacombe e l'arte simbolica paleocristiana. L'editto di Costantino. Il testo del Credo cattolico. Il Natale nell'arte. Tradizioni natalizie nel mondo. la storia evangelica della Pasqua. Il cristo risorto nella simbologia iconica Il Monachesimo di San Benedetto. Lo scisma d'oriente e la nascita della confessione ortodossa. Lo scisma d'occidente e la nascita delle confessioni protestanti. Il movimento ecumenico. Le religioni del mondo. Ebraismo. Islam. Induismo. Buddismo. La pace: prodotto della giustizia. I valori incarnati dai santi. Santuari mariani.	-Sa confrontarsi con le diverse esperienze religiose e distinguere la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo. -Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. -Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	- Individuare i contenuti portanti della missione apostolica, riconoscendone l'origine nel mandato di Gesù ai Dodici. -Comprendere l'importanza, per la diffusione del messaggio evangelico, delle figure di Pietro e Paolo. -Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, individuandone il messaggio principale.		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	-Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. -Conoscere alcune tradizioni natalizie nel mondo.		

	-Riconoscere segni e simboli nell'espressione artistica sacra della Pasqua.		
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	-Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non - cristiane. -Riconoscere nelle religioni presenti nel mondo l'aspirazione dell'uomo alla pace e alla giustizia. Riconoscere nella vita di alcuni cristiani di ieri e di oggi esempi di scelte veramente evangeliche, in vista di un personale progetto di vita.		

Area Matematica- Scientifica- Teconologica

Matematica – Scienze – Tecnologia – Ed. Fisica

MATEMATICA CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
4.Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5.Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
4.Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5.Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6.Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7.Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
NUMERO	Leggere, scrivere e confrontare numeri naturali e decimali Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale a seconda delle situazioni. Eseguire le quattro operazioni aritmetiche con i numeri decimali	I numeri naturali fino ai miliardi Il valore posizionale delle cifre Ordinamento dei numeri naturali interi e decimali Introduzione dei numeri decimali Le potenze	-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. -Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che

	Comprendere e risolvere problemi di diversa tipologia. Rappresentare problemi Riconoscere e usare multipli, divisori e numeri primi Conoscere, operare ed interpretare i numeri relativi Conoscere il concetto di frazione, intera e decimale operando su figure geometriche, insiemi di oggetti e numeri. Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Risolvere espressioni aritmetiche. Conoscere sistemi di notazione dei numeri, che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra	Le potenze del 10 Calcoli con le potenze Consolidamento delle 4 operazioni, dei relativi algoritmi di calcolo e le proprietà. Moltiplicazioni per 10, 100,1000 con numeri interi e decimali Problemi di diversa tipologia. La compravendita Sconto ed interesse Peso lordo, peso netto e tara Multipli e divisori Numeri primi e numeri composti Criteri di divisibilità I numeri relativi con le scale graduate (termometro ed altimetro) Introduzione in contesti concreti dei numeri relativi:addizioni e sottrazioni Ordinamento dei numeri relativi sulla retta numerica Nozione intuitiva e legata a contesti concreti della frazione e loro rappresentazione grafica Frazioni proprie, improprie apparenti, complementari ed equivalenti Dalla frazione all'intero Frazioni decimali e la percentuale Scrittura diversa di uno stesso numero:frazione, frazione decimale, numero decimale, percentuale Confronto fra frazioni Frazioni di un numero: dall'intero alla frazione Frazione di un numero:dalla frazione all'intero Calcolare la frazione di un numero Espressioni aritmetiche Origine e diffusione dei numeri indo-arabi. Sistemi di misure non posizionali, le cifre romane	si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. -Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro …). -Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). -Ricava informazioni anche dai dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere semplici problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione,…) -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
SPAZIO E FIGURE	Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Riconoscere ed operare con le principali figure geometriche piane (riduzioni, ingrandimenti, traslazioni, simmetrie, rotazioni). Determinare il perimetro e l'area di figure geometriche pianeper scomposizione o utilizzandole più comuni formule. Intuire il concetto di volume di alcune figure geometriche solide. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).	Linee ed angoli Costruzione di figure geometriche servendosi degli strumenti adatti Analisi degli elementi significativi delle principali figure geometriche Rappresentazione e riduzione in scala di figure geometriche Le trasformazioni geometriche:rotazioni, traslazioni e ribaltamento I poligoni regolari: l'apotema e il numero fisso Il perimetro e l'area I solidi caratteristiche e misurazione	

	Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Confrontare e misurare angoli, utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità	I solidi: classificazione, spigoli, vertici, facce, i poliedri, i solidi di rotazione, lo sviluppo, superficie laterale e superficie totale. Misure del volume Uso del righello, del goniometro e del compasso Individuazione di punti su un piano cartesiano, utilizzando le coordinate stabilite. Misurare gli angoli con il goniometro	
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Consolidare la capacità di utilizzare le unità di misura del S.M.D. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario Usare il linguaggio della logica Compiere ed interpretare osservazioni e rilevamenti statistici. Calcolare percentuali Determinare un evento e la sua frequenza	Misure di lunghezza, peso, capacità, tempo, superficie. Misure del tempo Misure di superficie: multipli e s Classificazione e diagrammi Connettivo "o" Diagramma ad albero L'aerogramma Probabilità e statistica Sottomultipli I dati statistici e le loro rappresentazioni grafiche: istogrammi ed ideogrammi Sconto ed interesse Probabilità e percentuale L'aerogramma e la probabilità in percentuale Analisi e confronto di raccolte di dati individuando moda, mediana, media aritmetica, intervallo di variazione.	

SCIENZE CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in

difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia	Energie rinnovabili ed alternative - La luce. - Il suono. - L' energia e le sue fonti. - Il calore. - Le forze. - L'attrito. - Le leve. - La forza di gravità. - La forza magnetica. - La forza elettrica.	-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 esperimenti. -Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Rispettare il proprio corpo in quanto entità irripetibile. Realizzare e schematizzare sperimenti	Educazione alimentare Il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.	
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Studiare percezioni umane e loro basi biologiche. Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo Indagare le relazioni tra organi di senso e fisiologia complessiva. Proseguire le osservazioni del cielo diurno e notturno avviando all'interpretazione dei moti osservati da diversi punti di vista, anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. Proseguire lo studio del funzionamento degli organismi e comparare la riproduzione dell'uomo, degli animali e delle piante.	- La cellula e gli organismi unicellulari. - Dalla cellula agli organismi pluricellulari. - Norme comportamentali per prevenire i fattori inquinanti dell'ambiente e per mantenersi sani. - Conoscere la Terra e i suoi movimenti all'interno del sistema solare. - I movimenti della Terra e i loro effetti. - La Luna. - Oltre il Sistema Solare. - L'Universo: il Sistema Solare e i Pianeti. - Il pianeta Terra: il movimento di rotazione, il movimento di rivoluzione. - La Luna. - La Gravitazione Universale. Il corpo umano: apparati e sistemi. - L'apparato locomotore: lo scheletro e le ossa. - Il sistema muscolare: il movimento e le articolazioni. - L'apparato digerente: nutrimento ed energia. - L'apparato circolatorio: il cuore e la circolazione del sangue.	con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. -Trova da varie fonti (libri, internet,…) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

		- L'apparato respiratorio. - L'apparato escretore. - Il sistema nervoso: l'encefalo e le cellule nervose. - La riproduzione e la nascita. - Gli organi di senso	

TECNOLOGIA CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	Individuare, riconoscere ed analizzare le macchine e gli strumenti in grado di riprodurre immagini e suoni. Sperimentare le misure di prevenzione e d'intervento per i pericoli derivanti dall'uso improprio degli strumenti. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Riconoscere potenzialità e limiti dei mezzi di telecomunicazione. Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, consapevole del relativo impatto ambientale. Leggere e ricavare informazioni utili d'uso Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la realizzazione di un semplice	Le macchine che producono ed utilizzano le principali forme di energia. Le regole di sicurezza nell'uso dell'energia termica ed elettrica. I processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, consapevole del relativo impatto ambientale. Integrarsi con il percorso di scienze Le telecomunicazioni (radio, tv, telefono, computer) Elettricità: Il risparmio energetico Lettura di manuali di istruzioni Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo	-Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrive la funzione principale e la struttura e ne spiega il funzionamento. -Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, consapevole del relativo impatto ambientale. -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo

	oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Utilizzare il computer per programmi di comune utilità. -	etichette, volantini o altra documentazione. Uso consapevole della rete Videoscrittura, grafica digitale, foglio di calcolo, strumento di presentazione Organizzazione di dati e conoscenze utilizzando tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	etichette, volantini o altra documentazione. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato in base alle diverse situazioni. -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche, utilizzando strumenti del disegno tecnico o strumenti multimediali. -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ED. MOTORIA CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori, in forma successiva e simultanea. -Organizzare le proprie azioni motorie nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	Utilizzare schemi posturali e motori in situazioni combinate e simultanee sempre più complesse Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi	-Padroneggia gli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali.

		esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. -Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi. -Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	- Utilizzare, in forma originale e creativa, modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o coreografie, individuali e collettive.	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare, applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. pettare le regole nella competizione sportiva: saper accettare la sconfitta con equilibrio; vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti	Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle,	
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, in relazione a sani stili di vita. -	-Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare -Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri	

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Area Linguistico – Espressiva

Italiano - Arte e immagine – Musica

ITALIANO CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
2. Competenza alfabetica funzionale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
2. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo. 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	- Ascoltare testi individuandone l'argomento e le informazioni principali. - Riferire oralmente su un argomento di studio usando un linguaggio chiaro e corretto. - Conoscere e organizzare i contenuti	- Regole principali della comunicazione - Elementi di base delle funzioni della lingua e dei registri linguistici - Codici della comunicazione orale e principali scopi (informare, persuadere, dare istruzioni…)	- Interagire in diverse situazioni rispettando le idee degli altri
LETTURA	- Leggere silenziosamente e ad alta voce utilizzando tecniche adeguate. - Comprendere ed interpretare testi di diversa tipologia individuandone gli elementi caratterizzanti	- Strategie di controllo del processo di lettura ad alta voce al fine di migliorarne l'efficacia (pause, intonazioni). Strategie di lettura silenziosa e tecniche di miglioramento (sottolineatura e note a margine) - Elementi caratterizzanti il testo narrativo, letterario e non (biografia,	- Leggere con interesse apprezzando le peculiarità dei diversi generi poetici e narrativi

		autobiografia diario, lettera, cronaca, articolo di giornale, racconto, leggenda, mito) - Elementi caratterizzanti il testo poetico - Testi descrittivi	
SCRITTURA	- Scrivere testi coerenti alla traccia, corretti da un punto di vista orto-morfo-sintattico e lessicale.	- Fondamentali strutture grammaticali della lingua italiana (ortografia, punteggiatura, parti del discorso) - Tecniche per elaborare testi coesi e coerenti - Caratteristiche essenziali dei vari testi narrativi oggetto di studio	- Produrre testi scritti in forme adeguate allo scopo e al destinatario
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	- Operare scelte lessicali adeguate al registro linguistico.	- Arricchimento progressivo del patrimonio lessicale	- Comprendere e utilizzare in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale di alto uso, di alta disponibilità). - Riconoscere e usare termini specifici in base ai campi del discorso.
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA	- Riconoscere ed utilizzare correttamente le parti del discorso e gli elementi basilari di fonetica e morfologia	- Elementi di fonologia - Regole ortografiche - Parti variabili e invariabili del discorso	- Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali. - Utilizzare le conoscenze metalinguistiche per comprendere i significati dei testi e correggere i propri scritti.

ITALIANO CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
2. Competenza alfabetica funzionale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
2. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo. 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	- Ascoltare testi prodotti da altri individuandone la fonte, lo scopo, l'argomento e le informazioni principali. - Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base ad un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo esauriente	- Codici fondamentali della comunicazione orale e - principali scopi (informare, persuadere, dare istruzioni…) - Fonte, lo scopo, argomento e le informazioni rincipali di un testo.	- Interagire in diverse situazioni rispettando le idee degli altri
LETTURA	- Leggere ad alta voce in modo espressivo utilizzando le pause e le intonazioni. - Leggere in modalità silenziosa testi di diversa natura applicando le tecniche di supporto della comprensione(sottolineature, note a margine, appunti).	- Caratteristiche essenziali delle varie tipologie - testuali oggetto di studio. - Brani inerenti problematiche relative alla convivenza civile e all'affettività. - Tecniche di lettura Tecniche di supporto della comprensione	- Leggere con interesse apprezzando le peculiarità dei diversi generi poetici e narrativi
SCRITTURA	- Produrre testi servendosi degli strumenti atti all'organizzazione delle idee (mappe, scalette) e alla revisione del testo in vista della stesura definitiva - Utilizzare gli strumenti atti all'organizzazione delle idee (mappe, scalette) e alla revisione del testo in vista della stesura definitiva. - Individuare le caratteristiche ndamentali delle varie tipologie testuali	- Fondamentali strutture morfosintattiche della lingua italiana. - Principali tecniche (mappe, scalette) per elaborare sti coesi e coerenti. - Caratteristiche principale dei vari generi narrativi ggetto di studio.	- Produrre testi scritti in forme adeguate allo scopo e al destinatario
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO	- Ampliare il patrimonio lessicale - Comprendere e usare le parole in senso figurato	- Lessico semplice ma vario e adeguato alla situazione comunicativa. - Parole usate in senso figurato.	- Comprendere e utilizzare in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale di

RICETTIVO E PRODUTTIVO			alto uso, di alta disponibilità). - Riconoscere e usare termini specifici in base ai campi del discorso.
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA	- Riconoscere e applicare gli elementi logico-sintattici della frase semplice. - Riflettere sui propri errori, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli	- Elementi logico-sintattici fondamentali della frase mplice. - Concetto di autocorrezione per mezzo delle conoscenze metalinguistiche acquisite.	- Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali. - Utilizzare le conoscenze metalinguistiche per comprendere i significati dei testi e correggere i propri scritti.

ITALIANO CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
2. Competenza alfabetica funzionale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
2. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ASCOLTO E PARLATO	- Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuandone scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. - Ascoltare testi applicandone tecniche di supporto alla comprensione:	- Lessico fondamentale per la gestione di comunicazioni orali in contesti formali e informali - Elementi dei codici fondamentali della comunicazione orale,	- Interagire in diverse situazioni rispettando le idee degli altri

	durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole-chiave, ecc.). - Narrare e argomentare esperienze, eventi, trame, selezionando informazioni in base allo scopo, ordinandole in base ad un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo esauriente. - Intervenire in una conversazioni, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale	verbale e non verbale (messaggio, emittente, ricevente, registro, scopo) - Le regole della conversazione (modalità di intervento, turnazione, rispetto dei tempi, pertinenza)	
LETTURA	- Leggere in modo espressivo e comprendere diverse tipologie testuali. - Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale, argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità	- Caratteristiche degli elementi costitutivi dei testi narrativi: autore, narratore, personaggi, ambientazione - Elementi principali della Letteratura italiana dell'Ottocento e del Novecento - Tecniche di lettura espressiva - Alcune figure di significato - Brani inerenti problematiche relative alla convivenza civile e all'affettività	- Leggere con interesse apprezzando le peculiarità dei diversi generi poetici e narrativi
SCRITTURA	- Produrre diverse tipologie testuali coerenti e coese utilizzando il registro linguistico più adeguato	- Tecniche di scrittura relative a semplici produzioni di varie tipologie testuali	- Produrre testi scritti in forme adeguate allo scopo e al destinatario
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	- Ampliare il patrimonio lessicale così da comprendere e usare le parole anche in accezioni diverse	- Utilizzo dei dizionari - Meccanismi di formazione delle parole - Arricchimento progressivo del patrimonio lessicale	- Comprendere e utilizzare in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale di alto uso, di alta disponibilità). - Riconoscere e usare termini specifici in base ai campi del discorso.
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI	- Conoscere e utilizzare correttamente le parti del discorso e la struttura della frase semplice e complessa. - Conoscere l'evoluzione della lingua italiana. - Riflettere sui propri errori allo scopo di autocorreggerli	- Consolidamento delle strutture sintattiche della frase - Il periodo e la sua struttura	- Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica

DELLA LINGUA			della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali. - Utilizzare le conoscenze metalinguistiche per comprendere i significati dei testi e correggere i propri scritti.

ARTE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPRIMERSI E COMUNICARE	- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali. - Utilizzare consapevolmente gli strumenti e le principali tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) - Utilizzare e rielaborare immagini fotografiche per creare un messaggio visivo. - Riprodurre, inventare e creare messaggi visivi con finalità comunicative per esprimere sensazioni, pensieri ed emozioni tramite il linguaggio visuale.	- La percezione della linea; il punto; segno e texture; il colore; il volume; lo spazio (proporzioni, profondità); composizione visiva (simmetria, asimmetria, ritmo, staticità e dinamismo) - La percezione del colore e le sue proprietà. - L'espressività della linea e del colore.	'alunno: - L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	- Applicare un iniziale metodo di lettura dell'opera d'arte. Individuare i meccanismi della percezione visiva. - Discernere le principali funzioni comunicative di un'immagine. - Sviluppare le capacità di osservazione per superare gli stereotipi.	- Osservare, interpretare, inventare e progettare elaborazioni personali su sentimenti, sensazioni e aspetti della natura: alberi, fiori e foglie; cielo e nuvole; paesaggio; oggetti; figura umana; animali; angoscia e paura; fumetto e animazione; beni culturali; tradizioni.	l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio .
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	- Possiede una conoscenza della produzione artistica del passato. - Leggere il contenuto di un messaggio visivo e collegarlo al relativo contesto. - Comprendere l'importanza del patrimonio artistico inteso come testimonianza della nostra cultura. sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	- Storia dell'arte: Dalla Preistoria all'Alto Medioevo - Primo approccio ai Beni culturali, individuazione delle tipologie, metodologia di lettura di un'opera d'arte o di un monumento del territorio	

ARTE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ESPRIMERSI E COMUNICARE	- Utilizzare alcuni codici visuali con funzione espressiva e comunicativa. - Sperimentare effetti di luce e ombra ottenuti con diverse tecniche. - Utilizzare in modo corretto determinate tecniche, materiali e strumenti. Applicare le regole della composizione anche con funzione espressiva. - Progettare un messaggio visivo. Sperimentare il concetto di interpretazione della realtà utilizzando codici visivi e tecniche adeguate.	omunicazione visiva e linguaggio visuale: linea; segno e texture; il colore; il volume; la percezione dello spazio; assonometria e prospettiva centrale (elementi); la composizione (struttura e lettura delle immagini, strutture portanti e modulari, simmetria, asimmetria, ritmo, peso, equilibrio, linee forza)	'alunno: - L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	- Riconoscere le diverse modalità di rappresentazione dello spazio usate nell'arte. - Conoscere i caratteri storico-artistici fondamentali del periodo considerato. - Individuare gli elementi e la funzione di un messaggio visivo. - Applicare un metodo di lettura dell'opera d'arte.	- Osservare, interpretare, inventare e progettare elaborazioni personali su sentimenti, sensazioni e aspetti della natura: alberi, fiori e foglie; cielo e nuvole; paesaggio; oggetti; figura umana; animali; angoscia e paura; fumetto e animazione; beni culturali; tradizioni.	

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico inteso come testimonianza delle diverse culture ed è sensibile ai problemi della sua tutela - Possedere una conoscenza della produzione artistica del passato; leggere e analizzare il contenuto di un messaggio visivo e collegarlo al relativo contesto.	- Storia dell'arte: Dal Rinascimento al Settecento - I Beni culturali: tipologie e tutela; metodologia di lettura di un'opera d'arte o di un monumento.	filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio .

ARTE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di

procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	- ABILITA'	- CONOSCENZE	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ESPRIMERSI E COMUNICARE	- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. per esprimere sensazioni, pensieri ed emozioni - Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. - Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. –Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.	- Comunicazione visiva: asmissione di un messaggio tramite un'immagine o video. - Il linguaggio visivo: alori espressivi, emotivi, simbolici della linea, del punto, del segno, della superficie e della composizione figurativa. - La percezione, la simbologia, l'espressività del colore e l'equilibrio visivo del colore. - Rappresentazione dello spazio nelle tre dimensioni (assonometria, prospettiva centrale) - Effetto di tridimensionalità volumetrica. (luce, ombra)	'alunno: - L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. - Leggere e interpretare un'immagine o un'opera utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. - Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione , spettacolo).	- Osservare, interpretare, inventare e progettare elaborazioni personali su sentimenti, sensazioni e aspetti della natura: alberi, fiori e foglie; cielo e nuvole; paesaggio; oggetti; figura umana; animali; angoscia e paura; fumetto e animazione; beni culturali; tradizioni.	

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	- Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. - Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. - Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. - Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.	- Storia dell'arte: Dall'Ottocento all'Arte Contemporanea - I Beni culturali: tipologie e tutela; metodologia di lettura di un'opera d'arte o di un monumento.	in paesi diversi dal proprio. - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio .

MUSICA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

SUONI IN MOVIMENTO	- Riconoscere e mantenere la pulsazione. - Riconoscere, scrivere e leggere suoni di durata diversa. - Riconoscere, scrivere e leggere la direzione melodica di due e/o più suoni. - Riprodurre con la voce e/o gli strumenti semplici formule melodiche ascoltate	- Elementi di base del codice musicale (pentagramma, note sulle linee e negli spazi, le figure musicali, punto legatura di valore etc.). - Semplici brani nel ritmo binario, ternario, quaternari. - L'intensità, la velocità e la direzione melodica.	L'alunno: - Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. - Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. - È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. - Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. - Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.
FARE MUSICA CON LA VOCE/STRUMENTI	- Conoscere ed usare la tecnica elementare di diversi strumenti musicali. - Eseguire da solo e/o in gruppo brani vocali e strumentali di media difficoltà. - Leggere i simboli in modo appropriato sul pentagramma e riconoscere la metrica - Esecuzione corretta della simbologia grafica - Comporre diversi tempi di battuta, pattern ritmi e sequenze melodiche con strumenti tradizionali e software digitali - Capacità di analizzare gli elementi essenziali e formali di un'opera, di saperla collocare nel tempo e di interpretarla secondo il genere musicale.	- Impostazione e respirazione diaframmatica per un corretto uso della voce - Intonazione delle note con la voce. - Filastrocche,canti parlati per imitazione e per lettura. - Corretto uso degli strumenti. - Altezza, figure, pause, tempo, ritmo - Esecuzione della simbologia grafica - Composizione di battute con tempi diversi, brevi sequenze melodiche - Collocazione storica delle opere musicali	

MUSICA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
SUONI IN MOVIMENTO	- Riconoscere e mantenere la pulsazione. - Riconoscere, scrivere e leggere suoni di durata diversa. - Riconoscere, scrivere e leggere la direzione melodica di due e/o più suoni. - Riprodurre con la voce e/o gli strumenti semplici formule melodiche ascoltate.	- Elementi di base del odice musicale pentagramma, note sulle linee e negli spazi, le gure musicali, punto e legatura di valore etc.). - Semplici brani nel ritmo binario, ternario uaternari. - L'intensità, la velocità e la direzione melodica.	L'alunno: - Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. - Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. - È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al
FARE MUSICA CON LA VOCE/STRUMENTI	- Conoscere ed usare la tecnica elementare di diversi strumenti musicali. - Eseguire da solo e/o in gruppo brani vocali e strumentali di media ifficoltà. - Leggere i simboli in modo appropriato sul pentagramma e riconoscere la metrica - Esecuzione corretta della simbologia grafica e del fraseggio - Comporre diversi tempi di battuta, pattern ritmi e sequenze	- Impostazione e respirazione diaframmatica per un corretto uso della voce - Intonazione delle note con la voce. - Filastrocche,canti parlati per imitazione e per lettura. - Corretto uso degli strumenti. - Altezze, figure, pause, tempo, ritmo,	

	melodiche (con strumenti tradizionali e software digitali) - Capacità di analizzare gli elementi essenziali e formali di un'opera, di saperla collocare nel tempo e di interpretarla secondo il genere musicale.	- Esecuzione della simbologia grafica - Composizione di battute con tempi diversi, brevi sequenze melodiche - Collocazione storica delle opere musicali	patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. - Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. - Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

MUSICA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

SUONI IN MOVIMENTO	- Riconoscere e mantenere la pulsazione. - Riconoscere, scrivere e leggere suoni di durata diversa. - Riconoscere, scrivere e leggere la direzione melodica di due e/o più suoni. - Riprodurre con la voce e/o gli strumenti semplici formule melodiche ascoltate.	- Elementi di base del odice musicale pentagramma, note sulle linee e negli spazi, le gure musicali, punto e legatura di valore etc.). - Semplici brani nel ritmo binario, ternario uaternari. - L'intensità, la velocità e la direzione melodica.	L'alunno: - Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. - Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. - È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. - Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. - Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.
FARE MUSICA CON LA VOCE/STRUMENTI	- Conoscere ed usare la tecnica elementare di diversi strumenti musicali. - Eseguire da solo e/o in gruppo brani vocali e strumentali di media ifficoltà. - Leggere i simboli in modo appropriato sul pentagramma e riconoscere la metrica - Esecuzione corretta della simbologia grafica e del fraseggio - Comporre diversi tempi di battuta, pattern ritmi e sequenze melodiche (con strumenti tradizionali e software digitali) - Capacità di analizzare gli elementi essenziali e formali di un'opera, di saperla collocare nel tempo e di interpretarla secondo il genere musicale.	- Impostazione e respirazione diaframmatica per un corretto uso della voce - Intonazione delle note con la voce. - Filastrocche,canti parlati per imitazione e per lettura. - Corretto uso degli strumenti. - Altezze, figure, pause, tempo, ritmo, - Esecuzione della simbologia grafica - Composizione di battute con tempi diversi, brevi sequenze melodiche - Collocazione storica delle opere musicali	

Area Antropologica

Storia – Geografia – Religione

STORIA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza 8. Competenza digitale 9. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
USO DELLE FONTI	- Leggere alcune fonti per produrre semplici conoscenze su temi definiti - Ricavare informazioni da fonti di diversa natura, utili alla comprensione di un fenomeno storico	- Concetto di fonte storica - Principali tipi di fonti	- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	- Utilizzare mappe, schemi, tabelle e risorse digitali. - Collocare nella linea del tempo i fenomeni studiati. - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana ed europea	- Concetti di ordine cronologico e periodizzazione - Lessico specifico inerente in modo particolare le coordinate spazio-temporali - Tecniche di supporto allo studio (mappe, grafici, tabelle…)	- L'alunno comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio
STRUMENTI CONCETTUALI	- Comprendere aspetti e strutture degli avvenimenti storici studiati, individuando le relazioni causa-effetto	Elementi dei principali fenomeni storici,	- L'alunno usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella

	- Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati - Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi di convivenza civile, ecologici e interculturali	economici e socio-culturali dell'età medievale Relazioni causa-effetto	complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.. - L'alunno conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni studiati
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	- Esporre correttamente , in forma scritta (anche digitale) o orale, le conoscenze storiche acquisite, usando termini più comuni del linguaggio specifico della disciplina	- Termini del lessico specifico - Tecniche di rielaborazione delle informazioni - L'età medievale	- L'alunno espone le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e utilizzando un linguaggio specifico

STORIA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
USO DELLE FONTI	- Leggere, spiegare fonti di diverso po. - Reperire notizie e documenti da nti diverse, anche attraverso l'uso di risorse digitali	- Diverse tipologie di fonti.	- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	- Selezionare le informazioni - Leggere grafici e mappe spaziotemporali - Organizzare le informazioni in appe, schemi, tabelle, grafici nche con l'uso di risorse digitali - Collocare la storia locale in azione con la storia italiana ed uropea	- Tecniche di elaborazione di mappe e schemi per rganizzare le informazioni. - Concetti di ordine cronologico, di periodizzazioni e di relazione spazio-temporale - Aspetti fondamentali della storia locale in relazione con la storia italiana ed europea	- L'alunno comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio
STRUMENTI CONCETTUALI	- Operare gli opportuni collegamenti tra i fenomeni storici studiati - Individuare le relazioni causa-effetto e spazio-temporali - Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati Mettere a confronto quadri e aspetti di civiltà, cogliendo analogie e differenze - Riflettere e discutere su problemi di convivenza civile, ecologici e interculturali - Conoscere nelle linee generali l'iter storico e l' organizzazione della Costituzione Italiana Conoscere forme di governo dei principali Stati europei.	- Aspetti principali dei processi storici studiati - Concetto di relazione causa-effetto - Principali aspetti del patrimonio culturale collegati ai fenomeni storici studiati - Principali norme del vivere civile - Le principali forme di governo degli Stati europei - Fondamentali caratteristiche e funzioni della Costituzione Italiana.	- L'alunno usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo - L'alunno conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni studiati
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	- Esporre le conoscenze acquisite argomentarle usando in modo appropriato il linguaggio specifico	- Termini appropriati del linguaggio specifico per esporre le conoscenza acquisite.	- L'alunno espone le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e utilizzando un linguaggio specifico

STORIA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza

5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

PROFILO DELLE COMPETENZE

8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
USO DELLE FONTI	- Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti - Riconoscere diversi tipi di fonti	- Fonti storiche, iconografiche, documentarie, cartografiche, multimediali	- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	- Ordinare fatti, fenomeni e periodi storici secondo le coordinate spazio-temporali anche con l'ausilio di mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali - Leggere e interpretare grafici e mappe spazio-temporali . - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea e mondiale	- Periodizzazione e classificazione dei principali avvenimenti dell'età contemporanea - Tecniche di supporto allo studio mappe, grafici, tabelle …)	- L'alunno comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio
STRUMENTI CONCETTUALI	- Comprendere aspetti e strutture degli avvenimenti storici studiati, operando gli opportuni collegamenti e individuando le relazioni causa-effetto - Riflettere e discutere su problemi di convivenza civile, ecologici e interculturali	- Caratteristiche dei principali fenomeni storici, sociali ed economici dell'età contemporanea - Le principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e tecnologica - Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati - Conoscere i principi fondamentali dell'organizzazione dello Stato e i principali Organismi Internazionali.	- L'alunno usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. - L'alunno conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni studiati

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	- Esporre le conoscenze acquisite argomentarle usando in modo appropriato il linguaggio specifico - .	- Termini del lessico specifico - Tecniche di rielaborazione delle informazioni - L'età contemporanea	- L'alunno espone le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e utilizzando un linguaggio specifico

GEOGRAFIA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
9. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 2. Competenza in materia di cittadinanza 10. Competenza digitale 11. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 7. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 8. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ORIENTAMENTO	- Orientarsi sulle carte e nel territorio in base ai punti cardinali e ai punti di riferimento fissi	- Concetti di reticolato geografico, coordinate geografiche, punti cardinali, latitudine e longitudine	- Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	- Leggere vari tipi di carte geografiche, utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia - Comprendere i concetti e riferire i contenuti usando il linguaggio specifico della disciplina	- Caratteri delle principali forme di rappresentazione cartografica e grafici - Termini del lessico specifico	- Utilizzare carte geografiche, materiale fotografico, immagini, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per comprendere e/o comunicare

			informazioni spaziali
PAESAGGIO	- Distinguere gli elementi del paesaggio riconoscendo i segni dell'intervento umano e le conseguenze di tale impatto sull'ambiente - Leggere il paesaggio naturale e riconoscerne gli elementi più significativi attraverso l'osservazione di aree geografiche diverse - Conoscere alcuni problemi di tutela del paesaggio	- Caratteri principali dei vari paesaggi - Localizzazione e caratteristiche fisiche, climatiche, economiche e sociali delle principali regioni geografiche italiane ed europee - Tematiche relative allo sviluppo sostenibile e all'educazione ambientale (tutela dell'ambiente)	- Riconoscere nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli con quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare
REGIONE E SISTEMA TERITORIALE	- Sviluppare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandola all'Italia - Conoscere e descrivere le caratteristiche fisiche, politiche e socioeconomiche del territorio italiano ed europeo	- Caratteristiche principali delle regioni italiane e del territorio europeo	- Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali, individuando e valutando le trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico e gli effetti dell'azione dell'uomo

GEOGRAFIA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza 5. Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ORIENTAMENTO	- Orientarsi sulle carte utilizzando punti cardinali, scale di riduzione, coordinate	- Concetti di reticolato geografico, coordinate eografiche, punti cardinali, latitudine e longitudine - Le principali scale di riduzione e la simbologia ndamentale	- Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	- Leggere e interpretare vari tipi di carte, grafici e tabelle - Ricavare informazioni su fferenti aree geografiche da fonti etterarie, iconografiche, artografiche e documentarie) verse - Comprendere i concetti fondamentali e riferire i contenuti ilizzando il lessico specifico ella disciplina.	- Caratteri i essenziali delle principali forme di ppresentazione cartografica e grafica da cui trarre informazioni - Termini essenziali del lessico specifico - Tecniche di lettura ed interpretazione delle - principali tipologie di carte, di grafici e tabelle.	- Utilizzare carte geografiche, materiale fotografico, immagini, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per comprendere e/o comunicare informazioni spaziali
PAESAGGIO	- Distinguere gli elementi del paesaggio riconoscendo i segni dell'intervento umano e le conseguenze di tale impatto sull'ambiente - Conoscere e comprendere alcuni problemi di tutela del paesaggio	- Caratteristiche fisiche, climatiche, economiche e ciali delle principali regioni geografiche europee. - Segni dell'intervento umano sul paesaggio e le rincipali conseguenze di tale impatto sull'ambiente. - Tematiche relative allo sviluppo sostenibile e l'educazione ambientale (tutela dell'ambiente)..	- Riconoscere nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli con quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare
REGIONE E SISTEMA TERITORIALE	- Approfondire il concetto di regione eografica - Conoscere, descrivere e confrontare le principali caratteristiche fisiche, olitiche e socio-economiche del rritorio europeo	- Principali caratteristiche delle regioni geografiche uropee - Descrizione e confronto di alcune delle principali aratteristiche fisiche, politiche e socio-economiche dei vari territori	- Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali, individuando e valutando le trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico e gli effetti dell'azione dell'uomo

GEOGRAFIA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza

5. Competenza digitale
6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

PROFILO DELLE COMPETENZE

8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
ORIENTAMENTO	- Orientarsi sulle carte utilizzando i punti cardinali, le principali scale di riduzione, le coordinate geografiche e la simbologia fondamentale	- Concetti di distanza itineraria: reticolato geografico, coordinate geografiche, punti cardinali, latitudine e longitudine, fusi orari - Elementi di geografia astronomica	- Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	- Leggere, interpretare e costruire vari tipi di carte, grafici e tabelle, utilizzando anche le moderne tecnologie - Analizzare differenti aree geografiche ricavando informazioni da fonti di tipo diverso - Esporre i concetti appresi utilizzando il lessico specifico. -	- Principali forme di rappresentazione cartografica e grafica: carte fisiche, politiche, stradali, tematiche, topografiche - Termini del linguaggio specifico della disciplina	- Utilizzare carte geografiche, materiale fotografico, immagini, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per comprendere e/o comunicare informazioni spaziali
PAESAGGIO	- Leggere il paesaggio naturale e mettere a confronto alcune caratteristiche dei paesaggi mondiali - Analizzare le conseguenze positive e negative dell'azione dell'uomo sul territorio, nell'ottica del rispetto ambientale e dello sviluppo sostenibile	- Localizzazione e caratteristiche fisiche, climatiche, politiche, economiche e sociali dei continenti e dei principali Stati extraeuropei - Tematiche relative allo sviluppo sostenibile e alla tutela dell'ambiente	- Riconoscere nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli con quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare

REGIONE E SISTEMA TERITORIALE	- Riconoscere le diverse regioni geografiche mondiali mediante l'osservazione di carte e immagini - Conoscere, descrivere e confrontare le principali caratteristiche fisiche, politiche, demografiche e socio-economiche degli Stati extraeuropei	- Territorio e attività umane; rapporto uomo-ambiente - Termini/concetti di geografia e di altre scienze - Principali regole dell'economia e del mercato del lavoro - Tessuto produttivo del proprio territorio	- Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali, individuando e valutando le trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico e gli effetti dell'azione dell'uomo

RELIGIONE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza 5. Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	- Coglie domande di senso religioso e ottiene risposta attraverso esperienza. - Comprende la fede ebraica cristiana e la confronta con le altre.	- Ricerca umana e rilevazione di Dio. - Cristianesimo a confronto con l'ebraismo. - Israele attraverso le tappe della sua storia. - I libri della Bibbia come documento storico-culturale e parole di Dio. - Linguaggi della fede riti. - L'arte nella religione. - Scoprire donne e uomini con valori religiosi (Rut, Giuditta).	- E' aperto alla ricerca della verità e al porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra religione e cultura. - A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	- Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e accoglie questa come Parola di Dio.		- Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini - Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	- Comprendere il significato dei simboli religiosi nelle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della chiesa.		- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e el mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
VALORI ETICI E RELIGIOSI	- Cogliere nelle domande dell'uomo e nelle sue esperienza tracce di una ricerca religiosa.		- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. - Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri,

			con il mondo che lo circonda.

RELIGIONE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 1. Competenza in materia di cittadinanza 5. Competenza digitale 6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. 1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	- Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù, e collegarla all'evento Pasquale. - Conoscere il cammino ecumenico della Chiesa, secondo carismi e misteri nell'azione dello Spirito Santo.	- Kerygma: predicazione di San Paolo. - La Chiesa generata dallo Spirito Santo - Organizzazione della prima comunità - Nascita dei vangeli sinottici. - Definizione di ortodossia, eresia, scisma della Chiesa d'Oriente e Occidente. - Percorso iconografico. - Riforma protestante, dialogo ecumenico, le tre confessioni cattoliche a confronto, questione sociale, il Concilio Vaticano II e l'opera di rinnovamento nella Chiesa del 900.	- E' aperto alla ricerca della verità e al porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra religione e cultura. - A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	- Scoprire il contenuto dei testi biblici		- Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini

			- Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	- Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca antica medievale.		- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e el mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
VALORI ETICI E RELIGIOSI	- Individuare nella condizione umana la fragilità, il bene e il male		- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. - Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

RELIGIONE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
1. Competenza in materia di cittadinanza
5. Competenza digitale
6.Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

PROFILO DELLE COMPETENZE

8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
1. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	- CONOSCENZE	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
DIO E L'UOMO	- Confrontare la fede cristiana e i risultati della scienza.	- La fede come vocazione e progetto di vita. - Comandamento no uccidere, eutanasia e aborto. (Attualità) - Testimonianza di profeti e di santi uomini e donne del mondo contemporaneo. - Le beatitudini, comandamento nuovo di Gesù - Gesù e la Chiesa vocazione e progetto di via, verità e vita contemporaneamente. - La legge d'amore. Paolino nella riflessione etica cristiana e non cristiana.	- E' aperto alla ricerca della verità e al porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra religione e cultura. - A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	- Individuare i testi biblici che hanno ispirato la musica, l'arte e gli scrittori italiani ed Europei		- Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini - Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una

			interpretazione consapevole.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	- Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri, dall'antichità ai nostri giorni.		- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e el mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
VALORI ETICI E RELIGIOSI	- Confronto con la proposta cristiana di vita, per la realizzazione di un progetto libero e responsabile.		- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. - Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

Area Matematico – Scientifico – Tecnologico – Scienze Motorie

MATEMATICA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE			
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
NUMERI	- Leggere e scrivere i numeri naturali - Scriverli in forma polinomiale. - Rappresentarli sulla linea dei numeri. - Confrontarli. - Eseguire correttamente le quattro operazioni - Valutare il comportamento dello zero e dell'uno nelle quattro operazioni - Elevare a potenza un numero. - Scrivere un numero in forma esponenziale. - Stabilire l'ordine di grandezza di un numero. Scrivere i multipli e i sottomultipli di un numero. - Individuare i divisori di un numero. - Distinguere un numero primo da uno composto. Scomporre un numero in fattori primi - Calcolare il M.C.D. e il m.c.m tra due o più numeri. - Comprendere il significato dei numeri razionali. - Riconoscere frazioni proprie, improprie, apparenti ed equivalenti. - Confrontare numeri razionali rappresentandoli sulla retta.	- Il sistema di numerazione decimale. - L'insieme N. - L'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione e la divisione. - Le loro proprietà. - L'operazione di "elevamento a potenza'' - La scrittura esponenziale dei numeri. - L'ordine di grandezza di un numero. - Il concetto di divisibilità, di multiplo, sottomultiplo e divisore di un numero. - La scomposizione in fattori primi. - M.C.D. e m.c.m tra due o più numeri. k. L'insieme Q. - La frazione come rapporto e come quoziente. m. Frazioni proprie, improprie apparenti.	- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rap-presentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rap- porto col linguaggio naturale. - Ha un atteggiamento positivo rispetto
SPAZIO E FIGURE	- Riconoscere e disegnare punti, rette e piani, semirette e segmenti. - Riconoscere e disegnare segmenti consecutivi e adiacenti. - Confrontare due o più segmenti ed operare con essi. - Disegnare un angolo e i individuarne vertice e lati. - Riconoscere e disegnare angoli consecutivi, adiacenti e opposti al vertice.	- Enti geometrici fondamentali - La semiretta e segmento. - L'angolo. - Vari tipi di angolo. - Il concetto di perpendicolarità. - Il concetto di parallelismo. - Il concetto di poligono. - Le proprietà dei poligoni.	

	- Riconoscere e disegnare un angolo giro, piatto e retto. - Confrontare due o più angoli ed operare con essi. - Individuare angoli complementari, supplementari ed esplementari. - Riconoscere e disegnare rette perpendicolari, parallele e l'asse di un segmento - Individuare e disegnare la distanza fra un punto e una retta e fra due rette parallele - Riconoscere i vari tipi di poligono e individuarne le proprietà. - Riconoscere e disegnare i vari tipi di triangolo e individuarne le proprietà. - Disegnare altezze, bisettrici, mediane, assi e punti notevoli di un triangolo e individuarne le loro proprietà - Risolvere problemi riguardanti il perimetro dei triangoli.	- I triangoli e le loro proprietà. - I concetti di altezza, bisettrice, mediana e asse di un triangolo. - I punti notevoli di un triangolo.	alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
RELAZIONI E FUNZIONI	- Misurare lunghezze, superfici, volumi, capacità e masse. - Misurare ampiezze angolari ed il tempo. Eseguire passaggi da una unità di misura ad un'altra. - Risolvere problemi con le misure.	- Il concetto di grandezza. - Il concetto di misura. - Il sistema di misura decimale. - I sistemi di misura degli angoli e del tempo.	
DATI E PREVISIONI	- Applicare le rappresentazioni grafiche per visualizzare una situazione o un fenomeno	- Le rappresentanze grafiche - ll metodo grafico	

MATEMATICA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
NUMERI	- Riconoscere un numero decimale limitato e illimitato - Riconoscere un numero periodico semplice e periodico misto. - Trasformare una frazione in questi numeri e viceversa. - Operare con questi numeri. - Calcolare la radice quadrata di un numero naturale. - Calcolare le radici quadrate esatte e approssimate - Calcolare la radice quadrata di un numero razionale. - Scrivere il rapporto diretto e inverso fra due numeri. - Scrivere e riconoscere il rapporto fra grandezze omogenee e no. - Individuare grandezze commensurabili e incommensurabili. - Ridurre e ingrandire in scala. - Individuare, scrivere e calcolare - percentuali. - Individuare, scrivere e risolvere proporzioni. - Applicare le proprietà a una proporzione e risolverla - - -	- I diversi numeri decimali che formano l'insieme Q+. - Il concetto di frazione generatrice. - L'operazione di estrazione di radice quadrata. - Le proprietà di questa operazione. - L' insieme dei numeri irrazionali. - Il concetto di rapporto numerico fra grandezze. - Il concetto di scala di riduzione e di ingrandimento. - La percentuale. - Le proporzioni. - Le proprietà delle proporzioni.	- l'alunno si muove con sicurezza nel calcolo aritmetico e algebrico, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
SPAZIO E FIGURE	- Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, …) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). - Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. - Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri - Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure - Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. - Utilizzare le principali trasformazioni geometriche e - i loro invarianti. - Applicare il Teorema di Pitagora in matematica e in situazioni concrete. - Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre nel piano cartesiano una figura assegnata.	- I vari tipi di quadrilateri e le loro proprietà. - I concetti di equiscomponibilità ed equivalenza di figure piane. - Il calcolo delle aree di figure piane. - Le proprietà dei poligoni isoperimetrici ed equiestesi. - Il Teorema di Pitagora. - Il significato di terna pitagorica. - Le formule applicative del Teorema di Pitagora. - La rappresentazione cartesiana di punti e figure piane.	

RELAZIONI E FUNZIONI	- Riconoscere una funzione. - Distinguere una funzione empirica e una matematica. - Riconoscere grandezze direttamente e inversamente proporzionali. - Scrivere una funzione di proporzionalità diretta e inversa. - Rappresentare una funzione di proporzionalità diretta e inversa. - Risolvere i problemi riguardanti le percentuali. - Rappresentare graficamente le percentuali. - Risolvere i problemi del tre semplice diretto e inverso. - Risolvere problemi di ripartizione semplice.	- Il concetto di funzione. - Grandezze direttamente e inversamente proporzionali. - Le funzioni di proporzionalità. - L'applicazione dei concetti di rapporto e proporzione alla risoluzione dei problemi	- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
DATI E PREVISIONI	- Sviluppare semplici indagini di statistica - Fare una raccolta di dati - Interpretare e costruire tabelle - Rappresentare i dati con un grafico opportuno.	- La raccolta e l'organizzazione dei dati in tabelle - Gli aerogrammi	

MATEMATICA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
NUMERI	- Distinguere i vari tipi di numeri che formano l'insieme R. Eseguire le operazioni fondamentali e calcolare la potenza e la radice quadrata in Z e Q.- Scrivere l'ordine di grandezza dei numeri	- Il concetto di numero relativo. - I procedimenti di calcolo fra numeri relativi. - La notazione esponenziale e l'ordine di grandezza.	- l'alunno si muove con sicurezza nel calcolo aritmetico e algebrico, ne padroneggia le diverse

	- Risolvere semplici espressioni in Z e in Q.- Riconoscere monomi e polinomi e operare con essi - Risolvere espressioni letterali. - Riconoscere identità ed equazioni. - Applicare i principi di equivalenza per scrivere un'equazione equivalente a una data. - Risolvere un'equazione di 1° grado in un'incognita. Risolvere un problema individuandone le strategia algebrica	- Il concetto di generalizzazione - e il significato di espressione letterale. - Le principali nozioni sul calcolo letterale. - Identità ed equazione. - Equazioni equivalenti e principi di equivalenza. - Risoluzione e discussione di un'equazione di 1° grado in un'incognita	rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rap- porto col linguaggio naturale. - L'alunno riconosce le figure geometriche piane e solide, sa operare su
SPAZIO E FIGURE	- Riconoscere e disegnare una circonferenza e un cerchio,individuarne caratteristiche, proprietà e parti - Riconoscere, disegnare e individuare: proprietà di punti e rette con particolari posizioni rispetto ad una circonferenza, proprietà di circonferenze aventi tra loro particolari posizioni, angoli al centro e alla circonferenza e individuarne le proprietà - Applicare il Teorema di Pitagora alla circonferenza. - Riconoscere e disegnare poligoni inscritti e circoscritti, individuarne le proprietà - Riconoscere e disegnare poligoni regolari. - Risolvere problemi sul calcolo dell'area dei poligoni circoscritti ad una circonferenza. - Calcolare la lunghezza della circonferenza e delle sue parti. - Calcolare l'area del cerchio e delle sue parti. - Risolvere problemi che riguardano circonferenze e cerchi. - Individuare le posizioni di rette e piani nello spazio. - Riconoscere poliedri e solidi di rotazione individuandone le differenze. - Riconoscere solidi equivalenti. - Riconoscere poliedri regolari e non. - Riconoscere prismi e piramidi, individuandone tipi e proprietà. - Riconoscere i solidi di rotazione e individuarne caratteristiche e proprietà. - Risolvere problemi inerenti il calcolo delle superfici e del volume dei solidi studiati. - Calcolare le coordinate del punto medio di un segmento e la distanza tra due punti. - Rappresentare solidi nel piano cartesiano e calcolare area e volume	- Calcolo della lunghezza di una circonferenza e di un suo arco - Formule e metodi di calcolo per l'area del cerchio, della corona circolare, del settore circolare e del segmento circolare. - I concetti fondamentali della geometria solida. - Le caratteristiche generali dei solidi. - I concetti di poliedro e solido di rotazione. - Il concetto di area e di volume di un solido. - Il concetto di equivalenza tra solidi. - I concetti di poliedro regolare e non regolare. - I vari tipi di poliedri regolari. - Superfici e volume di prismi e piramidi. Caratteristiche e proprietà del cilindro e del cono. - Caratteristiche e proprietà della sfera (cenni). Superfici e volume dei solidi di rotazione. - I procedimenti per calcolare le coordinate del punto medio di un segmento e la distanza fra punti nel piano cartesiano. - Rappresentazione di poligoni e solidi nel piano cartesiano	

RELAZIONI E FUNZIONI	- Riconoscere una funzione e distinguerne una empirica da una matematica.- Individuare ed operare in un piano cartesiano ortogonale. - Scrivere e rappresentare la funzione di una retta, un'iperbole o una parabola. - Individuare e rappresentare funzioni nell'ambito della matematica e delle Scienze	- Il concetto di funzione. - Il piano cartesiano e i suoi elementi. - Le funzioni matematiche	di esse ed utilizzarne le proprietà per risolvere problemi in contesti diversi - Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, …) si orienta con valutazioni di probabilità.
DATI E PREVISIONI	- Riconoscere i problemi affrontabili con indagini statistiche. - Individuare il fenomeno, la popolazione interessata e le unità statistiche a essa relative. - Formulare il modo migliore per il rilevamento dei dati (campionamento, interviste, questionari). - Organizzare dati in tabelle - Calcolare frequenze assolute , relative e percentuali. - Rappresentare dati e frequenze - Riscontrare la moda di un'indagine - Calcolare la mediana e la media - Riconoscere un evento casuale - Calcolare la probabilità di un evento casuale - Riconoscere eventi compatibili, incompatibili e complementari - Disegnare tabelle a doppia entrata e grafi ad albero.	- Le varie fasi di una statistica. b. Fenomeni e popolazione. - Il rilevamento dati. - Dati statistici e frequenza. - Il concetto di frequenza percentuale f. I concetti di moda, mediana e media di un'indagine statistica - Concetto di evento casuale e probabilità matematica. - Concetto di eventi compatibili, incompatibili e complementari. - La rappresentazione grafica della probabilità.	

SCIENZE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
FISICA E CHIMICA	- Conoscere le fasi del metodo scientifico e saperlo applicare - nello studio. - Saper comunicare, saper osservare, confrontare, classificare - e misurare. - Conoscere le proprietà della materia. - Riconoscere nella vita quotidiana e nella realtà dove e - quando si verificano i cambiamenti di stato della materia. - Sperimentare semplici trasformazioni fisiche e chimiche.	- Il metodo scientifico - Utilizzare concetti fisici fondamentali: - pressione, densità, ecc. - Conoscere le caratteristiche e le proprietà della - materia - Comprendere la differenza tra temperatura e calore - Scale termometriche e passaggi di stato	- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. - Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. - Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nel- la loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. - È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di
BIOLOGIA	- Conoscere la struttura della cellula. - Saper rappresentare e descrivere la morfologia di un - organismo, la struttura di un ecosistema in molteplici modi - (disegni, descrizioni orali e scritte, schemi grafici). - Stabilire collegamenti tra strutture e funzioni - Saper collegare le caratteristiche dell'organismo di animali e - piante con le condizioni e caratteristiche	- Conoscere struttura e funzioni della cellula - Conoscere le caratteristiche di aria, acqua e suolo - Conoscere le classificazioni - Conoscere le caratteristiche principali degli animali - Conoscere le caratteristiche principali delle piante - Conoscere le caratteristiche principali degli ecosistemi.	
SCIENZE DELLA TERRA	- Conoscere e rispettare l'ambiente - Comprendere l'interazione tra organismi ed ambiente. - Riflettere sulla necessità di rispettare l'equilibrio ecologico. - Riflettere sulle modificazioni ambientali dovute all'azione ell'intervento dell'uomo - Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. - Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.	- Il "Sistema Terra". - L'idrosfera: il ciclo dell'acqua, acque ontinentali; le acque dei mari e degli oceani - Educazione ambientale: i consumi di acqua, ome risparmiare acqua. - L'atmosfera: la composizione dell'aria; la ressione atmosferica; umidità, nubi e recipitazioni; i venti. - Educazione ambientale: la qualità dell'aria. - Educazione ambientale: come l'uomo interviene sul suolo.	

			vita ecologicamente responsabili. - Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. - Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

SCIENZE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**C0NOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

FISICA E CHIMICA	- Comprendere le differenze tra fenomeni fisici e fenomeni - chimici. - Comprendere che ogni corpo è costituito di materia diversa per aspetto e composizione. - Affrontare concetti di trasformazione chimica. applicare le formule della velocità e dell'accelerazione per - risolvere semplici problemi. - Conoscere le caratteristiche che descrivono le forze e - rappresentarle con i vettori. - Risolvere semplici problemi acquisendo consapevolezza del - divenire del pensiero scientifico	- Saper distinguere atomi, molecole, composti, - miscugli. - Conoscere la struttura e le caratteristiche - dell'atomo. - Descrivere semplici reazioni chimiche. - Conoscere e rappresentare il moto dei corpi. - Conoscere e rappresentare le forze e l'equilibrio dei - corpi. - Individuare gli effetti delle forze in situazioni concrete.	- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. - Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è con- sapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. - Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fonda- mentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. - È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. - Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
BIOLOGIA	- Comprendere l'organizzazione dei viventi e in particolare quella del corpo umano. - Conoscere anatomia e fisiologia degli apparati deputati ai processi di nutrizione, respirazione, escrezione e trasporto. - Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti - Conoscere ed applicare norme di igiene personale e di prevenzione di malattie.	- Conoscere strutture e funzioni del proprio rganismo. - Conoscere il sistema scheletrico e quello uscolare. - Conoscere i principi alimentari e le regole er una corretta alimentazione. - Conoscere l'apparato respiratorio e le azioni orrispondenti. - Conoscere l'apparato circolatorio e le azioni orrispondenti. - Conoscere i rischi connessi al fumo, all'alcool ed all'uso di droghe. - Apprendere una gestione corretta del proprio corpo. - Attuare scelte per evitare rischi connessi a - errate abitudini alimentari.	

SCIENZE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
FISICA E CHIMICA	- Affrontare concetti fisici cogliendo relazioni fra forze ed - equilibrio, lavoro ed energia. - Osservare fenomeni relativi all'elettrizzazione, agli effetti - della corrente elettrica, alle trasformazioni energetiche e - coglierne gli elementi significativi. - Individuare le grandezze significative relative ai singoli - fenomeni elettrici e le unità di misura opportune. - Conoscere la connessione tra materia ed energia. - Schematizzare o costruire un semplice circuito elettrico.	- Il lavoro e la sua unità di misura. - L'energia meccanica - La potenza e la sua unità di misura. - L'elettricità: cariche elettriche ed - elettrizzazione; forze elettriche ed energia - elettrica. - I circuiti elettrici e la corrente elettrica. - Il magnetismo: materiali ferromagnetici; - magnetizzazione dei corpi; campo - magnetico terrestre. - L'elettromagnetismo	- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili - L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
BIOLOGIA	- Approfondire le conoscenze relative all'anatomia e alla fisiologia del corpo umano. - Descrivere l'organizzazione del sistema nervoso e riconoscere pericoli che derivano dall'assunzione di determinate stanze: droghe e alcol. - Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la ssualità. - Gestire correttamente il proprio corpo, interpretando lo stato benessere e malessere che può derivare dalle sue alterazioni.	- L'anatomia e la fisiologia del sistema nervoso. - La struttura e le funzioni delle ghiandole endocrine. - La riproduzione nell'uomo: apparato produttore maschile e femminile; la condazione, la gravidanza ed il parto; le varie fasi della vita di un sere umano. - Le principali malattie a trasmissione sessuale. - L'ereditarietà dei caratteri e le leggi di Mendel.	

	- Riconoscere la struttura molecolare del DNA e le modalità aturali e artificiali della trasmissione dei caratteri ereditari ed eventuali anomalie. - Analizzare il percorso evolutivo dell'uomo e riconoscere le otenzialità acquisite.	- La struttura di DNA e RNA e il codice genetico. - I fossili e la storia della vita. - Le teorie pre-evoluzionistiche - La teoria evoluzionista di Darwin. - Le varie tappe della evoluzione dell'uomo.	- Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è con- sapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. - Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fonda-mentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. - Conosce le problematiche ambientali e sanitarie relative a: inquinamento, malattie sociali, lavoro e prevenzione - Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
ASTRONIMIA SCIENZE DELLA TERRA	- Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e - la notte e l'alternarsi delle stagioni. - Conoscere, osservare ed interpretare i più evidenti fenomeni - celesti - Conoscere la Terra, la sua origine e la sua evoluzione ad - opera di agenti endogeni ed esogeni. - Individuare i rischi sismici, vulcanici , idrogeologici e - ambientali della propria regione per pianificare eventuale - attività di prevenzione. - Analizzare e distinguere i principali tipi di rocce. - Conoscere la struttura della Terra ed i suoi movimenti - interni.	- La forma della Terra e le sue dimensioni. - Il reticolato geografico e le coordinate - geografiche. - I moti di rotazione e di rivoluzione della Terra e loro conseguenze. - La Luna e i suoi movimenti; le eclissi e le maree. - La Terra nel Sistema Solare: origine del Sistema Solare; aspetti principali dei pianeti e leggi che ne regolano il movimento. - L'Universo: origine ed evoluzione dell'Universo; le galassie e le stelle. - La geologia e i fenomeni endogeni. - Principali caratteristiche dei minerali e delle rocce; il ciclo delle rocce - I terremoti: origine di maremoti e terremoti; l'intensità e la magnitudo di un terremoto. - La struttura interna della terra:caratteristiche della crosta terrestre,del mantello e del nucleo del nostro pianeta. - I vulcani: struttura e forma dei - vulcani; principali tipi di eruzioni vulcaniche. - La distribuzione dei fenomeni - vulcanici e sismici in Italia e nel mondo: la tettonica a placche. - La storia della terra attraverso le differenti ere geologiche. - Educazione ambientale e sviluppo sostenibile	

TECNOLOGIA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	- Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana - Leggere l'ambiente che ci circonda distinguendo l'aspetto - naturale da quello artificiale - Saper organizzare e rappresentare dati e materiali raccolti - Eseguire semplici costruzioni geometriche con l'uso delle uadre e del compasso	- Principali strumenti e tecniche di lavorazione - Materiali, proprietà, ciclo produttivo,impiego e riciclaggio - Sequenza delle operazioni da effettuare - Principi di disegno geometrico	- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	- Avere consapevolezza dei possibili impatti sull'ambiente naturale dei modi di produzione e ilizzazione delle forme di energia nell'ambiente quotidiano	- Concetto di sviluppo tecnologico sostenibile - Smaltimento rifiuti e riciclaggio - Impatto ambientale e limiti di tolleranza	
INTERVENIRE, TRASFORMRE E PRODURRE	- Adottare semplici progetti per la soluzione di problemi pratici - Avere consapevolezza del ruolo che la tecnologia ha nella vita quotidiana e nell'economia di società.	- Il metodo della progettazione - Fasi di un processo tecnologico (ciclo produttivo)	

			progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mer-cato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razio- nale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

TECNOLOGIA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	- Conoscere principali metalli, loro estrazione e utilizzo. - Organizzare e rielaborare dati e informazioni raccolte - Rappresentare graficamente figure piane e solide eseguendo un metodo progettuale - Saper realizzare solidi con il cartoncino - Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico e sull'abitazione	- introduzione Materiali - - principi di disegno tecnico: proiezioni - ortogonali - - allo sviluppo dei solidi - - rappresentazione grafica di oggetti - applicando le regole della scala di - proporzione e di quotatura.	- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	- Alimenti, produzione e conservazione - Alimentazione e piramide alimentare - Impianti domestici - La progettazione in edilizia - La gestione del territorio e il suo utilizzo	- Utensili, macchine e processi di produzione alimentari e in edilizia - Inquinamento ambientale e domestico - Il metodo della progettazione - Iimpatto ambientale e limiti di tolleranza: urbanizzazione, - Smaltimento rifiuti, colture e allevamenti intensivi	
INTERVENIRE, TRASFORMRE E PRODURRE	- Avere la consapevolezza del ruolo che la tecnologia ha nella vita quotidiana e nell'economia della società - Formulare ipotesi sui contesti e processi produttivi in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare, l'edilizia, medicina, l'agricoltura	- Distribuzione e utilizzo, in ambito domestico, dell'energia elettrica - Possibili forme di risparmi energetico - Principali regole per evitare incidenti domestici	

	- Individuarne l'evoluzione nel tempo dei processi produttivi nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici - Essere consapevoli del ruolo che i processi tecnologici giocano nella modifica dell'ambiente che ci circonda		semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razio- nale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

TECNOLOGIA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

4 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	C0NOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	- Rappresentare graficamente e dimensionare figure solide in forma tridimensionale orientandole nello spazio - Organizzare e rielaborare dati e informazioni raccolte	- Principi del disegno tecnico: assonometrie - Strutture concettuali di base del sapere tecnologico - Ricercare, catalogare, interpretare, restituire dati	- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti,
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	- Interpretare un fenomeno naturale o un sistema Artificiale dal punto di vista energetico distinguendo le varie trasformazioni di energia in rapporto alle leggi che lo governano - Riconoscere le varie forme di energia utilizzate nella realtà quotidiana	- Fonti di energia e loro impiego - Centrali elettriche: principi di funzionamento - Principi di funzionamento di macchine, utensili, dispositivi relativi alla produzione di energie	
INTERVENIRE, TRASFORMRE E PRODURRE	- Essere consapevoli dell'incidenza dell'energia elettrica nel miglioramento della qualità della vita - Formulare ipotesi sui contesti e processi produttivi in cui trovano impiego le macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione di elettricità e di movimento - Individuarne l'evoluzione nel tempo dei processi produttivi nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici - Avere la consapevolezza del ruolo che la tecnologia ha nella vita quotidiana e nell'economia della società	- concetto di sviluppo sostenibile - energie alternative principali regole per evitare incidenti domestici relativi all'utilizzo di elettrodomestici	

			anche di tipo digitale. - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razio- nale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

SCIENZE MOTORIE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE	- Acquisire consapevolezza del proprio corpo e migliorare le proprie capacità fisiche. - Saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.	- Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo. - Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per omunicare ed esprimere i propri stadi d'animo. - Comprendere attraverso il gioco e lo sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. - Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. - Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di ri-spetto delle regole. - Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sa- no
IL INGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA	- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie e in gruppo.	- Riconoscere le componenti spazio-temporali in ogni situazione di gruppo o sportiva. - Riconoscere il ruolo del ritmo in ogni azione dividuale e collettiva. - Utilizzare piccoli attrezzi ginnici scoprendone differenti utilizzi	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	- Padroneggiare le capacità coordinative nello spazio e nel tempo in esercizi semplici. - Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive in gara e esercizi – gioco, con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta.	- Riconoscere gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi sport. - Riconoscere elementi essenziali dei regolamenti sportivi. - Comprendere il valore delle regole e del fair	

		play nel gioco e nello sport.	stile di vita e alla prevenzione. - Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. - È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. - Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. - Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool)	- Riconoscere le norme generali di prevenzione degli infortuni in palestra. - Saper assumere comportamenti rispettosi della salute propria e altrui.	

SCIENZE MOTORIE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE	- Acquisire consapevolezza del proprio corpo e migliorare le proprie capacità fisiche. - Saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.	Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stadi d'animo. Comprendere attraverso il gioco e lo sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. - Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. - Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di ri-spetto delle regole. - Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sa- no stile di vita e alla prevenzione. - Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. - È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
IL INGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA	- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie e in gruppo.	- Riconoscere le componenti spazio-temporali in ogni situazione di gruppo o sportiva. - Riconoscere il ruolo del ritmo in ogni azione dividuale e collettiva. - Utilizzare piccoli attrezzi ginnici scoprendone ifferenti utilizzi	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	- Padroneggiare le capacità coordinative nello spazio e nel tempo in esercizi semplici. - Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive in gara e esercizi – gioco, con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta.	- Riconoscere gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi sport. - Riconoscere elementi essenziali dei regolamenti sportivi. - Comprendere il valore delle regole e del fair play nel gioco e nello sport.	
SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	- Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. - Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping,droghe, alcool)	- Riconoscere le norme generali di prevenzione degli infortuni in palestra. - Saper assumere comportamenti rispettosi della salute propria e altrui.	

SCIENZE MOTORIE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
4. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE	- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili semplici (mappe e - bussole). - Utilizzare le variabili spazio –temporali funzionali alla - realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. - Saper utilizzare le esperienze motorie acquisite per risolvere situazioni nuove nei vari - giochi sportivi.	- Utilizzare le capacità motorie per realizzare gesti tecnici nei vari sport. - Applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare stati d'animo mediante gestualità e posture corrette - Saper decodificare i gesti dei compagni e avversari in situazione di gioco e sport	- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. - Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. - Utilizza gli aspetti comunicativo-

IL INGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA	- Saper decodificare i gesti di compagni ed avversari in situazione di gioco e di sport. - Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. - Comprendere i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco	- Conoscere le tecniche e le tattiche dei giochi sportivi. - Riconoscere moduli ritmici e suoni. - Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture,individualmente, a coppie,in gruppo. - Utilizzare piccoli attrezzi ginnici.	relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di ri-spetto delle regole. - Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sa- no stile di vita e alla prevenzione. - Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. - È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	- Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.	- Riconoscere le componenti spazio temporali in ogni situazione di gruppo o sportiva. - Riconoscere il ruolo del ritmo in ogni azione individuale e collettiva. - Conoscere le tecniche e le tattiche dei giochi sportivi. - Riconoscere moduli ritmici e suoni. - Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture, individualmente, a coppie,in gruppo.	
SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. - Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. - Praticare il movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. - Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività sportiva praticata e applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.	- Approfondimento del ruolo dell'apparato cardiorespiratorio nella gestione del movimento. - Conoscere le regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola, sulla strada, in ambienti esterni. - Riconoscere le sostanze stupefacenti e il doping nello sport.	

Lingua comunitarie ed extracomunitarie

INGLESE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3. Competenza multilinguistica 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
3. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
COMPRENSIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comprende brevi messaggi, dialoghi, istruzioni, una conversazione telefonica, riguardante routine quotidiana, la famiglia o descrizioni di altre persone e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti - Legge e comprende brevi testi anche multimediali in identificando parole chiave il senso globale, brevi articoli ed email relativi ai propri interessi.	- Riconosce ed utilizza il lessico, le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche presentate nei cinque anni di scuola primaria. - LESSICO: - Alfabeto, numeri, colori, saluti, oggetti di uso comune, titoli di cortesia, animali, ore, giorni,mesi e stagioni, date, materie e consegne scolastiche, nazioni e nazionalità, aggettivi,membri della famiglia, aspetto fisico,casa e mobili, abitudini quotidiane, tempo e temperatura, cibo e bevande, sport, attività del tempo libero, abbigliamento, corpo. - STRUTTURE: - Pronomi personali soggetto, Aggettivi possessivi, Imperativo aff. e neg, Plurale, Articoli, Present simple - di Be-Have got, Parole interrogative: Who, What, Where, When,Which, How old?, Aggettivi e pronomi dimostrativi, Present simple dei verbi,Genitivo sassone, Preposizioni (in-on-at),I Partitivi: Some/Any, There is/There are, Orario, Linkers:	- L'alunno è in grado di comprendere ed interagire in modi semplice per soddisfare bisogni concreti di vita quotidiana - Scrive semplici frasi su argomenti di routine - Confronta le conoscenza apprese individuando somiglianze e differenze linguistiche e culturali - Matura un atteggiamento positivo verso le differenze culturali attraverso la conoscenza della lingua Inglese
PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Descrive ,localizza oggetti/animali/persone o presenta persone in modo semplice. - Parla di se stesso, della famiglia, della propria abitazione, della routine quotidiana, di ciò che piace e non piace della scuola. - Interagisce con un compagno o un adulto chiedendo e dando informazioni personali		

	utilizzando frasi molto semplici. - Scrive brevi testi su di sè e sugli altri, sulla propria abitazione, sul proprio tempo libero e sulle proprie abilità. Scrivere un' e-mail o una cartolina immaginando di essere in vacanza.	and-but-or…,Avverbi ed espressioni di frequenza, pronomi complemento, Can: permesso, abilità, richiesta, Verbo Like + ing, Present continuous. Uso di Let's/Want to, Preposizioni di tempo e di luogo. - FUNZIONI: - Dare istruzioni in classe. Chiedere e dire il colore, giorno, mese, anno e data, il nome e l'età, l'ora. Scambiarsi i saluti. Presentare le persone. Descrivere la propria famiglia, una casa, le persone. Parlare di nazionalità, di possesso, di attività che si stanno svolgendo di quantità, di abilità, di attività quotidiane e di azioni abituali. Identificare persone e oggetti. Localizzare un oggetto e luoghi. Dare ordini, suggerimenti e fare richieste. Esprimere preferenze. - LINGUA E APPRENDIMENTO - Utilizza un lessico adeguato, strutture e funzioni linguistiche appropriate nei vari contesti comunicativi. - CULTURA E CIVILTA' - Conosce aspetti della cultura dei paesi di lingua inglese attraverso la presentazione di vari brani di civiltà e argomenti inerenti ad altre discipline	
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	- Osserva e coglie i rapporti di significato fra parole ed espressioni nei contesti d'uso - Riflette sulla struttura delle frasi e mette in relazione costrutti intenzioni comunicative		
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTA'	- Riconosce le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura anglosassone e opera confronti con la propria		

INGLESE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3. Competenza multilinguistica 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
3. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in

difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
COMPRENSIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comprende brevi conversazioni su argomenti noti; ascoltare e comprendere descrizioni. - Riconosce elementi lessicali specifici in un testo originale. - Legge e comprende in dettaglio brevi messaggi e ricava informazioni specifiche in un testo.	- Conosce lessico, strutture e funzioni linguistiche presentate nel primo anno e gli esponenti linguistici specifici del secondo. ESSICO: - Attività quotidiane, lavori domestici, oggetti personali, cibi, aggettivi dipersonalità, professioni, luoghi in città, aggettivi qualificativi, numeri superiori a 100, hobby, programmi televisivi, vacanze: cosa fare e dove stare, generi musicali, mezzi di trasporto, cibi e bevande, regole scolastiche, vestiti, motivi e materiali d'abbigliamento. TRUTTURE: - Present simple/Present continuous, Verbi + forma in –ing, Nomi numerabili e non numerabili, Whose...? e pronomi possessivi, Some/any, A lot of/much/many, Past simple: be, Date + be born, Past simple: verbi regolari e irregolari, How + aggettivi, Comparativo e superlativo degli aggettivi, Be going to/present continuous (use future), How long does it take?, Preposizioni di moto, What would you like?/I'd like…/can I have…?,Must/can/have to UNZIONI: - Parlare di azioni abituali e in corso di svolgimento, di ciò che piace e non piace, di quantità, di eventi passati, di luoghi famosi, esprimere possesso, confrontare cose o persone, fare proposte, parlare di intenzioni future, fare e accettare o declinare inviti, ordinare cibi e bevande, parlare di regole e obblighi, chiedere, dare e negare permessi. INGUA E APPRENDIMENTO - Utilizza un lessico adeguato, strutture e - funzioni linguistiche appropriate nei vari contesti comunicativi.	- L'alunno individua le informazioni principali di un semplice argomento riguardante la propria sfera di interessi - Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. - Comunica ed interagisce anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine - Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati - Confronta le conoscenze apprese individuando somiglianze e differenze linguistiche e culturali - Matura un atteggiamento positivo verso le differenze culturali attraverso la conoscenza della lingua Inglese
PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Descrive con cura persone, luoghi ed oggetti molto familiari. - Partecipa ad una conversazione per soddisfare bisogni di tipo concreto chiedendo e dando informazioni su argomenti noti (vacanze, festa, visione di un film...) interagendo con un compagno o un adulto. - Scrive messaggi, lettere, email e rispondere a semplici questionari. - produce brevi testi personali su argomenti noti. - Riferisce su brani letti.		
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	- Utilizza il lessico, le strutture - grammaticali e le funzioni linguistiche presentate. - Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. - Osserva la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.		
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTA'	- Riconosce le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura anglosassone e opera confronti con la propria.		

		ULTURA E CIVILTA' - Conosce aspetti della cultura dei paesi di lingua inglese attraverso la presentazione di vari brani di civiltà e argomenti inerenti ad altre discipline.	

INGLESE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3. Competenza multilinguistica 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
3. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
COMPRENSIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comprende i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti la scuola, il tempo libero ecc.. - Individua l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro - Legge e comprende in dettaglio messaggi, lettere, appunti, brochures, testi descrittivi	- Conosce gli ambiti lessicali e grammaticali presentati nel biennio relativi alla sfera personale, pubblica, alle esperienze e ai fatti accaduti. - LESSICO: - Strumenti musicali, preposizioni di moto, generi cinematografica, abbigliamento, forme e materiali, problemi ambientali, sport estremi, generi letterari, aggettivi per descrivere sentimenti ed emozioni, impianti sportivi, tecnologia: verbi/attrezzature, aggettivi con preposizione, verbi per cucinare, malattie comuni, denaro, ecologia, paesaggi. - STRUTTURE:	- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero - Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali - Interagisce con uno o più

	e narrativi e riconoscere le sequenze. - Individua informazioni specifiche inerenti a contenuti di altre discipline (lettura finalizzata all'esecuzione di un'attività).	- Past simple (ripasso), Could (abilità nel passato), Used to, Preposizioni di moto, Past continuous + when/while, Pronomi relativi, Pronomi indefiniti, Present perfect , Past participle, Present perfect+ever/never, Present perfect + just/ already / yet, Present perfect/past simple, Present perfect+since/for, Been/gone, Too/not enough, Will/may (previsioni), Will/won't (promesse, offerte e decisioni), First/second conditional, When, Should/shouldn't, Forma passiva(presente/ passato), Discorso indiretto. - FUNZIONI: - Parlare di abilità e di azioni abituali nel passato, di ciò che stava accadendo, chiedere informazioni su orari dei film e biglietti, parlare di esperienze passate, di azioni non ancora concluse e della loro durata nel tempo, di eventi ed esperienze passate, fare previsioni, promesse e prendere decisioni, offrire aiuto, parlare del futuro, fare ipotesi, parlare di prezzi, dire come le cose sono o erano fatte, riferire discorsi altrui. - LINGUA E APPRENDIMENTO - Utilizza un lessico adeguato, strutture e - funzioni linguistiche appropriate nei vari contesti comunicativi - CULTURA ECIVILTA' - Conosce aspetti della cultura dei paesi di lingua inglese attraverso la presentazione di vari brani di civiltà e argomenti inerenti ad altre discipline -	interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti - Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo - Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari - Individua elementi culturali veicolati in lingua materna e di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati in lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto - Utilizza le conoscenze linguistiche e metalinguistiche apprese per soddisfare bisogni comunicativi
PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comunica in situazioni di vita quotidiana ed esprimere gusti, preferenze e opinioni. - Racconta brevi storie scegliendo le parole appropriate e strutturandole secondo l'esatta sequenza narrativa. - Partecipa ad una conversazione relativa ad esperienze personali o su fatti di cultura generale o su avvenimenti di interesse storico. - Scrive lettere, testi personali su traccia e brevi resoconti con un lessico adeguato su argomenti noti ed esprimere sensazioni ed opinioni. - Risponde a questionari e porre domande su testi.		
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	- Utilizza il lessico, le strutture - grammaticali e le funzioni linguistiche presentate. - Confronta strutture e amplia la - conoscenza dei campi semantici relativi a codici verbali diversi. - Individua e supera gli ostacoli nel proprio percorso di apprendimento		
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTA'	- Riconosce le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura anglosassone e opera confronti con la propria.		

SPAGNOLO CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

3. Competenza multilinguistica
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

3. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
COMPRENSIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente. - Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. - Descrive o presenta persone e situazioni quotidiane; - Interagisce comprendendo i punti chiave di una conversazione	FUNZIONI LINGUISTICHE - Salutare e presentarsi. - Chiedere e dire l'età, indirizzo, provenienza. - Formulare auguri e ringraziare. Descrivere luoghi e persone. - Esprimere gusti e preferenze - Chiedere e dire l'ora e la data. STRUTTURE GRAMMATICALI - Pronomi personali - Articoli determinativi e indeterminativi - Presente indicativo dei verbi "Ser "e "Estar". - Genere e numero dei sostantivi. - Presente indicativo dei verbi regolari ed irregolari. - Pronomi interrogativi. - Aggettivi Possessivi. - Aggettivi e pronomi dimostrativi. - Preposizioni di luogo. LESSICO - Alfabeto, numeri, colori,famiglia, giorni della settimana, mesi, stagioni, materiale scolastico, stati di animo, caratteristiche fisiche. CIVILTÀ - Argomenti di costume, attualità e cultura dei paesi di lingua spagnola	- L'alunno è in grado di comprendere ed interagire in modi semplice per soddisfare bisogni concreti di vita quotidiana - Scrive semplici frasi su argomenti di routine - Confronta le conoscenza apprese individuando somiglianze e differenze linguistiche e culturali - Matura un atteggiamento positivo verso le differenze culturali attraverso la conoscenza della lingua spagnola
PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Scrive testi brevi e semplici - Legge e comprende brevi testi di argomento quotidiano		
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	- Osserva le parole nei contesti d'uso; - Sa osservare la struttura delle frasi; - Riconosce come si apprende e cosa ostacola il proprio apprendimento.		
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTA'	- Riconosce le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura ispanica e opera confronti con la propria		

SPAGNOLO CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
3. Competenza multilinguistica 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
3. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
COMPRENSIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comprende semplici messaggi e dialoghi espressi con articolazione chiara, riguardanti la vita quotidiana. - Identifica il tema generale e ricava gli elementi essenziali di un discorso in cui si parla di argomenti noti. - Descrive o presenta persone e situazioni quotidiane; - Esprime opinioni e preferenze; - Interagisce comprendendo i punti chiave di una conversazione, scambiando idee e informazioni in situazioni note.	FUNZIONI LINGUISTICHE - Chiedere e dare informazioni stradali. - Descrivere l'aspetto fisico. - Parlare di un passato recente. - Parlare di esperienze vissute. - Raccontare fatti storici. - Telefonare e rispondere ad una telefonata. - Parlare dei problemi di salute. STRUTTURE GRAMMATICALI - Pronomi personali complemento. - I tempi del passato (Perfecto, Indefinido, Imperfecto). - I comparativi. - Il Gerundio. - La perifrasi ESTAR + Gerundio. - Le proposizioni POR e PARA. - Le preposizioni di stato in luogo e di moto al luogo. ESSICO	- L'alunno individua le informazioni principali di un semplice argomento riguardante la propria sfera di interessi - Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. - Comunica ed interagisce anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine - Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente
PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Legge e comprende vari testi di uso quotidiano relativi ai propri interessi;		

	- Legge e comprende brevi testi di argomento quotidiano e lettere personali. - Scrive testi semplici per raccontare le proprie esperienze	- I mezzi di trasporto, le parti del corpo, l'aspetto fisico, il tempo libero, gli sport, luoghi pubblici. CIVILTÀ - I paesi dell'America Latina costumi e tradizioni.	ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati - Confronta le conoscenze apprese individuando somiglianze e differenze linguistiche e culturali - Matura un atteggiamento positivo verso le differenze culturali attraverso la conoscenza della lingua Spagnola
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	- Osserva le parole nei contesti d'uso; - Sa osservare la struttura delle frasi; - Riconosce come si apprende e cosa ostacola il proprio apprendimento		
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTA'	- Riconosce le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura ispanica e opera confronti con la propria.		

SPAGNOLO CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
3. Competenza multilinguistica 5. Competenza digitale 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
3. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazionidi vita quotidiana, in una seconda lingua europea. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
COMPRENSIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Comprende in modo globale e dettagliato messaggi e dialoghi riguardanti la sfera personale e quotidiana. - Individua le informazioni specifiche di un discorso	UNZIONI LINGUISTICHE - Parlare del clima. - Fare previsioni - Parlare di azioni future. - Fare proposte/accettare/rifiutare. - Esprimere sensazioni.	- L'alunno individua le informazioni principali di un semplice argomento riguardante la

	in cui si parla di argomenti conosciuti. - Descrive o presenta persone e situazioni quotidiane; - Esprime opinioni e preferenze; - Interagisce comprendendo i punti chiave di una conversazione, scambiando idee e informazioni in situazioni note	- Ordinare al ristorante. - Esprimere obblighi e proibizioni. - Fare confronti. - Esprimere desideri e preferenze. - Scusarsi e esprimere opinioni personali. - Comporre un testo. STUTTURE GRAMMATICALI - Futuro Semplice. - I Pronomi indefiniti variabili e invariabili. - Condizionale Presente. - Imperativo affermativo. - Perifrasi verbali al gerundio ed all'infinito. LESSICO - Fenomeni metereologici, toponimi, generi letterari, conversazione telefonica, negozi, ambiente, ecologia, tecnologia, turismo. CIVILTÀ - Argomenti di Storia spagnola, letteratura, arte, ambiente, educazione alimentare, attualità	propria sfera di interessi - Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. - Comunica ed interagisce anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine - Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati - Confronta le conoscenze apprese individuando somiglianze e differenze linguistiche e culturali - Matura un atteggiamento positivo verso le differenze culturali attraverso la conoscenza della lingua Spagnola
PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE E SCRITTA	- Legge e comprende vari testi di uso quotidiano relativi ai propri interessi; - Legge e comprende brevi testi di argomento quotidiano e lettere personali. - Scrive testi semplici per raccontare le proprie esperienze		
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	- Osserva le parole nei contesti d'uso; - Sa osservare la struttura delle frasi; - Riconosce come si apprende e cosa ostacola il proprio apprendimento		
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTA'	- Riconosce le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura ispanica e opera confronti con la propria.		

CURRICOLO PER COMPETENZE STRUMENTO MUSICALE

FLAUTO TRAVERSO CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 8. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di

approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
9. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.
10. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Utilizzare nel modo più naturale possibile la respirazione diaframmatica.	- Conoscenza dello strumento e dello schema corporeo (parti che compongono lo strumento e loro funzionamento e parti del corpo che interagiscono con esse) o - Conoscenza/riconoscimento e descrizione degli elementi fondamentali della sintassi musicale	- Acquisizione e sviluppo della tecnica di respirazione - Acquisizione della funzione dei segni dinamici, agogici ed espressivi e loro realizzazione; - Acquisizione del controllo della postura e della posizione della mano; - Conoscenza delle posizioni cromatiche dello strumento nei tre registri; - Controllo consapevole delle "articolazioni" (uso del legato e staccato) - Approccio all'esecuzione di abbellimenti; - Saper eseguire con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.
REPERTORIO	- Correttezza di lettura di un brano nelle sue indicazioni dinamiche, agogiche ed espressive	- Conoscenza dei segni convenzionali utilizzati per indicare i segni dinamici, agogici ed espressivi.	
LETTURA DELBRANO	- Decodificare con autonomia il sistema convenzionale di notazione nell'ambito di brani tonali. - Leggere semplici brani a una parte e duetti	- Conosce le posizioni delle note naturali e alterate - Conoscere scale e arpeggi	

FLAUTO TRAVERSO CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Assumere una postura, eretta e seduta, idonea a una corretta emissione - Usare in modo corretto e consapevole la respirazione - Possedere un'adeguata tecnica di emissione - Controllare la qualità del suono e l'intonazione	- Controllare lo staccato e il legato - Usare correttamente e in modo appropriato l'articolazione - Comprendere e applicare le indicazioni agogiche e dinamiche - Conoscere le principali posizioni alternative e dei trilli più utilizzati e se ne avvale.	- Acquisizione e sviluppo della tecnica di respirazione - Acquisizione della funzione dei segni dinamici, agogici ed espressivi e loro realizzazione; - Acquisizione del controllo della postura e della posizione della mano; - Conoscenza delle posizioni cromatiche dello strumento nei tre registri; - Controllo consapevole delle "articolazioni" (uso del legato e staccato)
REPERTORIO	- Mantenere la concentrazione durante l'esecuzione di brani progressivamente più lunghi e complessi. - Mantenere un buon controllo ritmico durante l'esecuzione. - Valorizzare sul piano agogico e ritmico le strutture ritmico - metriche peculiari di un brano musicale	Riconosce le diversità interpretative richieste da brani appartenenti a stili od epoche diverse.	

LETTURA DEL BRANO	- Avviare il processo di comprensione globale di un pezzo attraverso la lettura e l'esecuzione estemporanea.	- Riconosce strutture all'interno dei brani studiati al fine di una corretta memorizzazione e riproduzione	- Approccio all'esecuzione di abbellimenti; aper eseguire con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.

FLAUTO TRAVERSO CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 8. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 9. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. 10. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
TECNICA	- Controllo della postura e della posizione della mano - Controllo consapevole delle "articolazioni" (uso del legato e staccato, qualità e velocità dello staccato, utilizzo dei diversi tipi di staccato e delle combinazioni di staccato e legato); • approccio all'esecuzione di abbellimenti (acciaccature e appoggiature, mordenti, gruppetti e trilli); • esplorazione e capacità di utilizzo delle diverse possibilità timbriche dello strumento, anche in relazione ad alcune delle moderne tecniche compositive - Riconoscere valori e altezza delle note, saper riportare le conoscenze acquisite sul software	- Acquisizione della tecnica di emissione nei tre registri e progressivo sviluppo di una buona sonorità, della capacità di controllo del suono e di intonazione nelle diverse situazioni timbriche e dinamiche e nei cambi di registro; - Acquisizione consapevole della funzione dei segni dinamici, agogici ed espressivi e loro realizzazione. - Conoscenza delle posizioni cromatiche dello strumento nei tre	- Acquisizione e sviluppo della tecnica di respirazione - Acquisizione della funzione dei segni dinamici, agogici ed espressivi e loro realizzazione - Acquisizione del controllo della postura e della posizione della mano - Conoscenza delle posizioni cromatiche dello strumento nei tre registri

		registri e acquisizione di una sicura tecnica "digitale" (precisione nella coordinazione dei movimenti e sviluppo del controllo delle diverse velocità); - Elementi di - Informatica musicale	- Controllo consapevole delle "articolazioni" (uso del legato e staccato) - Approccio all'esecuzione di abbellimenti; - Saper eseguire con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto - Capacità di utilizzare la notazione musicale pplicata ad un software
REPERTORIO	- Approccio all'esecuzione di abbellimenti (acciaccature e appoggiature, mordenti, gruppetti e trilli); - Esplorazione e capacità di utilizzo delle diverse possibilità timbriche dello strumento, anche in relazione ad alcune delle moderne tecniche compositive	- Conoscenza delle principali figurazioni ritmiche in tempi semplici e composti - Utilizzo dell'estensione di 2 ottave con passaggi diatonici e cromatici • staccato e legato • variazioni dinamiche e agogiche	
LETTURA DEL BRANO	- Comprensione globale di un pezzo attraverso la lettura e l'esecuzione estemporanea.	- Conoscere ed individuare le strutture all'interno dei brani studiati al fine di una corretta memorizzazione e riproduzione	

PIANOFORTE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Ricerca di un corretto assetto psico-fisico (postura, rilassamento, coordinazione) per raggiungere la padronanza dello strumento, da esplicare, poi, sia nella lettura che nell'imitazione ed improvvisazione - Autonoma decodificazione allo strumento dei vari aspetti della notazione musicale: Ritmico, metrico, dinamico, timbrico, armonico - Capacità di suonare i brani musicali proposti sia tecnicamente che con esecuzione	- Conoscenza tecnica dello Strumento - Conoscenze di base della Teoria musicale e della lettura ritmica e intonata - Consapevole conoscenza analitico – interpretativa dei brani musicali proposti	- Alla fine del triennio l'alunno legge a prima vista musiche tratte dai primi metodi per pianoforte e esegue con consapevolezza interpretativa composizioni con le seguenti forme tecnico - compositive (con il relativo uso dei pedali): danza; variazione; polifonica (almeno a due voci); in stile jazzistico, blues, o etnico- popolare; sonata barocca e classica. - esecuzione di melodie di media difficoltà nell'ambito di cinque ottave in chiave di violino e basso in tutte le tonalità del ciclo tonale; - lettura con solfeggio gestuale di esercizi di media difficoltà con i primi sei valori musicali e relative pause; - intonazione di facili melodie nell'ambito di un'ottava- - esecuzione delle melodie studiate in ambito solistico e di musica d'insieme. - Mano chiusa (dita su gradi congiunti): scale, abbellimenti, cinque note non
REPERTORIO	- Esecuzione di semplici melodie in Chiave di violino utilizzando dal 1° al 5°dito della mano destra e poi sinistra - Esecuzione di melodie nell'estensione di 5 suoni. - Allargamento graduale della posizione fino all'esecuzione di brani compresi nell'estensione di 2 ottave per la mano dx e di una decima per la mano sx in chiave di Violino e Basso. - Esecuzione delle scale Maggiori nell'estensione di 2 ottave - Esercitazioni con la tecnica delle 4 dita per una corretta impostazione tecnica della mano	- Conoscenze di base della teoria musicale e della lettura ritmica: - Suono e sue caratteristiche, tutte le figure musicali e le relative pause, la loro organizzazione ritmico temporale, le chiavi, il tempo, punto di valore, legatura di valore, alterazioni fisse e transitorie, tono e semitono, segni di espressione, intervalli accordi e scale, metro binario, ternario, quaternario, la scala maggiore, moto retto	

			consecutive, note ribattute; - mano aperta (dita su gradi disgiunti): arpeggi, passaggi per gradi disgiunti; - bicordi e accordi: terze, seste, ottave, altri bicordi, accordi, - salti: note singole, bicordi, ottave, accordi. -
LETTURA DEL BRANO	Saper leggere la partitura della mano destra e sinistra di brani di semplice difficoltà	Individuazione delle parti principali di un brano (melodia, ritmo, parti principali e di accompagnamento)	-

PIANOFORTE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO**

			DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Approfondimento della ricerca di un corretto assetto psico-fisico (postura, rilassamento, coordinazione) per raggiungere la padronanza dello strumento, da esplicare, poi, sia nella lettura che nell'imitazione ed improvvisazione - Autonoma decodificazione allo strumento dei vari aspetti della notazione musicale: Ritmico, metrico, dinamico, timbrico, armonico - Capacità di suonare i brani musicali proposti	- Conoscenza tecnica dello Strumento - Conoscenze di base della Teoria musicale e della lettura ritmica e intonata - Consapevole conoscenza analitico –interpretativa dei brani musicali proposti	- Alla fine del triennio l'alunno legge a prima vista musiche tratte dai primi metodi per pianoforte e esegue con consapevolezza interpretativa composizioni con le seguenti forme tecnico - compositive (con il relativo uso dei pedali): danza; variazione; polifonica (almeno a due voci); in stile jazzistico, blues, o etnico- popolare; sonata barocca e classica. - esecuzione di melodie di media difficoltà nell'ambito di cinque ottave in chiave di violino e basso in tutte le tonalità del ciclo tonale; - lettura con solfeggio gestuale di esercizi di media difficoltà con i primi sei valori musicali e relative pause; - intonazione di facili melodie nell'ambito di un'ottava- - esecuzione delle melodie studiate in ambito solistico e di musica d'insieme. - Mano chiusa (dita su gradi congiunti): scale, abbellimenti, cinque note non
REPERTORIO	- Esecuzione di Brani di media difficoltà tratti dal repertorio pianistico - Esecuzione di melodie nell'estensione di 5 suoni. Allargamento graduale della posizione fino all'esecuzione di brani compresi nell'estensione di 2 ottave per la mano dx e di una decima per la mano sx in chiave di Violino e Basso. - Esercitazioni con la tecnica delle 4 dita per una corretta impostazione tecnica della mano - Esecuzione di tutti gli accordi Maggiori e minori (con relativi RIVOLTI) con formule di accompagnamento su diversi metri - Le scale Maggiori nell'estensione di 4 ottave Moto retto e Contrario Gli Arpeggi maggiori nell'estensione di 4 ottave - Utilizzo del pedale destro e sinistro nel repertorio pianistico	- Conoscenze di base della teoria musicale e della lettura ritmica - Suono e sue caratteristiche, tutte le figure musicali e le relative pause, la loro organizzazione ritmico temporale, le chiavi, il tempo, punto di valore, legatura di valore, alterazioni fisse e transitorie, tono e semitono, segni di espressione, intervalli accordi e scale, metro binario, ternario, quaternario e il metro composto, la scala maggiore, moto retto e contrario, gli accordi e i rivolti, gli arpeggi.	
LETTURA DEL BRANO	- Saper leggere la partitura della mano destra e sinistra sia nelle partiture individuali che in quelle di gruppo.	- Individuazione delle parti principali di un brano (melodia, ritmo, parti principali e di accompagnamento)	

			consecutive, note ribattute; - mano aperta (dita su gradi disgiunti): arpeggi, passaggi per gradi disgiunti; - bicordi e accordi: terze, seste, ottave, altri bicordi, accordi, - salti: note singole, bicordi, ottave, accordi.

PIANOFORTE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
TECNICA	- Mano chiusa (dita su gradi congiunti): scale, abbellimenti, cinque note non consecutive, note ribattute, glissandi; - Mano aperta (dita su gradi disgiunti): arpeggi, passaggi per gradi disgiunti; - Bicordi e accordi: terze, seste, ottave, altri bicordi, accordi, clusters; - Salti: note singole, bicordi, ottave, accordi, clusters.	- Conoscenza tecnica dello Strumento - Conoscenze di base della Teoria musicale e della lettura ritmica e intonata - Consapevole conoscenza analitico –interpretativa dei brani musicali proposti - Conoscenza degli aspetti dinamici, timbrici e delle varie modalità d'attacco del tasto e uso dei pedali	- Legge a prima vista musiche tratte dai primi metodi per pianoforte e esegue con consapevolezza interpretativa composizioni con le seguenti forme tecnico - compositive (con il relativo uso dei pedali): danza;

			variazione; polifonica (almeno a due voci); in stile jazzistico, blues, o etnico- popolare; sonata barocca e classica. - esecuzione di melodie di media difficoltà nell'ambito di cinque ottave in chiave di violino e basso in tutte le tonalità del ciclo tonale; - lettura con solfeggio gestuale di esercizi di media difficoltà con i primi sei valori musicali e relative pause; - intonazione di facili melodie nell'ambito di un'ottava- - esecuzione delle melodie studiate in ambito solistico e di musica d'insieme. - Mano chiusa (dita su gradi congiunti): scale, abbellimenti, cinque note non consecutive, note ribattute; - mano aperta (dita su gradi disgiunti): arpeggi, passaggi per gradi disgiunti; - bicordi e accordi: terze, seste, ottave, altri bicordi, accordi, - salti: note singole, bicordi, ottave, accordi.
REPERTORIO	- Saper eseguire rispettando la legatura di portamento, il punto rotondo, il punto allungato, le abbreviature, semplici abbellimenti, i segni di ripetizione.	- I simboli della notazione musicale - Conoscenza di forme musicali diverse	
LETTURA DEL BRANO	- Saper leggere la partitura della mano destra e sinistra sia nelle partiture individuali che in quelle di gruppo.	- Individuazione delle parti principali di un brano (melodia, ritmo, parti principali e di accompagnamento) -	

VIOLINO CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Saper controllare contemporaneamente i diversi aspetti della postura, della coordinazione e dell'articolazione delle dita.	- Conoscenza tecnica dello Strumento - Acquisizione e maturazione di un corretto assetto psico-fisico in merito alla postura, percezione corporea, rilassamento, respirazione, coordinamento, equilibrio, percezione del movimento delle dita -	- Riconoscimento e descrizione degli elementi primari della sintassi e delle forme musicali. - Produzione e/o riproduzione di composizioni di composizioni scritte di livello strumentale appropriato. - Capacità di inserirsi nel contesto d'insieme in modo adeguato al repertorio e alla formazione strumentale. - Eseguire con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.
REPERTORIO	- Saper leggere figure musicali elementari - Saper eseguire i brani rispettando i segni indicati: le legature, il punto, le abbreviature, semplici abbellimenti, i segni di ripetizione -	- I simboli della notazione musicale	
LETTURA DEL BRANO	- Saper riconoscere ed intonare gli intervalli	- Conoscenza delle distanze tra i suoni - o Individuazione dei parametri dinamici e ritmici di un brano	

VIOLINO CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Condotta dell'arco nelle sue diverse parti - Controllo dell'arco volto ad ottenere differenti intensità - Controllo dell'arco volto ad ottenere differenze timbriche (più o meno vicino al ponticello o alla tastiera)	- Conoscenza tecnica dello Strumento - Conoscenza delle diverse applicazioni delle dita in 1° posizione e controllo dell'intonazione	- Riconoscimento e descrizione degli elementi primari della sintassi e delle forme musicali. - Produzione e/o riproduzione di composizioni di composizioni scritte di livello strumentale appropriato. - Capacità di inserirsi nel contesto d'insieme in modo adeguato al repertorio e alla formazione strumentale. - Eseguire con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.
REPERTORIO	- Approfondimento della ricerca di un corretto assetto psico-fisico (postura, rilassamento, coordinazione) per raggiungere la padronanza dello strumento, da esplicare, poi, sia nella lettura che nell'imitazione ed improvvisazione - Autonoma decodificazione allo strumento dei vari aspetti della notazione musicale: Ritmico, metrico, dinamico, timbrico, armonico - Capacità di suonare i brani musicali proposti sia tecnicamente che con esecuzione	- I simboli della notazione musicale - Conoscenza tecnica dello Strumento - Conoscenze di base della Teoria musicale e della lettura ritmica e intonata - Consapevole conoscenza analitico –interpretativa dei brani musicali proposti	
LETTURA DEL BRANO	- Saper riconoscere ed intonare gli intervalli	- Conoscenza delle distanze tra i suoni - Individuazione dei parametri dinamici e ritmici di un brano	

VIOLINO CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TECNICA	- Saper controllare contemporaneamente diversi aspetti della postura e della funzionalità degli arti - Conoscenza delle posizioni/diteggiature e sviluppo di una funzionale tecnica digitale. - Saper eseguire esercizi tecnici (colpi d'arco legato e staccato, articolazione delle dita, scale, arpeggi	- Il corretto assetto psico-fisico in merito alla postura, percezione corporea, rilassamento, respirazione coordinamento ed equilibrio. - La mano dell'arco, Il braccio, l'avambraccio, e il retro braccio - Il contatto arco-corda, Velocità e pressione dell'arco. - L'articolazione delle dita della mano sinistra	- Riconoscimento e descrizione degli elementi primari della sintassi e delle forme musicali. - Produzione e/o riproduzione di composizioni di composizioni scritte di livello strumentale appropriato. - Capacità di inserirsi nel contesto d'insieme in modo adeguato al repertorio e alla formazione strumentale. - Eseguire con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.
REPERTORIO	- Padronanza dei principali colpi d'arco dei due ambiti: legato, staccato - Controllo dell'intonazione in successione dei suoni per gradi congiunti (scale) e non, con l'utilizzo di diverse applicazioni delle dita. - Controllo del movimento, della condotta dell'arco e dell'intonazione nei cambi di posizione	- Conoscenza delle diverse posizioni e controllo dell'intonazione - Principali figurazioni ritmiche in tempi semplici e composti, - Utilizzo della prima posizione con diverse applicazioni delle dita, - Legatura su una e più corde, staccato, variazioni dinamiche e agogiche. -	

	- Controllo dell'arco e dell'intonazione nelle corde doppie e primi elementi di polifonia		
LETTURA DEL BRANO	- Saper riconoscere le caratteristiche timbriche e dinamiche del violino - Saper eseguire con le tecniche appropriate, un semplice brano per violino di periodo e stili diversi.	- Le caratteristiche meccaniche ed acustiche del violino e dell'arco - Conoscenza dell'evoluzione degli strumenti ad arco	

VIOLONCELLO CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
TECNICA	- Uso e controllo dello strumento nella pratica individuale e collettiva - Capacità di esecuzione ed ascolto nella pratica individuale e collettiva	- Ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali - Ricerca di un corretto assetto psico-fisico attraverso la postura, la propria percezione corporea, la respirazione, il rilassamento e la coordinazione; - Padronanza dello strumento sia attraverso la lettura sia attraverso l'imitazione e/o improvvisazione guidata;	- Riconoscimento e descrizione degli elementi primari della sintassi e delle forme musicali; - Capacità di riconoscere l'ambito storico-stilistico degli eventi musicali praticati; - Produzione e/o riproduzione di composizioni scritte di livello
REPERTORIO	- Esecuzione, interpretazione ed	- Maturazione del senso ritmico;	

	eventuale elaborazione del materiale sonoro con lo strumento	- Avvicinamento ed uso dello strumento (conoscere le parti del violoncello e dell'arco, condotta dell'arco nelle sue diverse parti e nelle sue prime funzioni su tutte e quattro le corde, controllo dell'intonazione della mano sinistra nelle prime diverse applicazioni);	strumentale appropriato; - Capacità di inserirsi nel contesto d'insieme in modo adeguato al repertorio e alla formazione strumentale
LETTURA DEL BRANO	- Capacità di lettura con lo strumento, correlando segno, gesto e suono - Esecuzione, interpretazione ed eventuale elaborazione del materiale sonoro con lo strumento	- Elaborazione o rielaborazione di materiali sonori; primo livello di capacità esecutiva di fronte ad un pubblico con un controllo del proprio strumento e del proprio stato emotivo - Individuazione del proprio ruolo all'interno del gruppo di ensemble o del gruppo orchestrale.	

VIOLONCELLO CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale			
PROFILO DELLE COMPETENZE			
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e gli imprevisti. 5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo 6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo. 7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede			
NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

TECNICA	- Uso e controllo dello strumento nella pratica individuale e collettiva; - Capacità di esecuzione ed ascolto nella pratica individuale e collettiva	- Capacità di ascolto e di comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali - Ricerca di un corretto assetto psico-fisico attraverso la postura, la propria percezione corporea, la respirazione, il rilassamento e la coordinazione; - Padronanza dello strumento sia attraverso la lettura sia attraverso l'imitazione e/o improvvisazione guidata;	- Riconoscimento e descrizione degli elementi fondamentali della sintassi e delle forme musicali, nonché di semplici condotte improvvisative; - Capacità di collocare in ambito storico-stilistico gli eventi musicali praticati, ponendo l'attenzione sulle prassi esecutive; - Produzione e/o riproduzione di composizioni scritte di livello strumentale appropriato; - Capacità di inserirsi nel contesto d'insieme in modo adeguato al repertorio e alla formazione strumentale..
REPERTORIO	- Esecuzione interpretazione ed eventuale elaborazione del materiale sonoro con lo strumento - Duttilità esecutiva finalizzata alla corretta realizzazione della propria parte nel contesto d'insieme	- Maturazione del senso ritmico; - Uso dello strumento (riconoscere le parti del violoncello e dell'arco, condotta dell'arco nelle sue diverse parti e nelle funzioni su tutte e quattro le corde, controllo dell'intonazione della mano sinistra nelle prime diverse applicazioni)	
LETTURA DEL BRANO	- Capacità di lettura con lo strumento correlata alla conoscenza delle valenze semantiche; - Utilizzo di un metodo di studio basato sull'individuazione dell'errore e della sua correzione.	- Elaborazione o rielaborazione di materiali sonori; - Primo livello di capacità esecutiva di fronte ad un pubblico con un controllo del proprio strumento e del proprio stato emotivo - Individuazione del proprio ruolo all'interno del gruppo di ensemble o del gruppo orchestrale.	

VIOLONCELLO CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 5. Competenze digitali 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare. 7 Competenza imprenditoriale
PROFILO DELLE COMPETENZE
8. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsicon le novità e

gli imprevisti.
5. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibilida quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuoviapprendimenti anche in modo autonomo.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

NUCLEO FONDANTE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
TECNICA	- Uso e controllo dello strumento nella pratica individuale e collettiva; - Duttilità esecutiva finalizzata alla corretta realizzazione della propria parte nel contesto d'insieme - Individuazione di un metodo di studio appropriato al repertorio proposto	- Ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali - Ricerca di un corretto assetto psico-fisico attraverso la postura, la propria percezione corporea, la respirazione, il rilassamento e la coordinazione;; - Padronanza dello strumento sia attraverso la lettura sia attraverso l'imitazione e/o improvvisazione guidata; - Gestione della tecnica della mano sinistra nelle prime posizioni (fino alla quarta); condotta dell'arco e controllo dei principali colpi d'arco. Controllo emissione, ricerca timbrica. - Capacità di elaborare una personale lettura espressiva di un brano assegnato - Capacità esecutiva di fronte ad un pubblico con un controllo del proprio strumento e del proprio stato emotivo - Individuazione del proprio ruolo all'interno del gruppo di ensemble o del gruppo orchestrale	- Riconoscimento e descrizione degli elementi fondamentali della sintassi e delle forme musicali, nonché di semplici condotte improvvisative; - Capacità di collocare in ambito storico-stilistico gli eventi musicali praticati, ponendo l'attenzione sulle prassi esecutive; - Produzione e/o riproduzione di composizioni scritte di livello strumentale appropriato; - Capacità di inserirsi nel contesto d'insieme in modo adeguato al repertorio e alla formazione strumentale..
REPERTORIO	- Capacità di esecuzione ed ascolto nella pratica individuale e collettiva	- Maturazione del senso ritmico;	

	- Esecuzione, interpretazione ed eventuale elaborazione del materiale sonoro con lo strumento	- Elaborazione o rielaborazione di materiali sonori; - Primo livello di capacità esecutiva di fronte ad un pubblico con un controllo del proprio strumento e del proprio stato emotivo.	
LETTURA DEL BRANO	- Capacità di lettura con lo strumento, correlando segno, gesto e suono; - Utilizzo di un metodo di studio basato sull'individuazione dell'errore e della sua correzione.	- Maturazione del senso ritmico; - Padronanza dello strumento sia attraverso la lettura sia attraverso l'imitazione e/o improvvisazione guidata;	