



# ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

*“Vico II Fontanelle - Giovanni Paolo II”*

Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado

Vico II Fontanelle - 71026 DELICETO (FG)

C.F. 94115070719 - C.M. FGIC88300C



www.istitutocomprensivodeliceto.edu.it -- e-mail: fgic88300c@istruzione.it -- fgic88300c@pec.istruzione.it  
Uff. Amm. tel. 0881/886920 – 886908

## **CURRICOLO VERTICALE** **DELLE COMPETENZE**

Il Curricolo verticale delle competenze costituisce il percorso formativo dello studente nella scuola del Primo Ciclo; rappresenta l'insieme delle competenze rispondenti ai bisogni formativi degli alunni, considerati nel contesto territoriale e sociale di appartenenza, e mira a costruire una continuità educativa, metodologica e di apprendimento. Esso persegue il successo formativo in continuità verticale fra i tre segmenti di scuola (infanzia, primaria e secondaria di primo grado) che costituiscono l'istituto Comprensivo e anche in continuità orizzontale, attraverso lo sviluppo integrale di una stessa competenza con il contributo delle varie discipline, delle risorse umane e territoriali, delle attività laboratoriali e delle uscite didattiche.

Sembra utile riportare quanto affermato nella **Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018:**

*“Ai fini della presente raccomandazione le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:*

*a) la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;*

*b) per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati; c) gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.”*

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:

1. competenza alfabetica funzionale;
2. competenza multilinguistica;
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
4. competenza digitale;
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
6. competenza in materia di cittadinanza;
7. competenza imprenditoriale;
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Sulla base delle **Indicazioni Nazionali per il Curricolo**, i docenti in apposite riunioni dipartimentali, hanno elaborato il Curricolo delle discipline, fissando i traguardi di competenze da raggiungere alla fine di ogni ordine di scuola.

Partendo dalla certificazione delle **competenze in uscita**, la cui fase di sperimentazione è stata avviata nell'a.s.2015-16 per tutte le classi della scuola primaria e secondaria, sono stati individuati e condivisi i **traguardi delle competenze** e i **criteri di valutazione** in un'ottica di razionalizzazione che integra i traguardi disciplinari delle Indicazioni Nazionali con le competenze in uscita e con lo sviluppo delle otto competenze chiave e di cittadinanza.

## ***Dall'infanzia alla secondaria... passaggio dai "campi di esperienza" agli "ambiti disciplinari"***

Il Curricolo si articola attraverso i **campi di esperienza** nella scuola dell'infanzia e attraverso le **discipline** nella scuola del primo ciclo d'istruzione, comprendendo **competenze trasversali per il pieno esercizio di cittadinanza**. I traguardi delle competenze sono definiti in **indicatori** che integrano **conoscenze e abilità disciplinari** e che sono suddivisi a loro volta per **ambiti di competenza** o per **discipline coinvolte** nello sviluppo di una medesima competenza in uscita.

Le evidenze rappresentano il nucleo essenziale della competenza, aggregati di compiti che testimonino l'agire competente dell'alunno, rendendone possibile la valutazione. I compiti significativi sono esempi di attività da portare a termine utilizzando i saperi posseduti, ma anche mettendone in campo di nuovi in modo da mostrare le evidenze della competenza.

In linea con le priorità e gli obiettivi di processo del RAV e del Piano di miglioramento, al fine di superare la dimensione trasmissiva dell'insegnamento e modificare l'impianto metodologico e didattico, il curricolo ha trovato ulteriore esplicitazione nelle relative **Unità d'apprendimento** nelle quali sono indicati gli obiettivi specifici di apprendimento, il metodo laboratoriale, i tempi, le prove di verifica in itinere delle conoscenze e abilità, le prove anche multidisciplinari di verifica finale della competenza.

Criteri e modalità di valutazione delle competenze sono esplicitati nel Documento di valutazione allegato al PTOF.

<b><u>SCUOLA DELL' INFANZIA</u></b>			
<b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA E CAMPI DI ESPERIENZA</b>			
I campi di esperienza nella scuola dell'infanzia sono luoghi del fare e dell'agire del bambino orientati dall'azione consapevole degli insegnanti e introducono ai sistemi simbolico-culturali. Inoltre, essi costituiscono il punto di partenza per lo sviluppo in verticale delle competenze che in maniera graduale l'alunno acquisirà al termine del primo ciclo di istruzione.			
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CAMPI DI ESPERIENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>

<p><b>1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b></p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Comunicazione, Lingua, Cultura.</p>	<p><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizza un appropriato linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative.</li> <li>-Si esprime in lingua italiana con un lessico ricco e articolato.</li> <li>-Usa il linguaggio per progettare le attività e definire le regole.</li> <li>-Esplora con interesse la lettura di libri illustrati.</li> <li>-Si esprime con una corretta pronuncia di suoni.</li> <li>-Scopre e analizza i messaggi della lingua presenti nell'ambiente.</li> </ul>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.</p> <p>A partire da immagini che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p>
---	---	--	---

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CAMPI DI ESPERIENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<b>2.COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b>	<p>Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.</p> <p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana</p>	<p>L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</p>	<p>Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, i mesi, le stagioni, i colori, gli oggetti domestici, gli animali, i numeri. Presentarsi e salutare. Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CAMPI DI ESPERIENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>



		<p>Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>	<p>Statistiche.</p>
--	--	---	---------------------

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CAMPI DI ESPERIENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>5.COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE.</b></p>	<p><b>IL SE' E L'ALTRO</b>            -E' consapevole della propria identità personale.            -Riconosce ed esprime in modo adeguato sentimenti ed emozioni.            -Percepisce e manifesta le proprie esigenze.            -Si relaziona, si confronta e discute con adulti e bambini.            -Affronta con sicurezza nuove esperienze.            -Partecipa e collabora alle attività di gruppo.            -Riconosce e rispetta negli altri le diversità (etnie e disabilità).            -Riconosce e rispetta le regole del vivere insieme.</p>	<p>Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega.            Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi sconosciuti.            Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive.            Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...            Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.            Motiva le proprie scelte.</p>	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana).            Costruire cartelli per illustrare le routine, i turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.            Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.            A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</p>
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CAMPI DI ESPERIENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p><b>6. COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p> <p>TUTTI</p> <p><b>7. SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</b>  IL SÉ E L'ALTRO – Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme</p>	<p><b>COMPETENZE TRASVERSALI E STILI DI APPRENDIMENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprende una consegna e la mette in atto</li> <li>-Manifesta curiosità e desiderio di sperimentare</li> <li>-Esegue ogni lavoro con interesse e cura</li> <li>- Dimostra di saper memorizzare</li> <li>-E' capace di impegnarsi con attenzione e concentrazione</li> <li>-Sa procedere in autonomia durante un'attività</li> <li>-Se necessario, sa chiedere aiuto</li> <li>- Saper portare a termine un'attività nei tempi stabiliti</li> <li>-Sa ricostruire e verbalizzare le fasi di quanto realizzato</li> <li>- E' creativo/a e originale, propositivo/a, elemento di stimolo e collaborativo/a nelle attività di gruppo</li> </ul>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>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.</p>	<p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in</p>
--	--	---	--

		<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p> <p>Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive</p> <p>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni</p> <p>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza</p> <p>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</p> <p>Ipoteizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>	<p>classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto</p> <p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la</p>
--	--	--	---

			<p>rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CAMPI DI ESPERIENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<b>8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p>	<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Collabora e partecipa alle attività collettive.</p> <p>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.</p> <p>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.</p> <p>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p> <p>Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare.</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle Cose occorrenti per la realizzazione.</p>

	<p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>		<p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p>
--	---	--	---

## REQUISITI MINIMI PER L' ACCESSO ALLA SCUOLA PRIMARIA

<b>CAMPI DI ESPERIENZA e COMPETENZE TRASVERSALI</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ascolta, esprime, comprende semplici messaggi.</li></ul>
<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verbalizza le posizioni di elementi presenti nello spazio.</li><li>- Si colloca e colloca oggetti in relazione spaziale, su consegne verbali.</li><li>- Quantifica: pochi, tanti, niente .</li><li>- Raggruppa secondo un criterio.</li></ul>
<b>IL SE' E L'ALTRO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Esprime bisogni .</li><li>- Accetta alcune regole.</li><li>- Interagisce con adulti e bambini.</li></ul>
<b>IL CORPO IN MOVIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conosce e rappresenta l'io corporeo.</li><li>- Ha maturato motricità globale e fine.</li><li>- Esegue percorsi motori guidati.</li><li>- Controlla l'equilibrio.</li></ul>
<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Si esprime attraverso il linguaggio grafico.</li><li>- Utilizza in modo corretto oggetti, strumenti.</li></ul>
<b>IDENTITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Impara a conoscersi come persona unica.</li><li>- Impara a star bene con sé e gli altri.</li></ul>
<b>AUTONOMIA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ha fiducia in sé e si fida degli altri.</li><li>- Fa da sé e sa chiedere aiuto</li><li>- Acquisisce capacità di governare il proprio corpo.</li></ul>
<b>COMPETENZE METACOGNITIVE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Narra in modo semplice fatti significativi del proprio vissuto.</li><li>- E' curioso.</li></ul>
<b>CITTADINANZA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Favorisce relazioni.</li><li>- Scopre gli altri.</li></ul>

# CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE IN USCITA	SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p><b>Scuola primaria e secondaria</b></p> <p>Tutte le discipline con particolare riferimento a <b>ITALIANO</b></p>	<p>1. Ha una padronanza della lingua Italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati di <b>Raccontare le proprie esperienze</b> e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p><b><u>ITALIANO classi I - II - III</u></b></p> <p><b>Ascolto e parlato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-L' alunno ascolta una consegna, un racconto letto in modo sempre più prolungato.</li> <li>-Comprende i messaggi ricevuti.</li> <li>-Interagisce nello scambio comunicativo.</li> </ul> <p><b>Lettura e comprensione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Legge ad alta voce e in silenzio (parole, semplici frasi, racconti).</li> <li>-Individua l'ambiente, il tempo, i personaggi e il messaggio dell'autore.</li> </ul> <p><b>Scrittura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-L'alunno scrive sotto dettatura parole e frasi in modo ortograficamente corretto.</li> <li>-comunica per iscritto con frasi semplici, chiare, compiute e strutturate.</li> </ul>	<p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato esprimendo valutazioni e giudizi. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p>	<p><b>ESEMPI:</b></p> <p>Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.</p> <p>Analizzare testi comunicativi particolari, come es. il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.</p> <p>Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...).</p>

	<p><b>Riflessione sulla lingua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Amplia man mano il patrimonio lessicale.</li> <li>- Conosce le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice (cl. 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>).</li> </ul> <p><b>ITALIANO classi IV-V Ascolto e parlato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno presta un'attenzione sempre più prolungata e selettiva alle spiegazioni degli insegnanti e agli interventi dei compagni.</li> <li>- Comprende testi orali.</li> <li>- Riferisce un'esperienza, un'attività o un argomento di studio.</li> </ul> <p><b>Lettura e comprensione</b></p> <p>Legge ad alta voce e in silenzio testi noti e non. Legge e comprende diversi tipi di testo, rielaborandone le informazioni principali.</p> <p><b>Scrittura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scrive sotto dettatura in modo ortograficamente corretto, migliorando la velocità del gesto grafico produce racconti scritti chiari e coerenti.</li> <li>- produce rielaborazioni e sintesi.</li> <li>- rispetta le principali convenzioni ortografiche e morfosintattiche.</li> </ul>	<p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.</p>	<p>Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi.</p> <p>Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante:</p> <p>narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi, argomentazioni, pubblicità) esposizioni, relazioni, presentazioni manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti regolamenti di giochi, della classe, della scuola lettere non formali e formali per scopi diversi lettere informali e formali modulistica legata all'esperienza concreta</p> <p>Redigere, nell'ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari...)</p> <p>Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.</p>
--	--	--	---

	<p><b>Riflessione sulla lingua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Amplia man mano il patrimonio lessicale.</li> <li>-riconosce e denomina le parti del discorso e della frase semplice.</li> <li>-individua e usa modi e tempi del verbo e i principali connettivi.</li> </ul>		
<b>COMPETENZE CHIAVE IN USCITA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p><b>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p>2. Tutte le discipline con particolare riferimento a <b>LINGUA INGLESE</b> e nella scuola secondaria <b>LINGUA FRANCESE</b></p>	<p>2. <b>È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua Inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.</b></p> <p><b><u>INGLESE</u> classi I-II-III</b></p> <p><b>Ricezione orale e scritta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ascolta una consegna, o un breve messaggio.</li> <li>-Comprende i messaggi ricevuti.</li> <li>-Legge parole o semplici frasi</li> </ul> <p><b>Interazione orale.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagisce nello scambio comunicativo per presentarsi e giocare.</li> </ul> <p><b>Produzione scritta.</b></p> <p>Scrive e/o copia semplici testi</p> <p><b><u>INGLESE</u> classi IV e V</b></p>	<p>Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio.</p> <p>Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze).</p> <p>Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.</p> <p>Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media.</p> <p>Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate.</p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni...</p> <p>Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi.</p> <p>Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.</p> <p>Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.</p> <p>Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa...)</p>

	<p><b>Ricezione orale e scritta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ascolta e comprende brevi testi (dialoghi, istruzioni, frasi di uso quotidiano) interagendo nello scambio comunicativo.</li> <li>-Legge e comprende brevi testi, cogliendone il significato globale</li> </ul> <p><b>Produzione scritta.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Scrive brevi testi (per presentarsi, chiedere o dare notizie, ringraziare o invitare qualcuno).</li> <li>-Osserva parole e strutture per distinguere significati e cogliere rapporti e intenzioni comunicative.</li> </ul>		<p>Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale.</p> <p>Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE IN USCITA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p><b>3.COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA E INGEGNERIA</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p>Tutte le discipline con particolare riferimento a <b>MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA</b></p>	<p><b>3.UTILIZZA LE SUE CONOSCENZE MATEMATICHE E SCIENTIFICO-TECNOLOGICHE PER TROVARE E GIUSTIFICARE SOLUZIONI A PROBLEMI REALI</b></p> <p><b>MATEMATICA classi I-II-III</b></p> <p>L'alunno conosce e utilizza i numeri naturali ( sa contare, leggere, scrivere, ordinare, scomporre, rappresentare sulla retta numerica..).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Esegue le operazioni su N con tecniche, metodi e strumenti diversi.</li> <li>-Percepisce e comunica la posizione</li> </ul>	<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.</p> <p>Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi</p>	<p>Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali</li> <li>-utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala</li> <li>-applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche</li> <li>-interpretare e ricavare informazioni da dati statistici</li> </ul>

	<p>propria e di oggetti ed eseguire percorsi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Costruisce mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio.</li> <li>-Classifica dati in base a una o più proprietà.</li> <li>-Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi schemi e tabelle.</li> <li>-Effettua misure dirette ed indirette di grandezze (lunghezze, tempi, ...) e le secondo unità di misura convenzionali e non.</li> </ul> <p><b><u>MATEMATICA classi IV-V</u></b></p> <p>L'alunno conosce e utilizza i numeri decimali (contare, leggere, scrivere, ordinare, scomporre, rappresentare sulla retta numerica).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Esegue le operazioni anche con i numeri decimali stimandone il risultato.</li> <li>-Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, determinandone misure.</li> <li>-Riconosce, utilizza, rappresenta dati, relazioni e misure in forme diverse (tabelle, grafici..).</li> <li>-Risolve situazioni problematiche complesse relative a tutti gli ambiti</li> </ul> <p><b><u>SCIENZE classi I-II-III</u></b></p>	<p>e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi. Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.</p> <p>Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.</p> <p>Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.</p> <p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p> <p>Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.</li> </ul> <p>Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica.</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).</p> <p>Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti).</p> <p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale);</li> <li>- applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia;</li> </ul>
--	--	--	--

	<p>L'alunno osserva e descrive materiali e oggetti classificandoli in base a caratteristiche comuni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Esplora i fenomeni con curiosità e con approccio scientifico.</li> <li>-Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo per poter riconoscere negli organismi viventi bisogni analoghi.</li> <li>-Comprende le interazioni tra esseri viventi e ambiente.</li> </ul> <p><b><u>SCIENZE classi IV-V</u></b></p> <p>Osserva, sperimenta e conosce materiali, oggetti e trasformazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Osserva e conosce gli esseri viventi e l'ambiente approfondendo le conoscenze delle forme di vita (dalle unità dei viventi agli organismi complessi).</li> <li>-Ha consapevolezza della struttura e del funzionamento del corpo umano.</li> </ul> <p>Comprende i principi della fisica e della chimica.</p> <p><b><u>TECNOLOGIA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>-Conosce, utilizza e spiega il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.</li> <li>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato.</li> <li>-Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio.</li> </ul>		<p>fonti di energia rinnovabile non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...).</li> <li>-condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica.</li> <li>-rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema.</li> <li>-analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi).</li> <li>-Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere.</li> </ul>
--	---	--	--

	<p>operato utilizzando strumenti multimediali.</p> <p>-Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>-Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive.</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale.</p> <p>Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale</p> <p>Confezionare la segnaletica per le emergenze.</p>
--	---	--	---

COMPETENZE CHIAVE IN USCITA	SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>4.COMPETENZE DIGITALI</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p>Tutte le discipline</p>	<p><b>Storia</b> L'alunno usa carte geo-storiche, sa produrre semplici testi storici, con l'ausilio di strumenti digitali.</p> <p><b>Geografia</b> - Si serve di materiali legati ai GIS per ricavare informazioni geografiche da rielaborare.</p> <p><b>Scienze</b> -Trova in internet informazioni e spiegazioni per comprendere in modo approfondito, gli argomenti basilari delle diverse aree scientifiche.</p> <p><b>Arte e immagine</b> -Utilizza mezzi multimediali per leggere le immagini e rielaborarle creativamente, utilizzando tecniche appropriate.</p> <p><b>Tecnologia</b> -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali attuali.</p>	<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hi-fi ecc.)</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open-Source).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo</p>	<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzare PowerPoint per effettuare semplici presentazioni. Costruire semplici ipertesti.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere.</p> <p>Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola.</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola</p>

			(predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli Elaborare ipertesti tematici.
<b>COMPETENZE CHIAVE IN USCITA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<b>5.COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E IMPARARE AD IMPARARE</b>  Discipline coinvolte <b>Tutte le discipline</b>	<b>POSSIEDE UN PATRIMONIO DI CONOSCENZE E NOZIONI DI BASE ED È IN GRADO DI RICERCARE ED ORGANIZZARE NUOVE INFORMAZIONI</b>  <b><u>STRATEGIE DI STUDIO</u></b>  -L' alunno conosce ed utilizza strategie di lavoro sia per i testi orali che per quelli scritti. -ricerca le informazioni ed elabora sintesi. -individua la struttura generale di un testo. -comprende i quesiti posti. -utilizza tecniche a supporto della comprensione e memorizzazione (sottolineare, prendere appunti, realizzare schemi e mappe concettuali, elaborare sintesi) -acquisisce un metodo di studio efficace.	Pone domande pertinenti. Reperisce informazioni da varie fonti. Organizza le informazioni (ordinare/confrontare/collegare). Applica strategie di studio. Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. Autovaluta il processo di apprendimento.	Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizione e reperire quelle mancanti o incomplete.

			<p>Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni.</p> <p>Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o su beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide).</p> <p>Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.</p> <p>Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE IN USCITA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p><b>6. COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u> Tutte le discipline e le attività dei progetti curriculari ed extracurriculari.</p>	<p><b>HA CURA E RISPETTO DI SÉ, DEGLI ALTRI E DELL'AMBIENTE COME PRESUPPOSTO DI UN SANO E CORRETTO STILE DI VITA</b></p> <p>L'alunno ha cura del proprio corpo e della propria salute</p>	<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.</p>	<p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola.</p> <p>Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi.</p>

	<p>-Comprende l'importanza di una sana dieta alimentare e agisce di conseguenza.</p> <p>-Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri.</p> <p>-Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p>	<p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività.</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini.</p> <p>Conosce le agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni.</p> <p>Conosce gli organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione.</p> <p>Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali.</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione.</p>	<p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana.</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti.</p> <p>Eseguire spostamenti reali nel quartiere mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada.</p> <p>Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi); produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari.</p> <p>Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale.</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente.</p> <p>Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.</p> <p>Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose.</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi, confrontarli, rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita.</p>
--	--	---	--

COMPETENZE CHIAVE IN USCITA	SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p> <p><b><u>Discipline coinvolte</u></b></p> <p>Tutte le discipline e le attività dei progetti curriculari ed extracurriculari</p>	<p><b>7. DIMOSTRA ORIGINALITÀ E SPIRITO DI INIZIATIVA. È IN GRADO DI REALIZZARE SEMPLICI PROGETTI.</b></p> <p>L'alunno ricerca informazioni provenienti da diverse fonti (ragionamento combinatorio).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Formula piani di azione, individualmente e in gruppo</li> <li>-Sceglie soluzioni adeguate alle proprie capacità operative e agli strumenti disponibili.</li> <li>-Lavora in maniera responsabile.</li> <li>-Affronta con spirito positivo le novità e gli imprevisti.</li> </ul>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.</p> <p>Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni. Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

COMPETENZE CHIAVE IN USCITA	SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b></p> <p><b>a) Discipline coinvolte</b></p> <p><b>Tutte le discipline con particolare riferimento a: ITALIANO, STORIA LINGUA INGLESE RELIGIONE</b></p>	<p><b>8. a) UTILIZZA GLI STRUMENTI DI CONOSCENZA PER COMPRENDERE SE STESSO E GLI ALTRI, PER RICONOSCERE LE DIVERSE IDENTITÀ, LE TRADIZIONI CULTURALI E RELIGIOSE, IN UN'OTTICA DI DIALOGO E DI RISPETTO RECIPROCO.</b></p> <p>ITALIANO e STORIA -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>INGLESE Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p> <p>SCIENZE Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che deve succedere.</p> <p>MUSICA Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p> <p>ARTE E IMMAGINE Conosce i principali beni artistico/culturali nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo. Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità. Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni.</p>	

COMPETENZE CHIAVE IN USCITA	SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>8.a.</b> <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.</b></p> <p><b><u>Discipline coinvolte</u></b></p> <p><b>Scuola primaria e Scuola secondaria</b> Tutte le discipline, con particolare riferimento a: <b>STORIA, GEOGRAFIA</b></p>	<p>8.b) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p><b>STORIA-GEOGRAFIA</b></p> <p><b>-Conoscere/comprendere</b> L'alunno scopre, sperimenta (<i>manipolare, ascoltare, osservare, decodificare vari linguaggi</i>), riflette, analizza, sintetizza.</p> <p><b>Memorizzare</b> L'alunno memorizza regole, procedure, linguaggi specifici, strutture cognitive per ricordare, ripetere, riprovare, rielaborare, rileggere, riutilizzare procedure metodologiche proprie delle aree disciplinari.</p> <p><b>Integrare le conoscenze:</b> L'alunno approfondisce i concetti, costruisce mappe di sintesi, trasferisce le conoscenze in contesti.</p> <p><b>ARTE E IMMAGINE</b></p> <p>È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali.</p>	<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale.</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.</p> <p>Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.</p> <p>Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario).</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.).</p>	<p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni ...).</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi. Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici.</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari.</p> <p>Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti).</p>

			Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.
<b>COMPETENZE CHIAVE IN USCITA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p><b>8.b. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p><b>Scuola primaria e Scuola secondaria</b> Tutte le discipline, con particolare riferimento a: <b>STORIA, GEOGRAFIA ARTE E IMMAGINE</b></p>	<p>8.b) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p><b>STORIA-GEOGRAFIA</b></p> <p><b>-Conoscere/comprendere</b> L'alunno scopre, sperimenta (<i>manipolare, ascoltare, osservare, decodificare vari linguaggi</i>), riflette, analizza, sintetizza.</p> <p><b>Memorizzare</b> L'alunno memorizza regole, procedure, linguaggi specifici, strutture cognitive per ricordare, ripetere, riprovare, rielaborare, rileggere, riutilizzare procedure metodologiche proprie delle aree disciplinari .</p>	<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale.</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.</p> <p>Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.</p> <p>Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario).</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.).</p>	<p><b>ESEMPI</b> Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...).</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi. Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari.</p>

	<p><b>Integrare le conoscenze:</b> L'alunno approfondisce i concetti, costruisce mappe di sintesi, trasferisce le conoscenze in contesti.</p> <p><b>ARTE E IMMAGINE</b></p> <p>È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)</p>		<p>Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti). Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire all'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE IN USCITA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p><b>8. c)</b> <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b></p> <p><b>Discipline coinvolte</b></p> <p><b>Tutte le discipline, con particolare riferimento a:</b></p> <p><b>ED. MUSICALE,</b></p>	<p>8.c) In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p> <p><b>MUSICA</b> L'alunno esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>-Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p>	<p><b>EVIDENZE</b></p> <p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici. Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi. Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di se e degli altri.</p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza. Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo. Effettuare giochi di comunicazione non verbale. Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.</p>

<p><b>STRUMENTO, ARTE E IMMAGINE, SCIENZE MOTORIE</b></p>	<p><b>ARTE E IMMAGINE</b></p> <p>-L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p><b>EDUCAZIONE FISICA</b></p> <p>-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori.</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>		
---	--	--	--

## Continuità: raccordo didattico tra Scuola Primaria e Scuola Secondaria.

Il passaggio dalla scuola Primaria alla Secondaria di I grado rappresenta un momento delicato nel percorso scolastico di ogni studente. Il cambiamento è notevole e, a volte, può essere difficile per l'alunno adattarsi ad una modalità scolastica differente, meno flessibile, basata su approccio disciplinare più serrato, su una valutazione più formale e ad un carico di lavoro maggiore.

Il nostro Istituto, essendo "comprensivo", cioè tenendo al suo interno più ordini, non può esimersi dal riflettere sulla problematicità del passaggio e cercare una via di raccordo produttivo, dal punto di vista didattico. Perciò, è fondamentale favorire un confronto tra i docenti dei due ordini, alla ricerca del meglio per gli alunni.

Sarà opportuno, quindi, a partire dall'inizio del secondo quadrimestre, mettere in atto collaborazioni didattiche a cura del gruppo di lavoro continuità su argomenti comuni tra V primaria e I secondaria, con attività di interscambio tra docenti di ordini differenti. Il gruppo di lavoro continuità potrà realizzare percorsi condivisi e, soprattutto, elaborare prove oggettive per le classi quinte, di Italiano, Storia, Geografia, Matematica e Inglese, da svolgersi tra Febbraio e Marzo.

Inoltre, per agevolare la scelta dei contenuti di questi test in uscita sono state predisposte tabelle di raccordo, divise per disciplina e declinate in competenze, abilità e conoscenze, che riprendono, sintetizzandole, le competenze in uscita presenti nel curriculum della scuola primaria.

ITALIANO	Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado		
TEMATICHE PORTANTI	Competenze al termine della Scuola Primaria	Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado	Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado
<p><b>Ascolto lettura</b></p> <p><b>Scrittura</b></p>	<p><b>Comprendere</b> informazioni, istruzioni e messaggi <b>orali</b> e <b>scritti</b>.</p>	<p>-Elementi della frase semplice ed espansioni dirette e indirette.</p> <p>-Tecniche di supporto alla comprensione dei testi di vario tipo.</p>	<p>-Lettura silenziosa e consapevole.</p> <p>-Comprende semplici testi narrativi, descrittivi, espositivi, regolativi.</p> <p>-Comprende lo scopo di un testo orale e/o scritto.</p> <p>-Individua le informazioni principali in un testo orale e/o scritto.</p>
<p><b>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</b></p> <p><b>Elementi grammaticali e riflessioni sull'uso della lingua</b></p>	<p><b>Comunicare</b> esperienze sentimenti contenuti e opinioni in forma <b>orale</b> e <b>scritta</b>.</p>	<p>- Saper esprimere i rapporti di causa effetto e l'ordine cronologico degli eventi.</p> <p>-Riconoscere le regole ortografiche.</p> <p>- Conoscenza della morfologia: parti dirette e indirette del discorso.</p> <p>- Conoscenza degli elementi principali della sintassi della frase: soggetto, predicato verbale e nominale, complemento oggetto, principali complementi indiretti.</p>	<p>-Scrive con ortografia corretta</p> <p>-Comunica attraverso messaggi semplici e chiari con un registro linguistico adeguato alla situazione.</p> <p>-Esprime semplici opinioni su fatti quotidiani e/o argomenti di studio.</p>
<p><b>Parlato</b></p>	<p><b>Interagire</b> su esperienze di vario tipo nei diversi contesti comunicativi.</p>	<p>-Regole della comunicazione: tempi e turni di parola.</p>	<p>-Presenta esperienze di vario tipo esprimendo opinioni e commenti e accettando il confronto di idee.</p>

<b>STORIA</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>		
TEMATICHE PORTANTI	Competenze al termine della Scuola Primaria	Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado	Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado
<b>Uso delle fonti</b>	-Ricostruisce i fenomeni storici utilizzando diversi tipi di fonti, anche esaminando il territorio vissuto.	-Conosce alcuni tipi di fonti.	-Sa riconoscere ed usare le fonti.
<b>Organizzazione delle informazioni</b>	-Organizza le informazioni e le conoscenze leggendo le carte storico-geografiche. -Usa cronologie e confronta i quadri storici delle diverse civiltà.	Conosce alcuni sistemi impiegati per organizzare le informazioni storiche.	-Sa ricavare informazioni da cronologie e carte storico-geografiche. -Sa argomentare sulle tematiche storiche.
	-Comprende e usa i sistemi di misura del tempo storico	Conosce le principali civiltà antiche.  Conosce la cronologia dei secoli a. C. e d. C.	-Sa comprendere gli indicatori temporali. - Sa individuare eventi sulla linea del tempo. -Sa leggere, costruire e utilizzare rappresentazioni sintetiche.
<b>Strumenti concettuali</b>	-Elabora rappresentazioni sintetiche (mappe concettuali o altro) delle civiltà prese in esame, individuando le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.		
<b>Produzione scritta e orale</b>	-Espone i contenuti della disciplina, usando un linguaggio specifico. -Legge le informazioni da grafici, tabelle, carte geo/storiche, consultando testi di genere diverso, anche digitale.	-Conosce i termini base del lessico specifico.	-Sa esporre utilizzando un linguaggio appropriato. - Sa leggere semplici grafici, mappe, schemi e tabelle anche utilizzando le risorse digitali.
<b>GEOGRAFIA</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>		
TEMATICHE PORTANTI	Competenze al termine della Scuola Primaria	Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado	Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado
<b>Orientamento</b>	-Si orienta nello spazio e sulle	-Conosce i punti cardinali, le caratteristiche	-Sa orientarsi utilizzando la bussola ed i

	carte geografiche utilizzando punti cardinali e riferimenti topologici.	principali delle carte geografiche. -Conosce le principali fonti geografiche e riferimenti topologici.	punticardinali. - Conosce il reticolo geografico e la sua funzione.
<b>Linguaggio della geograficità</b>	-Utilizza il linguaggio della geograficità per comunicare in maniera adeguata informazioni spaziali. -Ricava informazioni geografiche da più fonti.	-Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici: fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, etc. -Localizza le regioni fisiche principali sulla carta.	- Sa usare il linguaggio specifico della geograficità con i suoi principali termini, comunicando appropriatamente informazioni spaziali. -Sa ricavare informazioni da più fonti.
<b>Paesaggio</b>	-Individua i caratteri che connotano i paesaggi, soprattutto quelli italiani, operando semplici confronti. -Coglie nei paesaggi le principali trasformazioni operate dall'uomo.	-Conosce le principali caratteristiche dei paesaggi di montagna, collina, pianura, vulcanici, etc. -Riconosce le azioni dell'uomo che hanno trasformato nello spazio e nel tempo il paesaggio.	-Sa individuare analogie e differenze tra i principali paesaggi italiani, europei e mondiali. -Sa individuare gli elementi di valore ambientale e culturale del paesaggio.
<b>Regione e sistema territoriale</b>	-Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale.	-Conosce gli elementi fisici e antropici che rendono lo spazio geografico un sistema territoriale con le loro connessioni e/o interdipendenze. - Conosce le regioni italiane, i capoluoghi di regione e provincia, i principali laghi, fiumi e sistemi montuosi.	-Sa utilizzare il concetto di regione geografica. -Sa individuare i problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.
<b>MATEMATICA</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>		
<b>TEMATICHE PORTANTI</b>	<b>Competenze al termine della Scuola Primaria</b>	<b>Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b>	<b>Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b>
<b>Numeri</b>	Operare in situazioni reali e/o disciplinari con tecniche e procedure di calcolo.	-I numeri naturali e il sistema di numerazione decimale. -Le quattro operazioni aritmetiche e le loro proprietà. -Le potenze dei numeri naturali e le loro proprietà. -Le espressioni aritmetiche. -Multipli e divisori di un numero e criteri di divisibilità.	-Rappresentare sulla retta i numeri naturali. -Operare in N -Individuare multipli e divisori di un numero naturale. -Scomporre i numeri naturali in fattori primi e calcolare il M.C.D. e il m.c.m.
<b>Spazio e figure</b>	Classificare <b>forme geometriche</b> ed operare con esse.	-La geometria del piano, gli enti geometrici fondamentali. -L'angolo. -La misura di angoli e segmenti. -Le figure geometriche del piano.	-Riprodurre figure e disegni geometrici con l'uso della riga e della squadra. -Misurare ed operare con segmenti ed angoli. -Riconoscere le figure geometriche del piano.

<b>Relazioni e funzioni</b>	Tradurre conoscenze procedimenti utilizzando <b>termini esimbologie</b> matematiche specifiche.	-I concetti, i termini, i simboli aritmetici. -Le relazioni d'ordine. -La semiretta dei numeri naturali. -Le rappresentazioni grafiche.	-Rappresentare insiemi dati. -Esprimere in termini matematici relazioni d'ordine e proprietà. -Analizzare situazioni concrete e tradurle in termini matematici.
<b>Problemi</b>	Ragionare analiticamente sui <b>problemi</b> e applicare le sequenze logiche e le formule necessarie per la loro risoluzione.	-I procedimenti, le strategie e i processi risolutivi dei problemi.	-Individuare le informazioni e le domande chiave in un problema. -Eseguire i calcoli secondo sequenze logiche. -Riconoscere le operazioni da compiere, le proprietà e i teoremi da applicare. -Riflettere, congetturare e giustificare su procedure.
<b>Dati e previsioni</b>	Elaborare <b>dati e previsioni</b> utilizzando indici e rappresentazioni statistiche.	-Le misure di grandezza e il Sistema Internazionale delle unità di misura. -Le fasi di una indagine statistica. -Le tabelle e i grafici statistici. -La media aritmetica.	-Individuare l'unità e/o lo strumento di misura più adatto in un determinato contesto. -Rappresentare dati in tabelle e costruire grafici. -Confrontare dati qualitativi quantitativi. -Calcolare la media aritmetica.
<b>SCIENZE</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>		
<b>TEMATICHE PORTANTI</b>	Competenze al termine della Scuola Primaria	Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado	Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado
<b>L'uomo e i viventi</b>  <b>Osservare e sperimentare sul campo Esplorare e descrivere oggetti e materiali</b>		- Possiede curiosità e interesse verso i fenomeni naturali. - Osserva e descrive fatti, pone domande, formula ipotesi personali, realizza semplici esperimenti. - Ricava regole generali relative ai fenomeni osservati. - Usa un linguaggio appropriato. - Comprende la necessità di utilizzare varie fonti per approfondire le tematiche.	- Biologia. - Astronomia e scienze della terra. - Fisica e chimica.
<b>MUSICA</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>		
<b>TEMATICHE PORTANTI</b>	Competenze al termine della Scuola Primaria	Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado	Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado
<b>Ascolto</b>	- Si accosta alla musica in modo globale, con pensiero creativo ed estetico.	- Riconosce il carattere di un brano in base alle sensazioni suscitate.	- Ascolta e analizza la funzione comunicativa e affettiva dei brani. - Comprende messaggi musicali.

	-L'alunno sa dare significato alle proprie esperienze musicali dimostrando la propria capacità di comprensione di eventi e opere musicali.		
<b>Comprensione</b>	Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le sue esperienze musicali.	-Riconosce i diversi timbri degli strumenti musicali più diffusi, in base alla propria esperienza musicale di ascolto.	- Sa riconoscere ed analizzare all'ascolto vari strumenti musicali.
<b>Produzione ed esecuzione</b>	Esplora, discrimina, elabora e produce eventi sonori individualmente o in gruppo.	-Riconosce semplici sequenze ritmiche. -Riconosce semplici melodie.	-Sa eseguire semplici brani melodici vocali per imitazione, semplici sequenze ritmiche con i movimenti naturali del corpo (mani, saltelli, galoppi) in base ad un brano proposto dall'insegnante. -Improvvisa sequenze ritmiche con il corpo o attraverso l'uso di strumenti a percussione.
<b>Rielaborazione</b>	Interpretare con il corpo sequenze ritmiche e vocali.	-Intervenire creativamente nelle attività vocali.	-Sa rappresentare graficamente in modo creativo e personale eventi sonori.
<b>ARTE e IMMAGINE</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>		
<b>TEMATICHE PORTANTI</b>	<b>Competenze al termine della Scuola Primaria</b>	<b>Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b>	<b>Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b>
<b>Osservare e leggere immagini</b>	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi essenziali del linguaggio visivo.	- Individuare i principali aspetti formali e tipologici del linguaggio visivo riconoscendo, sapendo riconoscere opere artistiche, artigianali e multimediali e i codici ad essi relativi.	È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini, anche multimediali (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, filmati ecc.).
<b>Esprimersi e comunicare</b>	-Elaborare autonomamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni, per rappresentare e comunicare la realtà. – Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	-Conosce e utilizza gli strumenti, le tecniche e i materiali del linguaggio visivo per produrre varietà di testi.	-Sa utilizzare diversi materiali per esprimersi e comunicare. - Sa rielaborare le immagini con tecniche, materiali e strumenti diversi (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

<p><b>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</b></p>	<p>-Conoscere i principali beni artistico/culturali presenti nel proprio territorio e comprende il valore e la necessità della loro salvaguardia. -Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. -Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. -Conoscere i principali beni artistico/culturali presenti nel proprio territorio e comprendere il valore e la necessità della loro salvaguardia.</p>	<p>-Osserva e classifica oggetti d'arte o loro raffigurazioni del periodo storico affrontato, cogliendone il valore di testimonianza culturale. -Analizza, classifica e apprezza i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio.</p>	
<p><b>EDUCAZIONE FISICA</b></p>	<p><b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b></p>			
<p><b>TEMATICHE PORTANTI</b></p>	<p><b>Competenze</b></p>	<p><b>Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b></p>	<p><b>Competenze</b></p>	<p><b>Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b></p>
<p><b>Gioco e Sport</b></p>	<p>-Partecipa al gioco con contributi personali, comprendendo il senso delle regole e accettandone gli esiti.</p>	<p>A. collabora attivamente alla riuscita del gioco, rispetta regole e compagni accettando gli esiti del gioco con equilibrio. B. collabora alla riuscita del gioco, rispetta le regole ed accetta i risultati. C. guidato, collabora alla riuscita del gioco, rispettandone globalmente regole ed esiti.</p>	<p>-Nel gioco e nello sport risolve problemi motori applicando tecniche e tattiche.  -Rispetta regole e valori sportivi.</p>	<p>A. padroneggia abilità tecniche scegliendo soluzioni tattiche personali. Dimostra fair-play. B. utilizza abilità tecniche, rispettando le regole e mette in atto comportamenti corretti. C. utilizza alcune abilità tecniche e guidato ne rispetta le regole principali.</p>
<p><b>Salute e Benessere</b></p>	<p>-Assume i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e vive con benessere le attività motorie.</p>	<p>A. adotta autonomamente i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla</p>	<p>-Assume i fondamentali comportamenti di sicurezza, prevenzione e</p>	<p>A. applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed è consapevole del benessere legato alla pratica motoria.</p>

		<p>salute e ricerca il benessere derivante dall'attività motoria.</p> <p>B. assume comportamenti corretti rispetto alla sicurezza e alla salute e apprezza il benessere legato all'attività motoria.</p> <p>C. guidato, segue i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e vive con benessere l'attività motoria.</p>	<p>promozione della salute per il proprio benessere.</p>	<p>B. applica comportamenti che tutelano la salute, la sicurezza personale ed il benessere.</p> <p>C. guidato, applica i comportamenti essenziali per la salvaguardia della salute, della sicurezza personale e del benessere.</p>
<b>INGLESE</b>	<b>Raccordo Scuola Primaria – Scuola Secondaria Primo Grado</b>			
<b>TEMATICHE PORTANTI</b>	<b>Competenze al termine della Scuola Primaria</b>	<b>Conoscenze irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b>	<b>Abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Secondaria di I grado</b>	
<b>Listening (ricezione orale)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolto e comprensione di brevi messaggi.</li> </ul>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• eseguire semplici istruzioni date</li> <li>• riconoscere parole e ritmi della L2</li> <li>• associare parole a immagini</li> <li>• associare frasi a immagini</li> <li>• comprendere ed eseguire istruzioni ed espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente</li> <li>• cogliere l'argomento principale di un discorso (riguardante tematiche note)</li> </ul>	
<b>Speaking (produzione e interazione orale)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere oralmente in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione in lingua inglese</li> <li>• Descrivere</li> <li>• Interagire</li> </ul>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• riprodurre parole, frasi e ritmi in L2</li> <li>• interagire, utilizzando espressioni memorizzate, in brevi scambi dialogici con l'insegnante e con i</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine..</li> </ul>		compagni in situazioni simulate.
<b>Reading (Lettura)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e comprendere semplici testi scritti in lingua straniera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura di semplici testi.</li> </ul>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comprendere testi brevi e semplici (cartoline, lettere personali, storie per bambini, descrizioni...) accompagnati da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari.</li> </ul>
<b>Writing (Scrittura)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrivere semplici messaggi o brevi testi rivolti a coetanei o familiari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrittura di semplici messaggi o brevi testi.</li> </ul>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• copiare parole e semplici frasi</li> <li>• classificare parole note</li> <li>• completare semplici frasi con vocaboli noti</li> <li>• rispondere a semplici domande</li> <li>• scrivere parole relative al lessico incontrato</li> <li>• abbinare all'immagine la parola scritta</li> <li>• descrivere immagini seguendo un modello</li> <li>• scrivere brevi messaggi seguendo un modello</li> </ul>

## CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE IN USCITA	SCUOLA SECONDARIA PROFILO E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><b>1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u> Scuola primaria e secondaria</p> <p>Tutte le discipline con particolare riferimento a <b>ITALIANO</b></p>	<p><b>A. Ha 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.</b></p>		<p>-Analizzare processi comunicativi tra interlocutori diversi, rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.</p> <p>-Analizzare testi comunicativi particolari e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione.</p> <p>-Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico; relazioni su un compito svolto, su un evento, ecc.;; moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...).</p>
	<p><b>ITALIANO</b></p> <p><b>A. Ascolto e parlato</b> L' alunno ascolta individuando correttamente il messaggio ed espone le informazioni in modo chiaro, coerente e con un registro adeguato (classi I, II, III).</p>	<p>Interagisce efficacemente nelle diverse situazioni, rispettando regole, interlocutori e registri del contesto comunicativo.</p> <p>Ascolta e comprende testi di vario tipo, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni.</p> <p>Espone oralmente argomenti di studio e di ricerca</p>	
	<p><b>B. Lettura e comprensione</b> Legge e comprende testi di tipo diverso e li interpreta in modo guidato / autonomo (classe I).</p>	<p>Legge testi di vario genere, ricavandone informazioni ed esprimendo giudizi.</p>	
	<p><b>C.</b> Comprende e analizza varie tipologie testuali e i testi più significativi della letteratura italiana (classi II, III).</p>	<p>Analizza testi letterari di vario genere, contestualizzandoli ed esprimendo giudizi.</p>	

	<p><b>D. Scrittura</b>          Scrive testi coerenti, coesi e corretti (classi I, II, III).</p>	<p>Scrive correttamente testi di vario tipo adeguati al contesto, anche con l'ausilio di supporti multimediali.</p>	<p>Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarli in sintesi          Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando canali e supporti diversi col supporto dell'insegnante:          -narrazioni di genere diverso, poesie, testi argomentativi, esposizioni, relazioni, presentazioni, manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe, della scuola, lettere non formali e formali per scopi diversi, modulistica legata all'esperienza concreta.</p> <p>Redigere, nell'ambito di progetti di classe o d'Istituto, opuscoli, guide da distribuire anche alla cittadinanza, (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari), schede illustrative a corredo di mostre.</p>
	<p><b>E. Riflessione sulla lingua</b>          Riconosce e usa le caratteristiche semantiche e morfologiche delle parole (classe I).</p>	<p>Padroneggia ed applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative alla morfologia (I) sintassi (II – III) e lessico (I – II – III).</p>	
	<p><b>F.</b> Riconosce e usa le strutture logico-sintattiche della frase semplice (classe II).</p>		
	<p><b>G.</b> Riconosce e usa le caratteristiche semantiche e morfosintattiche della lingua italiana (classe III).</p>		
	<p><b>H. Padronanza lessicale.</b></p>	<p>Padroneggia ed applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico (I – II – III)</p>	
<p><b>2.COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b>   <u>Discipline coinvolte</u>          Tutte le discipline con particolare riferimento a <b>LINGUA INGLESE</b> e nella scuola secondaria <b>LINGUA FRANCESE</b></p>	<p><b>2.</b> È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del quadro comune europeo di riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione della comunicazione.</p>		

	<p><b>A. INGLESE E FRANCESE Ascolto</b> L'alunno comprende brevi messaggi e frasi di uso quotidiano</p>	Comprende il senso generale di messaggi.	Ascoltare comunicazioni, notiziari e programmi in lingua straniera e riferirne l'argomento generale.
	<p><b>B. Parlato</b> Comunica oralmente in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente</p>	Interagisce verbalmente con interlocutori su argomenti di diretta esperienza quotidiana e di studio.	Formulare oralmente comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana e interagire con coetanei in lingua straniera.
	<p><b>C. Lettura (comprensione scritta)</b> Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo e ne comprende il messaggio.</p>	Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.	Ricavare informazioni dai regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.
	<p><b>D. Scrittura (produzione scritta)</b> Scrive testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze.</p>	Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienze e di studio.	Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative e redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.
	<p><b>E. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</b> Conosce e sa usare i costrutti linguistici e stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistici e culturali propri delle lingue di studio.</p>	Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna e le lingue studiate.	
<p><b>3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u> Tutte le discipline con particolare riferimento a <b>MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA</b></p>	<p><b>3. Le sue conoscenze Matematiche e Scientifico-Tecnologiche</b>, 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 logico-scientifico 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.</p>		

	<p><b><u>MATEMATICA</u></b>  <b>A. Capacità espressive</b>  L' alunno conosce gli elementi specifici, i principi e le teorie.  Sa usare i linguaggi specifici.</p>	<p>-Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.</p>	<p>-Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.  -Utilizza i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.</p>
	<p><b>B. Capacità operative (applicazione, produzione)</b>  L' alunno conosce e sa usare le procedure di calcolo e i procedimenti risolutivi.</p>	<p>-Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.  -Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.</p>	<p>-Esegue calcoli, stime e approssimazioni, anche applicati ad eventi della vita, all'esperienza quotidiana e ad attività progettuali.  -Sa utilizzare concetti e formule.  -Riconosce, denomina le forme del piano e dello spazio e sa operare con esse.</p>
	<p><b>C. Capacità logicoformali (strategie risolutive)</b>  L' alunno risolve situazioni problematiche.</p>	<p>-Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.  -Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p>	<p>-Contestualizza modelli matematici in problemi reali o verosimili e ne controlla sia il processo risolutivo che i risultati.  -Utilizza il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, al disegno tecnico o alla statistica.</p>
	<p><b><u>SCIENZE</u></b>  <b>A.</b> L' alunno conosce gli argomenti scientifici.</p>	<p>-Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili.</p>	<p>-Contestualizza fenomeni scientifici ad eventi della vita quotidiana.</p>
	<p><b>B.</b> Usa correttamente il linguaggio scientifico.</p>	<p>-Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.</p>	<p>-Interpreta e utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti ed espone informazioni utilizzando anche con supporti grafici o multimediali.</p>

	C. Sa osservare, analizzare e sintetizzare.	-Osserva e analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso, riconoscendone regolarità o differenze.	Utilizza strumenti di laboratorio e tecnologici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; organizza i dati in tabelle ed opera classificazioni.
	D. Sa formulare ipotesi.	-Formula ipotesi e ne verifica la coerenza con i dati raccolti. -Ricerca soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite.	-Esplora i fenomeni con un approccio scientifico, descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, propone e realizza semplici esperimenti sulla base di ipotesi personali.
	<b>TECNOLOGIA</b> A. 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.	-Sa descrivere oggetti, situazioni, fatti tecnici inseriti nell'ambiente. -L'alunno conosce l'argomento, i dati, i fatti, i concetti. -Comprende i termini specifici e sa utilizzarli. -Sa valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	
	B. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione dei beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	-Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni. -Sa analizzare procedimenti produttivi. -Riconoscere le diverse forme di energia coinvolte nei processi produttivi.	-Redigere un piccolo decalogo per la difesa dell'ambiente, il risparmio energetico o il corretto smaltimento dei rifiuti.
	C. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.	-Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi delle innovazioni. -Sa identificare le modifiche apportate dall'uomo all'ambiente.	-Osservare l'ambiente per valutare la presenza di eventuali rischi e ipotizzare misure correttive.
	D. 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.	-Conosce e sa usare correttamente le forme del linguaggio tecnico (scritto-grafico-simbolico). -Sa produrre elaborati pratico-operativi. - Conosce e applica le norme del disegno geometrico e tecnico. -Sa usare gli strumenti appropriati e la simbologia specifica. -Sa comunicare usando tabelle, grafici.	-Disegna, scrive, effettua calcoli utilizzando strumenti tecnologici.

	<p>E. 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.</p>	<p>-Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti. -Essere in grado di classificare e descrivere la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p>	<p>-Analizza il funzionamento di strumenti di uso comune, ne descrive il funzionamento; è capace di smontarli e rimontarli.</p>
	<p>F. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>	<p>-Conosce e applica il metodo progettuale per la soluzione di semplici problemi. -Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p>	
	<p>G. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>-Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. -Legge e interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. -Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune.</p>	<p>-Progetta e realizza semplici manufatti-</p>
<p><b>4. COMPETENZA DIGITALE</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u> Tutte le discipline</p>	<p><b>4. 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.</b></p> <p><b>ITALIANO</b> L' alunno supporta l'esposizione orale e scritta con schemi, mappe e presentazioni al computer, utilizzando, nei testi multimediali l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici.</p> <p><b>Storia</b> L'alunno approfondisce le nozioni apprese mediante l'uso di risorse digitali. Rielabora informazioni storiche derivanti da fonti digitali e le riorganizza in testi.</p>	<p>-L'alunno utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare. -È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione sia più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</p>	<p>-Utilizza la rete per reperire informazioni e le organizza in file, schemi, tabelle e grafici. -Utilizza i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. -Realizza presentazioni multimediali.</p>

	<p><b>Scienze</b> L'alunno si avvale di testi multimediali ed interattivi per approfondire e sviluppare le conoscenze acquisite in classe.</p> <p><b>Geografia</b> Utilizza opportunamente i sistemi informativi geografici (GIS) per leggere carte, grafici, per produrre informazioni spaziali.</p> <p><b>Tecnologia</b> -Utilizza adeguate risorse materiali, per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale; -progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione.</p> <p><b>Arte e immagine</b> -L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, avvalendosi di programmi specifici (Paint o PowerPoint) che permettono la realizzazione di elaborati personali e creativi.</p>	<p>-Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).</p> <p>-Produce elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo prefissato.</p>	<p>-Utilizza la posta elettronica. -Collega file differenti. -Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche -Sceglie programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi -Elabora una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.</p>
<p><b>5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</b></p> <p>Discipline coinvolte</p> <p><b>Tutte le discipline</b></p>	<p><b>5. Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovo apprendimenti anche in modo autonomo.</b></p> <p><b><u>STRATEGIE DI STUDIO</u></b> -L'alunno conosce, controlla e utilizza le proprie strategie di lavoro; -ricerca le informazioni utilizzando varie fonti e strumenti; - individua, seleziona e mette in relazione le informazioni; -organizza i contenuti appresi in modo sintetico e logico; -comprende in modo autonomo a livello logico-linguistico i quesiti posti, anche in riferimento a contesti non noti;</p>	<p>-Pone domande pertinenti. -Ricava informazioni da diverse fonti e le seleziona in modo consapevole. -Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare). -Applica adeguate strategie di studio (I_II) in modo autonomo (III).</p> <p>-Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. -Pianifica il proprio lavoro e ne valuta i risultati. -Autovaluta il processo di apprendimento.</p>	<p>-Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide). -Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci. -Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione. -Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizza tecniche a supporto della comprensione e memorizzazione (sottolineare, prendere appunti e rielaborarli; realizzare schemi e mappe concettuali di sintesi);</li> <li>- acquisisce un metodo di studio efficace;</li> <li>- l' alunno riflette sul suo processo cognitivo e valuta le sue difficoltà di lavoro;</li> <li>- è consapevole delle proprie capacità, dei propri punti di forza e debolezza.</li> </ul>		
<p><b>6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p> <p><b><u>Discipline coinvolte</u></b></p> <p>Tutte le discipline e le attività dei progetti curricolari ed extracurricolari</p>	<p><b>6. Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di un sano e corretto stile di vita.</b></p> <p><b>E' consapevole della necessità del rispetto della convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conosce le tecniche di primo soccorso (comma 10, L.107).</li> <li>-Comprende l'importanza di una sana dieta alimentare, avendo cura del proprio corpo e della propria salute.</li> <li>-Conosce le varie forme di dipendenza (alcol, fumo, droga, gioco d'azzardo, videogiochi ...) e le loro conseguenze negative.</li> <li>-Comprende l'importanza della legalità e rispetta le regole di convivenza civile in contesti scolastici ed extrascolastici.</li> <li>-Conosce le problematiche ambientali ed assume comportamenti sostenibili difendendo l'ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta.</li> <li>-Argomenta criticamente intorno al significato delle regole.</li> <li>-Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola.</li> <li>-Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana.</li> <li>-Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando le regole del codice come pedoni e come ciclisti.</li> <li>-Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada.</li> <li>-Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale.</li> </ul>

	-Sviluppa senso di appartenenza, identità territoriale e cittadinanza.	-Partecipa alle iniziative locali di valorizzazione del proprio territorio o di volontariato. Collabora e partecipa alle diverse iniziative di sensibilizzazione dell'opinione pubblica ad alcune problematiche.	-Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. -Scrivere articoli di giornale per il giornalino d'Istituto su temi di attualità.
	-Conosce i problemi della società attuale ed è in grado di esprimere un proprio punto di vista.		
	-Esprime le proprie opinioni in maniera coerente e rispettosa delle opinioni altrui senza pregiudizi o atteggiamenti di discriminazione.	-In un gruppo tiene conto di opinioni ed esigenze altrui e le rispetta.	-Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose -Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli e realizzare ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi) ...
	-Interagisce gestendo la conflittualità e contribuendo alla realizzazione delle attività collettive nel rispetto dei diritti di tutti.	-Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.	-Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni , ecc.
	-Riconosce le situazioni di agio e disagio in classe e agisce di conseguenza.	-Partecipa alle attività formali e non formali assumendo atteggiamenti inclusivi nei confronti dei compagni.	

	- orienta le scelte in base alle proprie attitudini e con senso di responsabilità.	-Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni.	
	- è consapevole dei ruoli dei vari Enti locali, delle istituzioni nazionali e sovranazionali.	-Conosce gli Enti locali, le istituzioni nazionali e sovranazionali.	
<b>7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE_ Discipline coinvolte</b> Tutte le discipline e le attività dei progetti curricolari ed extracurricolari	<b>7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.</b> <b>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</b> <b>È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</b>  -L' alunno ha autonomia e spirito di iniziativa -Elabora e realizza progetti riguardanti le proprie attività di studio -Sa stabilire obiettivi, priorità e strategie -Sa valutare vincoli e possibilità, gestendo tempi e risorse -Sa verificare i risultati raggiunti -Sviluppa valide capacità critiche e propensione per l'indipendenza e l'innovazione -Lavora in maniera responsabile -Riconosce le sue difficoltà e sa chiedere aiuto -Interagisce in modo attivo e costruttivo, è aperto al confronto e alla collaborazione con i compagni. -Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri -Affronta con spirito positivo le novità e gli imprevisti. -Gestisce i propri stati emozionali e li esprime in modo opportuno e consapevole.	-Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. -Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. -Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. -Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. -Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.	-Pianificare le fasi di un compito, distribuirle nel tempo, verbalizzarle e scriverle. -Progettare attività valutandone la fattibilità. -Prendere decisioni singolarmente e in gruppo valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta. -Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna e motivare la scelta finale. -Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni. -Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

<p><b>8.a. COMPETENZA IN MATERIA di CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p>Tutte le discipline con particolare riferimento a: ITALIANO, STORIA LINGUA INGLESE, FRANCESE e RELIGIONE.</p>	<p><b>8. a) Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</b></p> <p><b>ITALIANO e STORIA</b></p> <p>- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.</p> <p><b>INGLESE E FRANCESE</b></p> <p>-Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.</p> <p><b>SCIENZE</b></p> <p>-Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.</p> <p><b>MUSICA</b></p> <p>-Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p><b>ARTE E IMMAGINE</b></p> <p>-Riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali.</p>	<p><b>STORIA</b></p> <p>-Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità.</p> <p>-Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni.</p>	<p><b>STORIA</b></p> <p>-Confrontare le diverse civiltà e la loro evoluzione.</p> <p>-Operare confronti tra elementi delle civiltà passate e la contemporaneità (ad es. forme di stato e di governo, strutture sociali, religione, economia).</p>
<p><b>8.b. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-</b></p> <p><u>Discipline coinvolte</u></p> <p>Tutte le discipline, con particolare riferimento a:</p> <p><b>STORIA, GEOGRAFIA.</b></p>	<p><b>8.b) SI ORIENTA NELLO SPAZIO E NEL TEMPO E INTERPRETA I SISTEMI SIMBOLICI E CULTURALI DELLA SOCIETÀ.</b></p> <p><b>GEOGRAFIA</b></p> <p><b>Orientamento</b></p> <p>-L'alunno si orienta e usa gli strumenti propri della disciplina</p> <p>- Arricchisce e organizza la propria carta mentale a partire dall'ambiente vicino fino al Mondo</p>	<p><b>GEOGRAFIA</b></p> <p>-Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p>	<p><b>GEOGRAFIA</b></p> <p>-Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza;</p> <p>-Confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente.</p>

	<p><b>Paesaggio</b>          -Conosce e descrive gli elementi fisici e antropici dei paesaggi europei e mondiali.          -Organizza ed espone oralmente le conoscenze e produce testi scritti utilizzando il linguaggio specifico.</p> <p><b>Regione e sistema territoriale</b>          -Consolida il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica).          -Individua relazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici.          -Individua analogie e differenze di particolare valore ambientale e culturale.          -Riflette sull'impatto positivo o negativo che le trasformazioni operate dall'uomo hanno avuto sull'ambiente.</p> <p><b>Linguaggio della geograficità</b>          -Comprende e usa consapevolmente il linguaggio specifico della disciplina          -Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche, grafici e tabelle.</p>	<p>-Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico- culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici.</p> <p>-Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo.</p> <p>-Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>-Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura.</p>	<p>-Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico.</p> <p>-Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.</p> <p>-Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ...</p> <p>-Costruire semplici guide relative al proprio territorio.</p> <p>-Effettuare percorsi di orienteering. - Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...).</p>
--	--	--	---

### **STORIA**

L'alunno:

- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.
- Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio,
- Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
- Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
- Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica.
- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

### **STORIA**

- Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali (linea del tempo).
- Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle).
- Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà.
- Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici.

### **STORIA**

- Organizzare linee del tempo.
- Organizzare mappe concettuali.
- Reperire notizie da fonti di diverso tipo, analizzarle e confrontarle.
- Individuare nell'ambiente quotidiano reperti e vestigia del passato, analizzarle e farne oggetto di semplici presentazioni.

<p><b>8. c)</b> <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-ESPRESSIONE CORPOREA</b></p> <p><b>Discipline coinvolte</b> <b>Tutte le discipline, con particolare riferimento a:</b></p> <p><b>ED. MUSICALE, STRUMENTO, ARTE E IMMAGINE, SCIENZE MOTORIE.</b></p>	<p><b>8.c) IN RELAZIONE ALLE PROPRIE POTENZIALITÀ E AL PROPRIO TALENTO SI ESPRIME E DIMOSTRA INTERESSE PER GLI AMBITI MOTORI, ARTISTICI E MUSICALI.</b> <b>(Espressione artistica e musicale)</b></p> <p><b>EDUCAZIONE MUSICALE</b> <b>Notazione e linguaggio musicale</b> - L' alunno decodifica i segni della notazione. <b>Produzione di ritmi e suoni</b> -Riproduce un ritmo con le mani o con strumenti. -Produce suoni e ritmi di suoni con strumenti convenzionali e non. <b>Canto corale</b> -Utilizza il corpo e la voce per produrre suoni, rumori, melodie. - Canta in gruppo. <b>Comprensione dei messaggi musicali</b> - Riconosce suoni e rumori. - Riconosce le principali caratteristiche dei suoni. -Ascolta un brano musicale e ne rileva la funzione, le ripetizioni e gli strumenti. <b>Conoscenza della storia della musica</b> -L' alunno sa inquadrare l'opera musicale nel contesto in cui è stata concepita.</p> <p><b>STRUMENTO MUSICALE</b> <b>Notazione</b> -L' alunno decodifica e utilizza la notazione tradizionale. - Conosce il linguaggio specifico. <b>Sviluppo della tecnica esecutiva</b> -Conosce e applica la tecnica strumentale per produrre brani musicali. <b>Musica d' insieme</b> -Partecipa responsabilmente e correttamente ad esecuzioni solistiche e di gruppo. - Conosce la prassi esecutiva in diverse formazioni.</p>	<p><b>EDUCAZIONE MUSICALE</b> Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme -Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale</p> <p><b>STRUMENTO MUSICALE</b> -Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. -Acquisisce gli elementi di tecnica strumentale, applicandoli alla pratica individuale e collettiva.</p> <p>-Distingue e classifica gli elementi del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale in relazione al repertorio proposto.</p>	<p>-Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni ...).</p> <p>-Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; -Confrontare generi musicali diversi.</p> <p>-Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni ...).</p> <p>-Realizzare spettacoli interculturali a partire dall'esperienza di vita nella classe nella scuola. -Presentazione di lavori di percorsi ed esperienze musicali elaborate durante le lezioni o in proprio. -Preparazione e partecipazione a concorsi. -Partecipazione a progetti di reti di scuole, prove ed esecuzioni in compresenza con alunni di più scuole.</p>
--	--	---	--

**Comprensione dei messaggi musicali**

-Conosce analogie, differenze e peculiarità stilistiche di epoche e generi diversi dello strumento.

**ARTE E IMMAGINE****Orientamento nello spazio grafico e compositivo**

- L' alunno si orienta sul foglio.  
-Riconosce ed utilizza gli elementi del testo.

**Conoscenza ed uso del colore**

- Conosce i colori (primari, secondari, caldi, freddi...) e le loro potenzialità espressive.  
- Usa correttamente varie tecniche.  
- Usa forme e colori in chiave espressiva.

**Produzione**

-L' alunno produce testi iconici con completezza, precisione e cura.

-Realizza oggetti con materiali diversi.

**Letture ed interpretazione di un'opera d'arte**

-L' alunno conosce e rispetta il patrimonio artistico del proprio territorio.  
-Conosce le linee fondamentali della produzione storico-artistica.

**ARTE E IMMAGINE**

-Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.

-Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.

**ARTE E IMMAGINE**

-Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.

-Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici.

-Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari.

-Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti).

-Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.

	<p><b>SCIENZE MOTORIE</b>  <b>Sviluppo degli schemi motori di base</b>          -L' alunno conosce, denomina e rappresenta le parti del corpo.          -Utilizza, coordina e sa variare gli schemi motori in funzione di spazio, tempo, equilibrio.          - Struttura schemi motori</p> <p><b>Rispetto delle regole</b>          -Accetta i propri limiti e quelli altrui.          -Sviluppa comportamenti di collaborazione, rispetto e scambio.          -Rispetta le regole per lavorare in sicurezza.</p> <p><b>Attività di gioco, di gioco-sport e discipline sportive.</b>          -L' alunno partecipa ad attività di gioco, gioco-sport e si avvia alle discipline sportive-          Conosce le tecniche di base di alcune discipline sportive.          -Partecipa al gioco di gruppo          -Accetta i ruoli assegnati nel gioco e collabora per raggiungere uno scopo comune.</p>	<p><b>SCIENZE MOTORIE</b>          -Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio motorio anche rispetto al contesto storico e culturale.          -Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.          -Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.</p>	<p><b>SCIENZE MOTORIE</b>          -Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.          -Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p>
--	---	---	--

## CURRICOLO VERTICALE STEM

Da alcuni anni, in maniera sempre più pressante, la scuola viene invitata a rafforzare nei curricoli di ogni ordine e grado, dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione, lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali, anche attraverso metodologie didattiche innovative, mediante l'apprendimento delle discipline STEM, acronimo inglese per designare Science, Technology, Engineering e Mathematics. L'obiettivo è quello di incentivare le iscrizioni ai curricula STEM terziari, in particolare per le studentesse. A decorrere dall'anno scolastico in corso, 2023/2024, tutte le istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione statali e paritarie nell'aggiornamento del Piano Triennale dell'Offerta Formativa e del curricolo di istituto devono prevedere sulla base delle Linee Guida, azioni dedicate a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche, digitali e di innovazione legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM.

STEM è l'acronimo di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica e fa riferimento ad una revisione delle metodologie didattiche finalizzata all'integrazione delle discipline scientifiche con quelle non scientifiche, integrazione necessaria per affrontare e comprendere la complessità che la realtà implica.

STEM pertanto può essere considerata come la tendenza ad integrare le varie discipline in maniera più o meno profonda affrontando gli argomenti da trattare o i problemi da risolvere senza che vi sia un confine stabilito tra gli strumenti delle varie discipline.

È importante, quindi, creare una connessione esplicita tra le discipline separate, cercando di correlare i temi.

QUALI SONO LE PAROLE CHIAVE?

- L'annidamento è un concetto importante: un argomento studiato in una materia va sviluppato in un altro argomento
- La multidisciplinarietà è il cuore di questo metodo di apprendimento: più docenti, di discipline diverse, discutono nelle loro lezioni aspetti diversi su un argomento specifico. In un percorso interdisciplinare potrebbero non esserci riferimenti espliciti alle singole discipline e, quindi, viene a perdersi il concetto di materia. Il fulcro è l'argomento, quindi nel flusso di apprendimento si viene a perdere l'evidenza della singola materia, ogni azione svolta dal singolo docente su quell'argomento si unisce, si amalgama, in un percorso fluido.
- Transdisciplinarietà: l'ultimo passo è sicuramente la transdisciplinarietà, ovvero il raggiungimento di un curriculum dello studente che deve trascendere dalle singole materie e deve concentrarsi sulla conoscenza così come appare nel mondo reale, cioè gli studenti devono essere in grado di risolvere problemi reali.

Proprio per l'interdisciplinarietà dell'approccio, le discipline STEM vengono considerate funzionali all'acquisizione delle 4 C, ovvero:

- il pensiero critico, dove per pensiero critico si intende l'analisi di un problema (o di una situazione) e dei fatti, delle prove e delle evidenze a esso collegato;
- la comunicazione che consiste non solo nella predisposizione al dialogo e all'ascolto dell'altro, ma anche nella capacità di adattare il proprio linguaggio ai diversi media utilizzati e all'abilità di trasmettere le proprie idee o le proprie scelte quando si comunica con il team;

- la collaborazione cioè la capacità di lavorare con gli altri in modo armonico, aiutandosi l'un l'altro, dividendo i compiti e le scadenze
- la creatività, cioè la capacità di pensare fuori dagli schemi, trovando soluzioni innovative ai problemi.

Tutto ciò è un processo complesso che inevitabilmente deve coinvolgere l'intero consiglio di classe in una progettazione didattica assolutamente diversa, ma sicuramente orientata agli obiettivi.

*E' quindi decisiva una nuova alleanza fra scienza, storia, discipline umanistiche, arti e tecnologia, dal momento che le discipline non vanno presentate come territori da proteggere definendo confini rigidi, ma come chiavi interpretative disponibili ad ogni possibile utilizzazione.*

*Bisogna superare il modello trasmissivo delle conoscenze ed avvicinarsi a modalità di apprendimento attive, quali ad esempio:*

-il *tinkering*, una forma di apprendimento informale in cui si "impara facendo" per esprimersi e sperimentare, realizzando oggetti con materiali poveri, puntando più sul processo che sul risultato;

- la tecnologia per l'apprendimento attivo (TEAL - Technology Enabled Active Learning) con simulazioni pratiche al computer.

STEM e STEAM (a cui si aggiunge la componente dell'educazione artistica) non sono una novità, sono semplicemente modi di comprendere e applicare una forma integrata di apprendimento che assomiglia alla vita reale. Invece di insegnare la matematica separatamente dalla scienza, possono essere insegnate insieme in un modo che le conoscenze di questi due campi si completino e si sostengano a vicenda.

Perché scegliere l'approccio STEM? Perché migliorerà l'apprendimento degli studenti in quanto li abituerà a riflettere sulla vita reale, e questo a partire dalla scuola dell'infanzia; qui la naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

Quello che segue rappresenta una declinazione del curriculum STEM necessaria ai soli fini espositivi ma è ovvio che il tutto va concepito in una logica interdisciplinare.

ST  
E  
M

ST E M				
NUCLEO FONDANTE Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Conoscenze – Abilità	Contenuti	Metodologie e Strumenti	Possibili rapporti interdisciplinari

<p>INFANZIA</p> <p>CODING</p> <p>1.1- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>1.2- 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.</p> <p>1.3- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p> <p>ORIENTEERING</p> <p>2 - 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</p>	<p>1 - Realizzare attività Unplugged : giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>- Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.</p> <p>2- Conoscere il territorio circostante</p>	<p>1- Uso del tappeto a scacchiera e delle carte CodyRoby o similari per muovere giocattoli/oggetti (Bee Bot)</p> <p>2- Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <p>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°)</p>	<p>1- Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p> <p>2- Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	
--	---	--	--	--

<p>(DIGITAL) STORYTELLING</p> <p>3.1- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>3.2- 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</p>	<p>3- Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto</p>	<p>3 - Possibilità di uso di apps per utilizzare robot (Bee Bot), illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°), raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, editor video)</p>	<p>3 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	
--	--	--	---	--

<p>PRIMARIA</p> <p>CODING E TINKERING</p> <p>1.1- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>1.2- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>1.3- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>1.4- Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>1 - Realizzare attività Unplugged : giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>- Realizzare attività di programmazione “Pixel Art”.</p> <p>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come “Programma il futuro” e “Scratch Jr” o similari).</p> <p>- Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>- Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> <p>- Utilizzare ambienti editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, sonoro.</p>	<p>1 - Uso del tappeto a scacchiera e delle carte CodyRoby o similari per muovere giocattoli/oggetti</p> <p>- Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Bee Bot, Lego WeDo. Sphero)</p> <p>- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr e Scratch</p>	<p>1 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p>	<p>1 Geografia - Inglese - Matematica</p>
---	---	--	---	---



<p><b>ORIENTEERING</b></p> <p>2.1 Utilizza il linguaggio della geo- graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>2.2 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)</p>	<p>2 - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere una cartina</li> <li>- Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</li> <li>- Usare della bussola</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</li> </ul>	<p>2 - Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth)</li> </ul>	<p>2- Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	<p>2 Geografia - Inglese - Educazione fisica</p>
<p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p> <p>3.1 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>3.2 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>3- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche</p>	<p>3 - Uso di apps per documentare (Thinglink), utilizzare robot (Lego WeDo - Sphero), illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°), raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare</p>	<p>3 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p>	<p>3 Tutte le discipline</p>

<p><b>LABORATORI SCIENTIFICI</b></p> <p>4.1 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>4.2 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>4.3 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>4.4 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	<p>4 - Conoscere le varie forme di inquinamento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le strategie di riuso e il riciclo</li> <li>- conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</li> <li>- Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</li> </ul>	<p>4 - Le energie rinnovabili</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I materiali rinnovabili</li> <li>- La raccolta differenziata</li> </ul>	<p>4 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, unplugged, giochi attività online.)</p>	<p>4 Geografia - Storia - Scienze - Educazione Fisica</p>
---	--	--	--	---

<p>SECONDARIA</p> <p>CODING E TINKERING</p> <p>1 Risolvere e porsi problemi</p>	<p>1 Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli; riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere; Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo; collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo opportunamente le azioni da compiere. (Coding)</p>	<p>1 Programmazione di robot al fine di fargli superare percorsi ad ostacoli .</p>	<p>1 Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer, robot e materiale di facile reperibilità per allestire percorsi.</p>	<p>1 Matematica, tecnologia</p>
---	--	--	---	---------------------------------



<p>2 Reale e Virtuale</p> <p>DIGITAL STORYTELLING</p> <p>3.1 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>3.2 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>COSTRUZIONI GEOMETRICHE</p> <p>4.1 Spazio e figure</p>	<p>2 Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making.</p> <p>3 Ricercare, organizzare, illustrare, presentare</p> <p>4.1 Riprodurre figure e disegni geometrici; conoscere proprietà delle principali figure piane; conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.</p>	<p>2 Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche (stampanti 3D, visori VR)</p> <p>3 Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software di office automation e grafica digitale (tavolete)</p> <p>4.1 Rappresentazione e studio delle proprietà degli enti geometrici e delle figure piane, proprietà geometria piana.</p>	<p>2. Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche.</p> <p>3. Didattica laboratoriale, peer teaching, learning by doing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche.</p> <p>4.1 Percorsi di didattica tradizionale e/o Illustrazione del programma Cabri o similari, apprendimento</p>	<p>2 Tecnologia</p> <p>3 Tecnologia, Arte, tutte le discipline</p> <p>4 Matematica, tecnologia</p>
---	--	---	--	--

<p><b>ORIENTEERING</b></p> <p>5.1 Utilizza il linguaggio della geografia per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>5.2 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)</p>	<p>5 - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere una cartina</li> <li>- Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</li> <li>- Usare della bussola</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo.</li> </ul>	<p>5 - Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth)</li> </ul>	<p>5 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	<p>5 Geografia - Inglese - Educazione fisica</p>
--	--	---	--	--

Alcuni Riferimenti metodologici e Sitografia

	Conoscenze – Abilità	
Infanzia	Coding	<a href="#">Coding alla scuola dell'infanzia - YouTube</a> <a href="#">CODING UNPLUGGED NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - YouTube</a> <a href="#">RACCOGLIAMO LE FOGLIE Infanzia e coding Ottobre 2018 - YouTube</a> <a href="#">Primi passi nel coding - YouTube</a> <a href="#">Coding - YouTube</a> <a href="#">Attività di CODING:Storia L'APE CHE NON SAPEVA PIÙ VOLARE. Prima Parte - YouTube</a> <a href="#">Sc.dell'infanzia"Peter "Pan"coding - YouTube</a>
Primaria	Coding	<a href="#">Coding per lo storytelling digitale [Coding per la scuola primaria] - YouTube</a>
	digital storytelling	<a href="#">Digital Storytelling - YouTube</a> <a href="#">FACCIAMO CODING CON BEE BOT: STORYTELLING DIGITALE CON PINOCCHIO. - YouTube</a> <a href="#">Coding per lo storytelling digitale [Coding per la scuola primaria] - YouTube</a> <a href="#">#maestrigitale Digital Storytelling: come creare una video storia con immagini e la nostra voce. - YouTube</a> <a href="#">Come creare libri digitali con Book Creator - YouTube</a> <a href="#">Digital Storytelling con Google Presentazioni - YouTube</a> <a href="#">Laboratorio di storytelling - YouTube</a> <a href="#">La principessa sul pisello - Digital Storytelling - YouTube</a> <a href="#">Stop Motion e digital storytelling: un esempio di utilizzo nella didattica - YouTube</a> <a href="#">Storytelling in sei mosse a scuola primaria. Flipped lesson - YouTube</a>
	Orienteering	<a href="#">PROGETTO STEM SCUOLA DELL'INFANZIA I.C. L. ANDREOTTI. A.S. 2020-2021 - YouTube</a> <a href="#">Le classi quinte A scuola di Orienteering!!! - YouTube</a>

	Robotica	<a href="#">FACCIAMO CODING CON BEE BOT: STORYTELLING DIGITALE CON PINOCCHIO. - YouTube</a> <a href="#">Attività didattica: Arte e Coding con Fogli Google - YouTube</a> <a href="#">STEM: laboratorio 5A Primaria - YouTube</a>
	Tinkering	<a href="#">Creo con Poko - Tinkering di Natale - YouTube</a> <a href="#">Cosa è il tinkering e come possiamo introdurlo a scuola - YouTube</a> <a href="#">Tinkering e STEAM 4.2- Arcobaleno a motore - YouTube</a> <a href="#">Tinkering e STEAM 4.1 - La trasmissione del moto e il ponte levatoio - YouTube</a>
	Laboratori	<a href="#">Musica e STEM con Chrome Music Lab - YouTube</a> <a href="#">Stefania Bassi - Yes, we STEAM! 5 idee da proporre nelle scuole - #womeninstem education edition - YouTube</a>

APP

### [Tinybop School](#)

App e portale [Tinybop School](#) si basano sull'esperienza e sul concetto che digitalmente si può imparare facendo e osservando. Tinybop School ha una serie di temi che vengono approfonditi con domande, esercizi e test, proprio come una lezione in classe. Studiati come supporto a genitori e insegnanti, i temi, ma anche e soprattutto le immagini colorate, sono ben fatte, con la possibilità di modificare la lingua. Vi sono diverse sezioni, dal corpo umano alle piante, dal clima allo spazio. La grafica è accattivante e c'è uno sforzo collettivo degli sviluppatori per incontrare i bisogni dell'homeschooling e della Didattica a Distanza.

### [Maggie e il tesoro di Seshat](#)

Per bambine e bambini dai 7 ai 12 anni, [questa App](#) è pensata per gli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado. Vi sono dei giochi basati sugli enigmi, creati sulle competenze scolastiche delle classi 3° e 4°, adattabili anche ai più piccoli o approfonditi a livelli più avanzati, anche a livello di scuola secondaria di primo grado. Quando entrano nell'App, un vero e proprio puzzle math game, i giocatori affrontano come in un'avventura la risoluzione di enigmi di difficoltà crescente, che è la chiave per procedere. Piccoli oggetti da collezionare e un museo da allestire motivano sempre più i giocatori a sfidare sé stessi per trovare il tesoro di Seshat, che nell'antico Egitto era la dea della scrittura e dell'aritmetica. Il suo nome significa La Scriba, ma era conosciuta anche come Signora delle Stelle e Bibliotecaria Celeste. Cercare il suo tesoro equivale a inseguire la propria inclinazione per la matematica, la lettura e la scrittura e scoprire così la ricchezza della conoscenza. Il gioco propone la matematica come sfida intellettuale e basa i suoi enigmi su cinque argomenti significativi: competenze aritmetiche di base, massimo comun divisore minimo comune multiplo, isometrie e similitudini, teoria dei grafi, calcolo delle probabilità. Sullo stesso argomento matematico gli enigmi

ALTRE RISORSE		<p><u>altre risorse si trovano nel portale <a href="http://scientix.eu">scientix.eu</a>, che raccoglie il contributo di docenti e scienziati da tutto il mondo, con focus su progetti per la promozione delle STEM.</u></p> <p><u>Interessante anche valutare le <a href="#">proposte di Scuola Futura</a>, che nel 2022 propone un percorso sulle STEM e il multilinguismo, un approccio che si avvarrà anche di risorse multimediali, per saperne di più si può visitare il sito.</u></p> <p><u>Altra risorsa che contiene riferimenti ad App utili per docenti e apprendenti è quella di <a href="http://Focus.it">Focus.it</a>, dove per esempio si trovano le indicazioni per poter avere sul proprio smartphone un microscopio portatile oppure poter partecipare a progetti di ricerca scientifica collaborando con altre scuole in tutto il mondo.</u></p>
---------------	--	--

