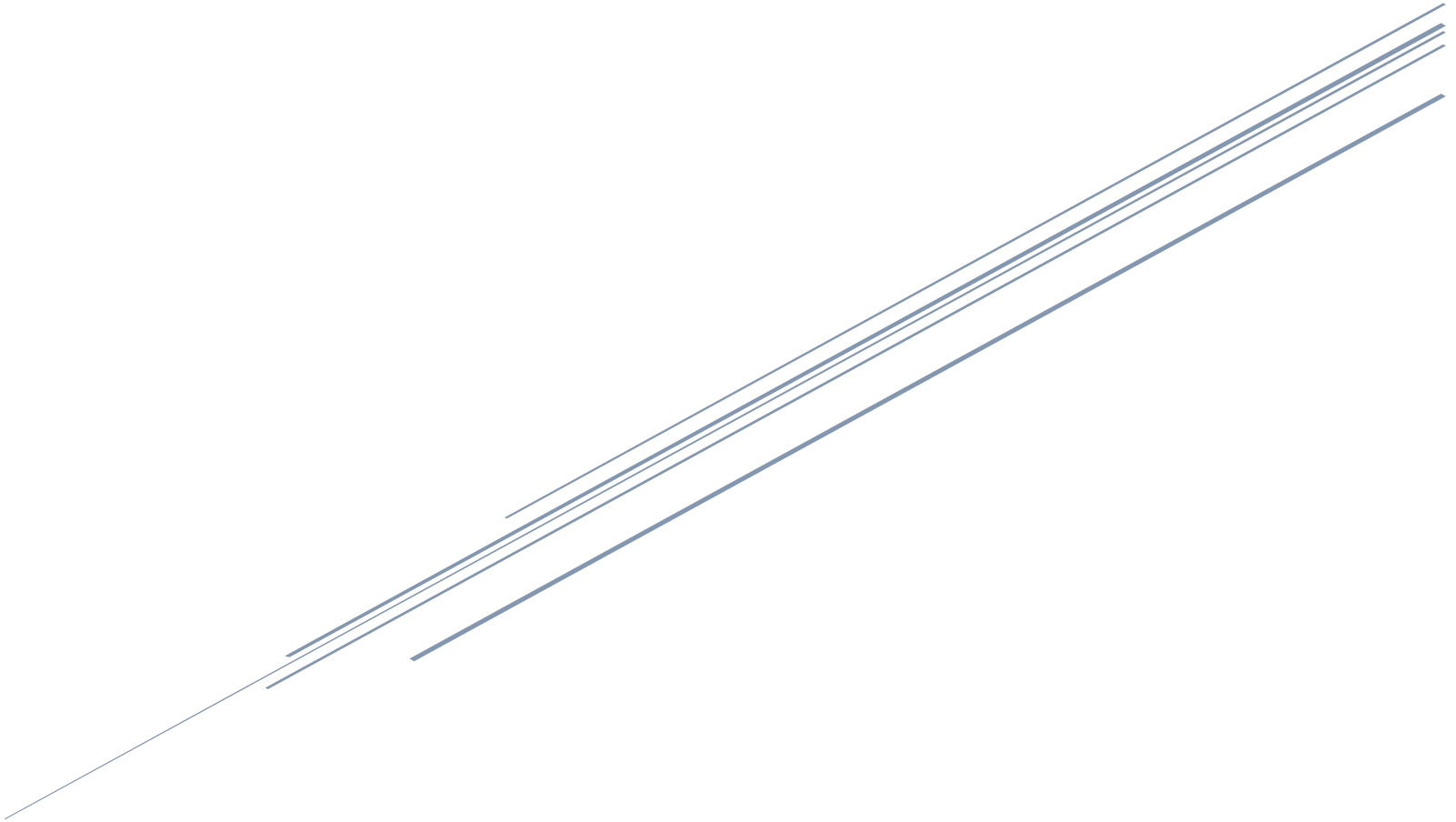
CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

Istituto Comprensivo 2° Anagni



Indice

PREMESSA....2
PROFILO FORMATIVO DELL'ALUNNO AL TERMINE DEL PRIMO CICLO....4
AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA....6
AREA STORICO-GEOGRAFICO-SOCIALE....41
AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA....49
Insegnamento della Religione Cattolica....75

PREMESSA

Il curricolo verticale è la risposta che l'Istituto Comprensivo 2° Anagni fornisce alla necessità di elaborare percorsi formativi funzionali alla realizzazione del diritto ad apprendere di ogni alunna e alunno. Nell'ambito della progettazione educativa e dell'organizzazione didattica, i docenti sperimentano nuovi saperi, tesi ad accompagnare l'alunno dalla scuola dell'infanzia fino al termine del primo ciclo, verso l'acquisizione di competenze basate sul saper fare e sul saper essere.

L'Istituto Comprensivo 2° Anagni fa proprio il quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea (RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente) che sono:

competenza alfabetica funzionale, competenza multilinguistica, competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza imprenditoriale, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Il curricolo è così articolato:

- *scuola dell'infanzia*: I DISCORSI E LE PAROLE, IMMAGINI SUONI E COLORI, IL CORPO E IL MOVIMENTO, IL SÉ E L'ALTRO, LA CONOSCENZA DEL MONDO, inseriti all'interno delle tre macro aree seguenti

- *scuola primaria e scuola secondaria di primo grado*: AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA, AREA STORICO-GEOGRAFICO-SOCIALE, AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

Il curricolo verticale è elaborato tenendo conto di tre standard formativi:

- CONOSCENZE: l'insieme di informazioni (fatti, principi, teorie e pratiche specifiche per ogni settore di studio) che l'allievo assimila attraverso il processo di insegnamento- apprendimento;
- ABILITÀ: la capacità di applicare le conoscenze acquisite per portare a termine un compito dato e risolvere problemi di qualsiasi natura; le abilità sono cognitive se prevedono l'uso del pensiero logico e intuitivo, e pratiche se prevedono l'uso di metodi, materiali e strumenti;
- COMPETENZE: la capacità dell'alunno di mostrare le abilità acquisite in maniera responsabile ed autonoma.

Nel curricolo i tre standard formativi vengono indicati al termine della scuola dell'infanzia, al termine della classe terza della scuola primaria, al termine della classe quinta della scuola primaria e al termine della scuola secondaria di primo grado.

Ciò comporta la necessità di delineare il Profilo dell'alunno, cioè l'insieme di competenze, sia disciplinari che sociali, che il ragazzo deve possedere al termine del primo ciclo dell'Istruzione e che rappresentano dei riferimenti indispensabili per gli insegnanti.
L'alunno competente saprà utilizzare le conoscenze, le abilità, le capacità personali acquisite anche in ambiti diversi dal contesto scolastico, saprà, cioè, far proprio il transfer dell'apprendimento.

A seguito del DM n.184 del 15/09/2023, il curricolo verticale di istituto è stato aggiornato prevedendo 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, al fine di formare studenti capaci di interpretare i tempi moderni.
STEM *(Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica*) è un acronimo coniato negli Stati Uniti nel 2000 per identificare un insieme di discipline cruciali per lo sviluppo di competenze scientifico-tecnologiche. L'approccio STEM si basa sull'idea che le sfide della società moderna richiedano una prospettiva inter e multidisciplinare, integrando competenze tecniche e creative mediante l'utilizzo di metodologie innovative che favoriscano la dimensione laboratoriale, il metodo induttivo, la didattica attiva e l'organizzazione efficace. Le competenze potenziate, indicate come "4C**",** includono: Critical Thinking (pensiero critico), Communication (comunicazione), Collaboration (collaborazione), Creativity (creatività).

PROFILO FORMATIVO DELL'ALUNNO AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

Come da CURRICOLO VERTICALE e secondo le Indicazioni Nazionali

		Competenze chiave	
AUTONOMIA E RESPONSABILITÀ	**PROGETTARE**	competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	● Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; ● organizza il proprio apprendimento imparando a gestire il tempo e le informazioni sia a livello individuale che di gruppo; ● utilizza e applica conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti.
		competenza imprenditoriale	● Pianifica e gestisce progetti finalizzati al raggiungimento di obiettivi prefissati e in base alle proprie abilità.
INTERRELAZIONE	**COMUNICARE**	competenza alfabetica funzionale	● Dimostra padronanza circa l'uso della lingua italiana in modo da comprendere enunciati e testi, esprimere le proprie opinioni, adattare il registro linguistico alle diverse situazioni.
		competenza multilinguistica	● Si esprime nella lingua inglese dimostrando di essere in grado di comunicare con persone di diversa nazionalità e gestisce semplici situazioni di vita quotidiana nella seconda lingua europea.
		competenza digitale	● Usa con consapevolezza le Tecnologie della Comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni; ● manifesta le proprie conoscenze anche mediante l'uso di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione.
	COLLABORARE	competenza in materia di cittadinanza	● Ha consapevolezza dei propri limiti e delle proprie potenzialità; ● rispetta se stesso e gli altri; ● riconosce il proprio ruolo all'interno di un gruppo; ● rispetta le regole della corretta convivenza civile; ● ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nei diversi momenti educativi.
SOCIALIZZAZIONE	**PENSIERO**	competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	● Analizza dati e fatti della realtà, coglie analogie e differenze tra fenomeni mediante l'utilizzo di modelli matematici di pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (formule, schemi, grafici) e delle sue conoscenze scientifico-tecnologiche.

	RAZIONALE	competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	● Rielabora in senso critico le conoscenze acquisite nei diversi ambiti; ● osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni, produzioni artistiche e le esprime attraverso una pluralità di linguaggi.

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola dell'infanzia)	
	I DISCORSI E LE PAROLE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati • sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati • ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole • ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia • si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	• Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza. • Usare un lessico adeguato. • Strutturare in modo corretto ed articolato una frase. • Rielaborare oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti. • Intervenire in una conversazione a tema, esprimendo le proprie idee ed esperienze. • Raccontare una storia, individuarne gli elementi essenziali, rielaborarne i contenuti. • Riflettere sulla funzione del codice scritto. • Cogliere la struttura fonetica delle parole. • Trovare rime ed assonanze. • Sviluppare conoscenze metalinguistiche. • Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico, in situazioni ludiche, della lingua inglese.	• Attività ludiche strutturate e non. • Giochi d'imitazione. • Giochi di associazione fra parole e movimento. • Filastrocche, conte. • Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione. • Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni. • Ascolto attivo di narrazioni e racconti. • Esperienze di ascolto di testi poetici e brevi storie in rima. • Riassumere un racconto ascoltato in modo logicamente corretto. • Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione). • Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale. • Approccio al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto-scrittura. • Giochi con diversi canali espressivi e manipolativi. • Dalla lettura di un racconto: giochi con le parole.

<table>
<tr><td rowspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td rowspan="6">L'alunno:
● partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussioni di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro il più adeguato alla situazione
● ascolta e comprende testi orali “diretti” o “trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</td><td>Ascolto e parlato
● Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti.
● Comprendere l’argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
● Seguire la narrazione dei testi ascoltati mostrando di saperne cogliere il senso globale.
● Raccontare oralmente rispettando l’ordine cronologico e /o logico.
● Comprendere e dare semplici istruzioni.</td><td>● Forme di testo orale: narrativo, descrittivo, poetico e argomentativo
● Storie personali e fantastiche
● Racconti di esperienze vissute.
● Messaggi linguistici: ascolto e comprensione di discorsi, istruzioni e consegne.</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Ascolto e parlato
● Cogliere l’argomento principale dei discorsi.
● Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.
● Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro rispettando</td><td>● Esperienze personali connotate da elementi descrittivi.
● Registri linguistici del parlato narrativo, descrittivo dialogico, poetico, argomentativo e dei testi parlati più comuni annunci telegiornale pubblicità
● Argomenti di studio, temi affrontati in classe risultati di ricerche indagini</td></tr>
</table>

	l'ordine cronologico e /o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. ● Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria posizione opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza. ● Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione di istruzioni per l'esecuzione di compiti di messaggi trasmessi dai media. ● Organizzare un breve discorso orale o una breve esposizione utilizzando una scaletta.	● Testi di uso quotidiano. ● Testi narrativi, descrittivi poetici argomentativi di cronaca.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	ITALIANO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri • usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.	**Ascolto e parlato** ● Utilizzare le proprie conoscenze su alcuni tipi di testo da ascoltare mettendo in atto strategie differenziate. ● Ascoltare testi prodotti da altri riconoscendone la fonte, individuando: scopo, argomento e informazioni principali, punto di vista dell'emittente ● Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione. ● Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.	● Attività ludiche strutturate e non. ● Giochi d'imitazione. ● Giochi di associazione fra parole e movimento. ● Filastrocche, conte. ● Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione. ● Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.

	● Intervenire in una conversazione e/o in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario ● Narrare esperienze, eventi, trame, selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. ● Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentando in modo chiaro l'argomento: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro ed un lessico adeguati. ● Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.	● Ascolto attivo di narrazioni e racconti. ● Esperienze di ascolto di testi poetici e brevi storie in rima. ● Riassumere un racconto ascoltato in modo logicamente corretto. ● Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione). ● Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale. ● Approccio al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto-scrittura. ● Giochi con diversi canali espressivi e manipolativi. ● Dalla lettura di un racconto: giochi con le parole.

<table>
<tr><td rowspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td rowspan="5">L'alunno:
● legge e comprende testi di vario tipo continui e non continui ne individua il senso globale e le informazioni principali utilizzando strategie di lettura adeguati agli scopi
● utilizza abilità funzionali allo studio individua nei testi scritti informazioni utili per l’apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione, le sintetizza in funzione anche dell’esposizione orale acquisisce il primo nucleo di terminologia specifica
● legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l’infanzia sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</td><td>Lettura
● Leggere testi cogliendo l’argomento centrale le informazioni essenziali e le intenzioni comunicative di chi scrive.
● Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali pratici di intrattenimento e/o di svago
● Leggere semplici brevi testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di saperne coglier il senso globale.</td><td>● Testi di uso quotidiano (avvisi ricette annunci istruzioni)
● Testi narrativi descrittivi informativi regolativi.</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Lettura
● Leggere testi narrativi e descrittivi sia realistici sia fantastici distinguendo l’invenzione letteraria dalla realtà.
● Sfruttare le informazioni della titolazione delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
● Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un’idea di un argomento per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.</td><td>● Testi narrativi e descrittivi (favola, fiaba, leggenda, racconto, diario, articolo di giornale, cronaca).
● Forme di anticipazione del testo.
● Tecniche di raccolta, classificazione e interpretazione di informazioni.
● Tecniche di sottolineatura, annotazione, costruzione di mappe e schemi.
● Sequenza logica e/o cronologica.
● Testi poetici: versi, strofe, rime, onomatopee, metafore, personificazioni, similitudini.</td></tr>
</table>

	• Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione. (sottolineare annotare informazioni, costruire mappe o schemi, ecc.) • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività per realizzare un procedimento. • Leggere semplici e brevi testi letterari mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono ed esprimendo semplici pareri • personali su di essi. • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria posizione opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza. • Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione di istruzioni per l'esecuzione di compiti di messaggi trasmessi dai media. • Organizzare un breve discorso orale o una breve esposizione utilizzando una scaletta.	● Strategie di lettura ad alta voce: pause, tono di voce, intonazione. ● Lettura silenziosa.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	ITALIANO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.	**Lettura** ● Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. ● Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti). ● Ricavare informazioni esplicite e implicite da semplici testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico e/o per realizzare scopi pratici. ● Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate da un testo e riorganizzarle in modo personale. ● Comprendere testi letterari di vario tipo e forma, individuando personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; relazioni causali, tema principale e temi di sfondo; il genere di appartenenza e le tecniche narrative usate dall'autore.	● Strategie per l'individuazione delle sequenze narrative, comprendendo i temi e i messaggi del testo. ● Elementi caratterizzanti il testo poetico. ● Testi descrittivi. ● Autorevoli esempi di letteratura. ● Principali caratteristiche testuali di quotidiani, periodici, riviste specializzate. ● Elementi caratterizzanti il testo letterario narrativo (novella, racconto della memoria, monologo interiore, romanzo) ed il testo poetico. ● Elementi caratterizzanti il testo argomentativo.

<table>
<tr><td rowspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td rowspan="5">L'alunno:

● Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un’esperienza.
● Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</td><td>Scrittura
● Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti, quotidiani.
● Produrre testi legati a scopi diversi: narrare descrivere informare.
● Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.</td><td>● Caratteristiche testuali principali dei testi d’uso, informativi, regolativi (racconto d’esperienza, avvisi, elenchi, istruzioni inviti …)
● Elementi principali caratterizzanti i testi narrativi realistici, fantastici e i testi informativi.
● Fondamentali convenzioni ortografiche.</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Scrittura
● Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un’esperienza.
● Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
● Produrre testi creativi sulla base di modelli dati.
● Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme</td><td>● Strumenti per la raccolta e l’organizzazione delle idee: uso di schemi, tracce, informazioni essenziali.
● Forme di scrittura creativa: filastrocche racconti brevi, poesie.
● I diversi registri linguistici.
● Caratteristiche testuali fondamentali dei testi d’ uso, descrittivi, espressivi, informativi (diario personale, lettera, articolo di giornale, resoconti di esperienze comuni, procedimenti per fare qualcosa, registrazione di</td></tr>
</table>

	espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione. ● Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d' animo. ● Realizzare testi collettivi. ● Compiere operazioni di rielaborazione sui testi. ● Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi.	opinioni su argomenti trattati in classe). ● Tecniche di riassunto, parafrasi di riscrittura di un testo in funzione di uno scopo dato. ● Le convenzioni d' uso della lingua scritta: ortografia, morfologia, sintassi, punteggiatura, lessico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	ITALIANO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● data una traccia, scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, scopo, argomento e destinatario, rispondendo ai seguenti criteri: aderenza alla traccia correttezza ortografica e morfo-sintattica organicità e ricchezza del contenuto rielaborazione personale ● formula testi usando la terminologia appropriata ● produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici o sonori.	**Scrittura** ● Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura. ● Scrivere testi di vario tipo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. ● Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. ● Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione. ● Scrivere testi digitali anche come supporto all'esposizione orale. ● Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi. ● Scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.	● Caratteristiche testuali fondamentali dei testi d'uso, informativi, regolativi, espressivi, epistolari, descrittivi, riassuntivi. ● Riscrittura e manipolazione di un testo narrativo, descrittivo, regolativo, espositivo, poetico. ● Forme diverse di scrittura creativa in prosa e in versi. ● Struttura del testo argomentativo, tema, commento, recensione, intervista, dialoghi. ● Scrittura imitativa, riscrittura e manipolazione di testi narrativi letterari.

<table>
<tr><td rowspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td rowspan="6">L'alunno:

● capisce e utilizza nell’ uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di altro uso
● capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio
● è consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti.</td><td>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

● Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.

● Ampliare il patrimonio culturale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.

● Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.

● Effettuare semplici ricerche su parole in un testo per ampliare il lessico d’uso.</td><td>● Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso.
● Somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico, polisemia.</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

● Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.
● Arricchire il patrimonio letterale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la</td><td>● Parole del vocabolario fondamentale e di quello a alto uso.
● Somiglianze, differenze, appartenenza ad un campo semantico, polisemia.</td></tr>
</table>

	conoscenza delle principali relazioni di significato delle parole. ● Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifiche di una parola in un testo. ● Comprendere nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. ● Comprendere e utilizzare parole, termini specifici legati alle discipline di studio. ● Utilizzare il dizionario per consultazioni	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	ITALIANO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● adatta opportunamente i registri formale/informale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate ● padroneggia e applica, in situazioni diverse, le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali.	**Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.** ● Ampliare il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base. ● Comprendere e usare parole in senso figurato. ● Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. ● Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. ● Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa. ● Utilizzare dizionari di vario tipo.	● Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso. ● Somiglianze, differenze, appartenenza ad un campo semantico. ● Parole del vocabolario dei sinonimi e dei contrari. ● Strutture grammaticali, logiche e sintattiche di una frase.

<table>
<tr><td rowspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td rowspan="6">L'alunno:

● padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all’organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alla parti del discorso (categorie lessicali) e ai principali connettivi.</td><td>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua
● Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche.
● Riconoscere se una frase è completa di tutti gli elementi essenziali.
● Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</td><td>● Soggetto, predicato, le parti del discorso.
● Punteggiatura.</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">ITALIANO</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua
● Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio.
● Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole.
● Riconoscere la struttura della frase completa.
● Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso.
● Riconoscere le congiunzioni di uso più frequente.
● Conoscere le principali convenzioni ortografiche.</td><td>● La lingua si arricchisce: i neologismi.
● Parole semplici, derivate e composte.
● Sinonimi, omonimi e contrari.
● Soggetto, predicato complementi (diretti e indiretti).
● Parti variabili e invariabili del discorso.</td></tr>
</table>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	ITALIANO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: •	**Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua** •	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)	
	INGLESE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa. L'alunno: ● comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari ● descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto ● interagisce nel gioco ● svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. ● comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari ● descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati ● interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici di routine ● svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni ● individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	**Ascolto** ● Comprendere un saluto e semplici istruzioni. ● Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. **Parlato** ● Rispondere ad un saluto, intonare semplici canzoni in lingua, anche associando parole e movimenti. ● Interagire con un compagno per presentarsi, a giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. **Lettura** ● Riconoscere parole scritte di uso comune, o con cui si è familiarizzato oralmente, preferibilmente accompagnate da supporti visivi. ● Comprendere biglietti di auguri, cartoline. ● Comprendere brevi testi e messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente. **Scrittura** ● Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.	**Funzioni** Saluto, presentazione, istruzioni, ordini, divieti, espressione di gusti e preferenze, indicazione della posizione di oggetti/persone nello spazio. **Lessico** Alfabeto inglese, numeri, colori, animali, giocattoli, oggetti di scuola, famiglia, indumenti, cibo, ambienti/arredo, persona e parti del corpo, aggettivi. **Strutture** *Saluti informali*: Hello, Hi, Goodbye.., presentazione/descrizione/possesso: What's yout name' …. My name is/I'm…, How old are you' …I'm.. Have you got?...; *gusti e preferenze*: Do you like'… *istruzioni*: draw; write, paint/colour, listen to, look at, stick, cut, match, point repeat….; *ordini e divieti*: sit down/stand up, come here/go there, turn around, open/close, don't; *indicazione di posizione*:Where's'…, uso diin/on/under. **Civiltà** Comprensione e ripetizione di termini e formule augurali relative ad alcune festività.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta di scuola primaria)	
	INGLESE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	Ascolto ● Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (la scuola, le vacanze, i passatempi, i propri gusti…). **Parlato** ● Interagire con un compagno o con un adulto con cui si ha familiarità per presentarsi, giocare e scambiare semplici informazioni afferenti alla storia personale, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore, anche se a volte non connesse e formalmente difettose. ● Sostenere ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere. **Lettura** ● Comprendere brevi testi (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari **Scrittura** ● Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali (per fare auguri, per ringraziare o invitare	**Funzioni** Salutare, indicare la provenienza Presentarsi e presentare Descrivere familiari e altre persone Collocare oggetti e persone Chiedere e dire l'ora Parlare della routine quotidiana Parlare delle proprie preferenze e abitudini Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanze...). **Lessico** Famiglia, casa, cittàanimali, cibo e bevande, daily routine, abbigliamento, materie e orario scolastico; stati e nazionalità, sports, lavori, tempo atmosferico, stagioni,mesi, giorni della settimana, mestieri. **Strutture** *Saluti formali*: Good morning/afternoon/evening/night; *pronomi personali soggetto*: I, you, he/she/it, we, they; plurale dei nomi regolari e irregolari *aggettivi possessivi*: my, your,our, his/her, its,their; *aggettivi dimostrativi*: this, that, these, those; *preposizioni di stato in luogo e moto*;

	qualcuno, per chiedere notizie, per parlare delle proprie abitudini...) anche se formalmente difettosi, purché siano comprensibili.	*verbi essere e avere*: present simple (forma affermativa, negativa ed interrogativa); *verbo Can* per abilità e permesso(forma affermativa, negativa ed interrogativa); Questions words (What, where, whwn, why, who; how: how much/ how many) *indicazione di posizione*: Where's? There is/There are..; uso di in/on/under/behind/between/in front of..; *tempo cronologico e atmosferico*: What time i sit?/ What's the time?.... What's the weather like? **Civiltà** Conoscenza dei principali aspetti delle civiltà anglofone.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	INGLESE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa. L'alunno: ● Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. ● Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali. ● Espone argomenti di studio. ● Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. ● Legge semplici testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. ● Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. ● Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuti. ● Affronta situazioni nuove attingendo ad un suo patrimonio linguistico. ● Usa la lingua per apprendere argomenti anche in ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. ● Auto valuta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	**Ascolto** ● Comprendere in modo globale e dettagliato messaggi orali in lingua standard, anche attraverso i media, su argomenti di interesse personale e relativi alla vita quotidiana espressi con articolazione chiara. **Parlato** ● Interagire in brevi conversazioni su temi riguardanti gli ambiti personali e la vita quotidiana. ● Produrre testi orali di varia tipologia e genere su argomenti noti d'interesse personale e sociale, anche utilizzando supporti multimediali. **Lettura** ● Comprendere in modo globale e dettagliato testi scritti di varia tipologia e genere su argomenti di interesse personale, relativi alla vita quotidiana, o inerenti ad argomenti di studio. **Scrittura** ● Produrre brevi testi scritti, di varia tipologia e genere, attinenti alla sfera personale e alla vita quotidiana, anche utilizzando strumenti telematici. ● Riflessione sulla lingua. ● Riconoscere e utilizzare funzioni, lessico e strutture secondo uno scopo comunicativo.	**Funzioni** Salutare; presentarsi e presentare; chiedere e dire la provenienza, la nazionalità; parlare della famiglia; descrivere qualcuno e qualcosa; parlare di ciò che si possiede; dare istruzioni, ordini e divieti; esprimere l'ora, le preferenze, i gusti e le opinioni; offrire proposte e inviti, esprimere quantità; parlare di azioni di routine e di azioni in corso; esprimere capacità; descrivere attività del tempo libero; accordare e rifiutare permessi; iniziare una conversazione telefonica; parlare del tempo atmosferico; parlare della salute; chiedere e dare informazioni stradali; parlare di azioni e intenzioni future; esprimere necessità, obblighi e proibizioni; confrontare luoghi, persone e cose; chiedere e dire a chi appartiene qualcosa; parlare di progetti futuri programmati. **Lessico** Saluti, numeri, alfabeto, nazioni e nazionalità, famiglia, caratteristiche fisiche, colori, animali, casa, materie scolastiche, azioni di routine, cibo e bevande, attività sportive e del tempo libero, aggettivi per esprimere pareri, mesi, stagioni, tempo atmosferico, date, professioni, corpo umano, abbigliamento, denaro, malattie e incidenti, telefono cellulare, espressioni di tempo presente,

	Rilevare semplici analogie o differenze tra componenti ed usi legati a lingue diverse	passato e futuro; la città, mezzi di trasporto, strumenti musicali. **Strutture** Pronomi personali, verbo essere e avere, articoli, aggettivi e pronomi possessivi, Whose, genitivo sassone, plurale dei nomi, question words, dimostrativi, imperativo, there's/are, there is/are preposizioni Present Simple and Continous, avverbi di frequenza, nomi numerabili e non numerabili, some/any/no, How, much/many, alcuni modali, Simple past, connettivi temporali, going to, comparativi e superlativi, avverbi di modo, first, Conditional, one/ones, pronomi relativi, Would you like, What/how about, Let's. Present Perfect.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	SPAGNOLO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa). L'alunno: ● comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari ● comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari abituali ● descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ● legge brevi semplici testi con tecniche adeguate allo scopo ● chiede spiegazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio ● confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare	**Ascolto** ● Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate lentamente e chiaramente ● Identificare il tema generale di argomenti conosciuti relativi ad ambiti di immediata rilevanza **Parlato** ● Interagire nel gruppo accettandone le regole nel rispetto dei diritti dei compagni (brevi conversazioni informali) ● Interagire con l'adulto (brevi conversazioni formali), chiedendo eventualmente di ripetere ● Esporre semplici informazioni afferenti alla sfera personale, utilizzando anche la mimica **Lettura** ● Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto ● Trovare semplici informazioni specifiche in materiali di uso corrente (leggere per orientarsi, informarsi e discutere, comprendere le diverse forme di corrispondenza) **Scrittura** ● Produrre brevi testi scritti, di varia tipologia e genere, attinenti alla sfera personale e alla vita quotidiana	**Funzioni** Salutare; presentarsi e presentare; chiedere e dire la provenienza, la nazionalità; parlare della famiglia; descrivere qualcuno e qualcosa; parlare di ciò che si possiede; dare istruzioni, ordini e divieti; esprimere l'ora, le preferenze, i gusti e le opinioni; offrire proposte e inviti, esprimere quantità; parlare di azioni di routine e di azioni in corso; esprimere capacità; descrivere attività del tempo libero; accordare e rifiutare permessi; iniziare una conversazione telefonica; parlare del tempo atmosferico; parlare della salute; chiedere e dare informazioni stradali; parlare di azioni e intenzioni future; esprimere necessità, obblighi e proibizioni; confrontare luoghi, persone e cose; chiedere e dire a chi appartiene qualcosa; parlare di progetti futuri programmati **Lessico** Saluti, numeri, alfabeto, nazioni e nazionalità, famiglia, caratteristiche fisiche, colori, animali, casa, materie scolastiche, azioni di routine, cibo e bevande, attività sportive e del tempo libero, aggettivi per esprimere pareri, mesi, stagioni, tempo atmosferico, date, professioni, corpo umano, abbigliamento, denaro, malattie e incidenti, telefono cellulare, espressioni di tempo presente,

	Riflessione sulla lingua ● Riconoscere e utilizzare funzioni, lessico e strutture secondo uno scopo comunicativo ● Rilevare semplici analogie o differenze tra componenti ed usi legati a lingue diverse	passato e futuro; la città, mezzi di trasporto, strumenti musicali **Strutture** Pronomi personali soggetto, articoli determinativi e indeterminativi, la forma interrogativa, la forma negativa, aggettivi possessivi, le preposizioni articolate, le preposizioni di luogo, i pronomi personali, riflessivi, gli avverbi di quantità, i pronomi relativi, il presente, il passato prossimo, l'imperfetto, il futuro semplice, il condizionale, i pronomi relativi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	IMMAGINI, **SUONI** E COLORI	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: Il bambino: ● segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione…); sviluppa l'interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte ● scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti ● sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro musicali ● esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare suoni percepiti e riprodurli	● Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e di spettacolo ● Esprimere e comunicare attraverso il linguaggio musicale ● Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato ● Percepire alcuni parametri del suono ● Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali ● Utilizzare corpo, voce, oggetti e strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie con il canto, da soli e in gruppo ● Affinare le proprie abilità ritmiche muovendosi su suoni e musica ● Stabilire corrispondenze tra suoni e simboli grafici	● Partecipazione a spettacoli teatrali, musicali e cinematografici. ● Giochi simbolici liberi o guidati. ● Costruzione di piccoli strumenti musicali con l'utilizzo di materiali di recupero. ● Giochi musicali e canti in gruppo. ● Ascolto di fiabe sonore. ● Attività ritmico-musicali in forma libera e guidata. ● Associazione di suoni a movimenti e andature. ● Esecuzione di semplici coreografie.

<table>
<tr><td rowspan="3">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">MUSICA</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td rowspan="5">L'alunno:

● esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
● esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate
● articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti
● improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare le tecniche e i materiali.
● esegue da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti
● riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale
● ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere</td><td>● Usare la voce, lo strumentario ritmico e gli oggetti sonori per riprodurre fatti sonori e semplici brani musicali.
● Discriminare i suoni in base alle loro caratteristiche
● Cogliere all’ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parole e azioni motorie
● Riconoscere e riprodurre suoni di diversa intensità, durata, timbro, altezza
● Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali, curando l’espressività e l’accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori
● Leggere partiture ritmiche e melodiche convenzionali e non
● Codificare il suono: scrivere partiture ritmiche e melodiche con segni convenzionali e non</td><td>● Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture, tempi, generi e stili diversi</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">MUSICA</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>● Utilizzare voce e strumenti di modo consapevole e creativo, ampliando le proprie capacità di interpretazione sonoro-musicali.</td><td>● Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture, tempi, generi</td></tr>
</table>

	● Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale. ● Eseguire collettivamente brani vocali/strumentali curando l'intonazione e l'espressività. ● Leggere canti e partiture sempre più complessi, anche a due voci pari. ● Interpretare e tradurre in altri codici (verbale, grafico, del corpo e del movimento) un brano musicale. ● Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori musicali attraverso sistemi simbolici	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	MUSICA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti ● usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. ● è in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici ● comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali	● Saper eseguire con strumenti didattici di vario tipo brani di media difficoltà sia individualmente sia in gruppo ● Riprodurre con la voce per imitazione e /o lettura brani corali, ad una o due voci, desunti dai vari repertori, controllando l'espressione e curando il sincronismo e l'amalgama delle voci ● Creare brani musicali strutturati avvalendosi di strumenti tradizionali e non. Arrangiare sequenze ritmiche e melodiche preesistenti modificandone intenzionalmente caratteri sonori ed espressivi ● Decodificare e riconoscere le caratteristiche fondamentali di una partitura tradizionale per orchestra ● Decodificare semplici partiture dal	● Fondamenti della tecnica degli strumenti didattici in uso ● Tecnica di base del canto (riscaldamento, rilassamento corporeo, emissione) ● Gli elementi base della simbologia musicale. ● Tecnica degli strumenti didattici in uso finalizzata all'attività di musica d'insieme ● Il ruolo giocato dalla propria voce all'interno di un insieme monodico o polifonico ● Progettazione e realizzazione di messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi

● integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica	punto di vista ritmico e melodico ● Riconoscere esempi di partiture di musica contemporanea ● Progettare e realizzare messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi	● Gli elementi più complessi della simbologia musicale.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	STRUMENTO MUSICALE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● si è appropriato consapevolmente del linguaggio musicale integrando l'aspetto tecnico-pratico con quello teorico, lessicale e storico-culturale ● sviluppa le capacità espressive e creative attraverso esperienze musicali di generi diversi ● partecipa alla realizzazione di eventi musicali collettivi	● Saper eseguire con il proprio strumento brani di media complessità ● Decodificare autonomamente uno spartito musicale ● Saper contestualizzare un brano musicale di genere e periodo storico diverso ● Educare l'orecchio musicale attraverso l'ascolto	● Fondamenti della tecnica dello strumento ● Lettura e scrittura dei segni grafici e musicali ● Identificazione delle forme musicali ● Controllo dell'intonazione privilegiando l'aspetto qualitativo delle esecuzioni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	IMMAGINI, SUONI **E COLORI**	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte	• Sapersi esprimere attraverso il linguaggio grafico-pittorico • Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza individualmente e in gruppo, utilizzando in maniera creativa tecniche, strumenti e materiali • Saper collaborare nella scelta di materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare	• Visita a mostre. • Osservazione di immagini ed opere d'arte. • Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante. • Rappresentazione grafica di oggetti e personaggi relativi ad una storia ascoltata.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)	
	ARTE E IMMAGINE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi • padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statistiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali	**Esprimersi e comunicare** • Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali…) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. O**sservare e leggere le immagini** • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini **Comprendere e apprezzare le opere d'arte**	• Gli elementi del linguaggio visivo: segno, punto, linea, colore (spettro cromatico), forme (sequenze e ritmi, dimensioni) • Diversi modi di utilizzo dello spazio

<table>
<tr>
<td rowspan="6">

legge le opere più significative prodotte nell’arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali
riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione
analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato
utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)
è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d’arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip)
individua i principali aspetti formali dell’opera d’arte, apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria
conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia

</td>
<td>

Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell’ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.
Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti, e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro.

</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">ARTE E IMMAGINE</td>
</tr>
<tr>
<td>ABILITÀ</td>
<td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td>
</tr>
<tr>
<td>
Esprimersi e comunicare

Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazioni di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro
Sperimentare l’uso di tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, onori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo

Osservare e leggere le immagini

Riconoscere, in un testo iconico-visivo, gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e il linguaggio audiovisivo

</td>
<td>

Gli elementi del linguaggio visivo: punto e linea (riproduzione e creazione di figure realistiche e/o astratte), colore (funzione simbolica), forma (simmetrie, ingrandimenti/riduzioni, composizione di figure geometriche), spazio (prospettiva, piani e campi), volume
Fumetto: grammatica
Fotografia: lettura e analisi
Manifesti pubblicitari: lettura e analisi
Film: lettura e analisi, tecniche di riassunto, parafrasi di riscrittura di un testo in funzione di uno scopo dato

</td>
</tr>
</table>

	(piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo ● Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati **Comprendere e apprezzare le opere d'arte** ● Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	ARTE E IMMAGINE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi ● padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statistiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali ● legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medioevale, moderna e contemporanea,	**Esprimersi e comunicare** ● Rielaborare immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre immagini creative ● Produrre elaborati, utilizzando le regole della rappresentazione visiva, materiali e tecniche grafiche, pittoriche e plastiche per creare composizioni espressive, creative e personali **Osservare e leggere le immagini** ● Riconoscere i codici e le regole compositive (linee, colori, forma, spazio,	● Gli elementi della grammatica del linguaggio visuale, i codici e le regole compositive (punto, linee, superfici, colori, forma, volume, spazio, modulo, ritmo, simmetria, asimmetria, luce-ombra, inquadrature, piani, sequenze) ● I segni iconici, i simboli e le metafore visive presenti nel campo dell'arte, della pubblicità, del cinema e della comunicazione

sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio ● riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione ● analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato	inquadrature, piani, sequenze, peso, equilibrio, movimento, ecc.) presenti nelle opere d'arte, nelle immagini statiche e in movimento e individuare i significati simbolici, espressivi e comunicativi ● Conoscere ed utilizzare gli elementi della comunicazione visiva, i suoi codici e le funzioni per leggere a livello denotativo e connotativo messaggi visivi e, in forma essenziale, le immagini e i messaggi integrati **Comprendere e apprezzare le opere d'arte** ● Osservare e descrivere, con linguaggio verbale appropriato e utilizzando più metodi, gli elementi significativi formali presenti in opere d'arte, in immagini statiche e dinamiche	● Le funzioni comunicative delle immagini: espressiva, emozionale, enfatica, estetica, sociale, informativa ● Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche, i processi di manipolazione materica e le tecniche di manipolazione tecnologica ● Metodologie progettuali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola • riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione • prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto • controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva • riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento	• Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e gli altri • Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagine di sé • Gestire in autonomia la propria persona e avere cura degli oggetti personali • Rispettare l'ambiente e i materiali comuni • Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse. • Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti, ecc… • Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio. • Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento • Affinare la coordinazione oculo-manuale • Sviluppare e potenziare le abilità fino-motorie e grosso-motorie	• Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente • Giochi cooperativi e di fiducia per facilitare la conoscenza reciproca • Esplorazione dello spazio per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti • Attività di routine per consolidare l'autonomia • Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità • Giochi per la coordinazione grosso-motoria: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione • Attività di motricità fine: ritaglio, strappo, manipolazione • Attività di infilare: perline, pasta, chiodini, ecc… • Esperienze percettivo-sensoriali. • Osservazione della propria immagine allo specchio e in foto • Rappresentazione grafica e completamento dello schema corporeo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)	
	EDUCAZIONE FISICA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti ● utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche ● sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva ● sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche ● agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico ● riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza ● comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e	**Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo** ● Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro ● Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo ● Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione, reversibilità) e a strutture ritmiche ● Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi **Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva** ● Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme di drammatizzazione e della danza ● Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive ● Comprendere il linguaggio dei gesti **Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**	● Lo schema corporeo ● Giochi individuali o a coppie legati alla scoperta del corpo ● Giochi individuali e collettivi che prevedono l'utilizzo degli organi di senso ● Schemi motori di base: camminare, saltare, correre, afferrare, rotolare, arrampicarsi ● Giochi che prevedono di mettere in sequenza più informazioni ● Giochi di percezione corporea ● Giochi di equilibrio: graduali, individuali o a gruppi, dinamici ● Giochi utili a consolidare la padronanza delle relazioni spaziali e temporali ● Gioco del mimo ● Giochi legati al teatro e alla danza ● Giochi di squadra ● Giochi pre-sportivi ● Le regole dei giochi ● Le principali regole di alcune discipline sportive ● Uso corretto dei piccoli attrezzi e delle attrezzature per la prevenzione degli infortuni

<table>
<tr><td rowspan="6">di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</td><td colspan="2">● Applicare correttamente modalità esecutiva di numerosi giochi di movimento e pre sportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo accettando propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli di rispettarle
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
● Utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">EDUCAZIONE MOTORIA</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo
● Acquisire consapevolezze delle funzioni fisiologiche (cardio – respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare forza, resistenza, velocità) adeguandole e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all’intensità e alla durata del compito motorio.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva
● Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di</td><td></td></tr>
</table>

	movimento in simultaneità e in successione ● Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti **Il gioco, lo sport, le regole e il fair play** ● Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporali anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali ● Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche ● Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive ● Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni ● Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità **Salute e benessere, prevenzione e sicurezza** ● Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	EDUCAZIONE FISICA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti ● utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione ● utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole ● riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione ● rispetta criteri di base e di sicurezza per sé e per gli altri ● è capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune	**Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo** ● Essere in grado di migliorare le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità articolare) ● Saper utilizzare in modo semplice gli attrezzi ginnici **Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressivo** ● Utilizzare le abilità coordinative acquisite per la realizzazione di semplici gesti tecnici ● Utilizzare movimenti per risolvere un problema motorio **Il gioco lo sport, le regole e il fair play** ● Adattare le capacità coordinative alle situazioni richieste dal gioco ● Partecipare attivamente alla scelta e realizzazione di semplici tattiche di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi (classi II e III) ● Gestire con autocontrollo gli eventi sportivi rispettando l'altro ● Decodificare i gesti sportivi e arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco **Salute e benessere, prevenzione e sicurezza** ● Acquisire consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti la pratica dell'attività fisica	● Esercizi a corpo libero nelle varie stazioni ● Esercizi con piccoli e grandi attrezzi ● Percorsi e circuiti ● Attività per la strutturazione dei concetti topologici ● Combinazioni con variazioni di ritmo ● Esercizi di equilibrio ● Andature atletiche ● Esercizi per il potenziamento fisiologico (mobilità articolare, resistenza, forza, velocità) ● Test motori ● Giochi e danze tradizionali ● Attività propedeutiche e/o specifiche di alcuni sport individuali e di squadra e regole relative ● Conoscenze relative alla tutela della salute e al mantenimento di corretti stili di vita; ● Conoscenze sui pericoli derivanti da uso scorretto di spazi e attrezzature ● Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia ● Regole fondamentali di alcune discipline sportive

	● Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica e saper mantenere un buono stato di salute ● Saper adottare comportamenti appropriati rispetto a possibili situazioni di pericolo	

AREA STORICO-GEOGRAFICO-SOCIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	IL SÉ E L'ALTRO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini • sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato • sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre • riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta • pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme • si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise • riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città	• Consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi • Esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti in modo adeguato. • Esprimere il proprio pensiero e la propria opinione • Conoscere le tradizioni della famiglia e percepire l'appartenenza alla propria comunità • Ricostruire la propria storia personale per cogliere il senso della nascita e della crescita • Formulare ipotesi sul proprio futuro • Riconoscere ed accettare l'altro nelle sue diversità e comprenderne i bisogni assumendo atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza • Interagire positivamente con bambini e adulti • Rispettare le regole di civile convivenza concordate. • Gestire incarichi e assumersi responsabilità nei giochi e nelle attività. • Conoscere e partecipare alle tradizioni del proprio ambiente culturale e comprende il ruolo e la funzione di alcuni servizi pubblici (farmacia,	• Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, attività di tutoraggio, gestione dei materiali • Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture • Condivisione di momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie • Partecipazione agli eventi della comunità scolastica e del proprio ambiente socio-culturale • Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria e altrui comunità • Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali • Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole

	negozi, banche, ospedali, biblioteca, ecc…)	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)**	
	STORIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita ● riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale ● usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi per individuare successioni, contemporaneità durante periodizzazioni ● individua relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali	**Uso delle fonti** ● Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato personale e familiare. ● Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato. ● Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare della comunità di appartenenza. **Organizzazione delle informazioni** ● Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati, collocandoli nel tempo in successione. ● Riferire vissuti in ordine cronologico e logico. ● Definire durate temporali anche con l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. ● Riconoscere relazione di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze. ● Avviare la costruzione di concetti fondamentali della storia. ● Individuare analogie e differenze fra quadri storici.	● Fatti esperienze personali vissute. ● Esperienze collettive. ● Fenomeni ricorrenti ed esperienze vissute e narrate. ● Ciclicità dei fenomeni temporali: giorno/notte, stagioni. ● Calendario e orologio. ● Documenti della storia personale. ● Documenti relativi a edifici storici vissuti come la scuola, la chiesa (documenti d'archivio, materiali, testimonianze orali. ● La storia della terra l'origine della vita e dell'uomo. ● I gruppi umani preistorici e le società da cacciatori- raccoglitori oggi esistenti. ● Aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa. ● Famiglia, gruppo regole, agricoltura ambiente, produzione.

	● Individuare analogie e differenze fra quadri storici. ● Rappresentare conoscenze e concetti appresi, mediante grafici, racconti orali, disegno e drammatizzazioni	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta di scuola primaria)**	
	STORIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. ● comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. ● usa carte geo- storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. ● racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testo storici, anche con risorse digitali. ● comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e confronto con la contemporaneità. ● comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità d'apertura e di confronto con la contemporaneità.	**Uso delle fonti** ● Ricavare da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. ● Riconoscere e rappresentare in un quadro storico sociale il sistema di relazioni segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio **Organizzazione delle informazioni** ● Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. ● Individuare somiglianze e differenze relativamente a come le diverse civiltà hanno risposto ai bisogni primari. ● Usare cronologie e carte storico – geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. ● Usare la cronologia storica. ● Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate	● I quadri storici delle civiltà studiate: ● Le civiltà dei Fiumi ● I Greci ● I Fenici ● L' impero Romano ● Fenomeni comuni (urbanizzazione, migrazione) e diversità. ● La diversa tipologia delle fonti. ● Il rapporto fra fonte e storia. ● La periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) ● Altri sistemi cronologici. ● Le relazioni fra gli elementi caratterizzanti i diversi sistemi cronologici.

● comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente con possibilità d' apertura e di confronto con la contemporaneità.	● Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. ● Ricavare e produrre informazioni mediante l'uso di grafici, tabelle, schemi di sintesi, carte storiche. ● Elaborare gli argomenti studiati in forma di racconto orale e scritto. ● Consultare testi di genere diverso, manualisti e non.	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	STORIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. ● produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi. ● comprende testi storici e li sa elaborare con personale metodo di studio. ● espone 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 della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della repubblica, anche con possibilità di apertura	**Uso delle fonti** ● Formulare problemi, in modo guidato, sulla base delle informazioni raccolte. ● Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea e mondiale ● Organizzazione delle informazioni ● Utilizzare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali ecc.) per ricavare conoscenze su temi definiti. ● Collegare il patrimonio culturale ai temi studiati. **Strumenti concettuali** ● Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle e grafici. **Produzione**	● Momenti fondamentali della storia italiana (con riferimenti alla storia del proprio ambiente) dalle forme di insediamento e di potere medievali al periodo pre risorgimentale. ● Processi fondamentali della storia europea medievale e moderna. ● Processi fondamentali della storia mondiale dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale. ● Aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità. ● Conoscere gli aspetti essenziali del metodo di indagine e di ricerca dello storico.

● conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, medievale, moderna e contemporanea ● conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati	● Relazionare circa gli aspetti e le strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati utilizzando linguaggi specifici.	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)**	
	GEOGRAFIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● si orienta nello spazio circostante utilizzando i punti cardinali ● riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) ● individua i caratteri che connotano i paesaggi di montagna, pianura collina, vulcanici ecc. ● si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza ● cogliere nei paesaggi le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale	● Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti/indietro, sopra sotto destra sinistra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente. ● Rappresentare in prospettiva orizzontale o verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. ● Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. ● Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ● Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	● La funzione delle norme del codice della strada. ● I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente ● Conoscere i punti cardinali. ● Conoscere gli indicatori spaziali ● Gli elementi fisici e antropici ● Direzione e percorsi, analisi di spazi vissuti (scuola, casa e ambienti circostanti) ● Conoscere e rispettare le principali regole per la tutela dell'ambiente

<table>
<tr><td></td><td>Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.
Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell’uomo e progettare soluzioni esercitando la cittadinanza attiva.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">L’ alunno:
Si orienta nello spazio circostante utilizzando i punti cardinali.
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi itinerari di viaggio.
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche satellitare, tecnologie digitali, fotografiche, artistico letterarie)
Riconosce e denomina i principali “oggetti” fisici (fiumi, monti, pianure, coste, collina, vulcanici ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani.
Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe quinta di scuola primaria)</td></tr>
<tr><td colspan="2">GEOGRAFIA</td></tr>
<tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE/ESPERIENZE</td></tr>
<tr><td>Orientarsi con i punti cardinali.
Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, reperti statistici relativi a indicatori socio demografici ed economici.
Localizzare sulla carta dell’Italia le regioni fisiche, storiche ed amministrative.
Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell’Italia nell’ Europa e nel mondo.
Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri di diversi continenti e degli oceani.
Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani europei e mondiali,</td><td>Osservazione indiretta attraverso i filmati, fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.
Le forme e il funzionamento delle Amministrazioni locali, regionali e nazionali.
La tutela del territorio e dei beni culturali.
Conoscere e rispettare le principali regole per la tutela dell’ambiente.
Orientarsi sulla carta geografica e localizzare le varie regioni utilizzando i punti cardinali.
Saper leggere la carta fisica delle varie regioni sapendone denominare gli elementi (catene montuose, laghi, fiumi…)
Saper leggere la carta politica e tematica delle varie regioni</td></tr>
</table>

	individuando le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. • Acquisire il concetto di regione geografica e utilizzarlo a partire dal contesto italiano • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita .	sapendone denominare gli elementi costitutivi

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)**	
	GEOGRAFIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche a grande scala , utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche ● produce e utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. ● riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le caratteristiche storiche, artistiche e architettoniche. ● osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo	● Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e appunti di riferimento fissi. ● Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. ● Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. ● Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e	● Analisi delle immagini delle carte di un territorio e uso di mappe, carte, atlanti e strumenti informatici ● Esposizione di quanto appreso tramite schemi, appunti, mappe cognitive e strumenti informatici ● Individuazione delle trasformazioni di un territorio e dell'effetto dell'intervento dell'uomo attraverso la lettura delle immagini ● Lo Stato italiano: forme e poteri ● Il concetto di "patria/nazione" e di "popolo". ● Democrazia e dittature nel Novecento.

	cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. ● Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. ● Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. ● Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. ● Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Conoscere gli assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica. ● Conoscere gli assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	● Dichiarazione Universale dei Diritti dell'uomo e del cittadino ● Organizzazioni internazionali governative (dalla Società delle Nazioni all'Onu) e ONG. ● Problemi del mondo d'oggi (sottosviluppo, Nord e Sud del mondo, integralismo religioso, razzismo, conflitti etnici, globalizzazione, movimento ecologista, ecc.)

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle: esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	• Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri dati (forma, colore, dimensione). • Contare oggetti, immagini, persone • Aggiungere, togliere e valutare la quantità. • Scoprire, riconoscere, operare con semplici forme geometriche. • Riconoscere e riprodurre numeri e altri simboli convenzionali. • Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati. • Conoscere la simbologia informatica di base e gli strumenti didattici innovativi. **AREA STEM** • Attivare il pensiero divergente. • Discriminare, ordinare, raggruppare, seriare in base a criteri diversi. • Osservare i fenomeni naturali. • Raccogliere, interpretare e valutare dati. • Formulare ipotesi e trovare strategie per risolvere un problema. • Formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.	• Attività ludiche con materiale strutturato e non. • Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. • Giochi di corrispondenza biunivoca. • Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. • Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato dei segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. • Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico). • Risoluzione di situazioni problematiche pratiche e verbalizzazione delle possibili ipotesi. **AREA STEM** • Problem solving. • Attività di coding e coding unplugged. • Attività di classificazione, seriazione, alternanze ritmiche in base a diversi criteri.

	● Familiarizzare con strumenti multimediali. ● Creare occasioni per scoprire toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici. ● Organizzare attività di manipolazione con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni.	● Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. ● Attività di registrazione periodica. ● Esperimenti e attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo. ● Utilizzare le risorse in rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca di siti tematici..). Scelta delle App giuste per lo scopo. Utilizzo e/o imparare ad utilizzare le App adatte al compito da svolgere. ● Attività manipolative con diversi materiali ed oggetti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della classe terza di scuola primaria)**	
	MATEMATICA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che hanno imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. ● Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ● Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. ● Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali.	**NUMERI** ● Contare oggetti o eventi, con la voce o mentalmente in senso progressivo e regressivo. ● Leggere e scrivere i numeri naturali in base 10, confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ● Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ● Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 x 10. ● Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali.	● Tecniche di numerazione in senso progressivo e regressivo. ● Numeri interi in base 10. ● Valore posizionale delle cifre. ● Relazione di maggiore- minore- uguale ● Strategie del calcolo orale ● Multipli fino a 100 ● Algoritmi scritti delle quattro operazioni ● Concetti topologici fondamentali ● Simmetria centrale ● Linee e angoli ● Orientamento nell'ambiente circostante e nella rappresentazione iconica ● Poligoni e non poligoni

	● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali ed operare calcoli con essi. **SPAZIO E FIGURE** ● Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. ● Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ● Riconoscere e denominare figure geometriche. ● Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali. **RELAZIONI DATI E PREVISIONI** ● Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ● Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. ● Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schede e tabelle. ● Misurare grandezze utilizzando unità di misura arbitrarie e convenzionali. ● Collegare le pratiche di misura alla conoscenza dei numeri e delle operazioni.	● Alcune figure piane: triangoli e quadrilateri ● Diagrammi di Venn, diagrammi ad albero, di Carrol, tabella a doppia entrata, istogrammi ● Criteri di classificazione ● Frazioni ed equivalenze ● Misure di tempo, di valore, di lunghezza, peso e capacità

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta di scuola primaria)	
	MATEMATICA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. ● Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo ● Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti ● Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura ● Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici) ● Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici ● Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ● Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici ● Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati ● Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di risoluzione di un problema diverse dalla propria. ● Costruisce ragionamenti formulando ipotesi sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri	**NUMERI** ● Leggere, scrivere e confrontare numeri interi e decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. ● Individuare multipli e divisori di un numero ● Usare frazioni e percentuali ● Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti (lettura del termometro, di punteggi) ● Rappresentare i numeri conosciuti in contesti significativi per le scienze e per la tecnica **SPAZIO E FIGURE** ● Descrivere e classificare figure geometriche ● Riprodurre una figura in base ad una descrizione, usando gli strumenti opportuni: carta a quadretti, riga e compasso, squadra ● Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti ● Riconoscere figure simmetriche, traslate e ruotate ● Riprodurre in scala una figura assegnata ● Determinare il perimetro delle figure geometriche piane	● Forme di testo orale: narrativo, descrittivo, poetico e argomentativo ● Storie personali e fantastiche ● Racconti di esperienze vissute. ● Messaggi linguistici: ascolto e comprensione di discorsi, istruzioni e consegne.

● Riconosce, utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione) ● Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà ● Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi anche con l'utilizzo di strumenti tecnologici	● Determinare l'area dei rettangoli, triangoli e di altre figure geometriche piane per scomposizione ● Determinare la misura di una circonferenza e l'area del cerchio **RELAZIONI, DATI E PREVISIONI** ● Rappresentare relazioni e dati ed utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni ● Utilizzare le nozioni di media aritmetica e di frequenza ● Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura ● Passare da una unità di misura all'altra per quelle in uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario ● In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare quale sia il più probabile ● Acquisire padronanza della tecnica delle quattro operazioni fondamentali ● Applicare le proprietà delle operazioni e strategie di calcolo veloce ● Conoscere i multipli e trovare il Minimo Comune Multiplo	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	MATEMATICA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato delle operazioni. ● Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. ● Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. ● Risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza; spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ● Confronta procedimenti diversi e riconduce situazioni problematiche ad una classe di problemi. ● Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni,...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. ● Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi,...) si orienta con valutazioni di probabilità. ● Produce argomentazioni in base alle	**NUMERI** ● Eseguire operazioni, ordinamenti e confronti nei campi numerici N, Q, R, quando possibile a mente, utilizzando le loro proprietà, oppure con gli usuali algoritmi scritti e le calcolatrici. ● Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo ● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta orientata e utilizzare scale graduate in contesti significativi ● Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. ● Comprendere il testo di un problema individuarne dati e incognite e progettare la strategia risolutiva ● Descrivere con un'espressione numerica la sequenza delle operazioni che fornisce la soluzione di un problema ● Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri; scomporre i numeri naturali in fattori primi ● Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero naturale in diversi modi	● Numeri naturali ● Sistema di numerazione decimale ● Le quattro operazioni ● L'elevamento a potenza e l'estrazione di radice quadrata ● Multipli e divisori ● M.C.D. e m.c.m. ● Numeri razionali ● Numeri irrazionali ● Rapporti e proporzioni ● Proporzionalità diretta e inversa ● Espressioni numeriche ● Numeri relativi ● Operazioni ed espressioni con i numeri relativi ● Calcolo letterale ● Equazioni di primo grado ● Enti geometrici fondamentali ● Segmenti e angoli ● Definizioni e proprietà significative delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari e cerchio) e solide ● Il teorema di Pitagora ● Il piano cartesiano ● Le scale di proporzione ● Procedure per ricavare le formule ● Formule per calcolare il perimetro e l'area di figure piane e solide e il volume di figure solide.

conoscenze teoriche acquisite e sostiene le proprie convinzioni motivandole con esempi adeguati; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. ● Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.	● Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazioni ● Comprendere ed applicare la relazione di proporzionalità; calcolare percentuali ● Usare le lettere come generalizzazione dei numeri e utilizzare le tecniche del calcolo letterale ● Risolvere e verificare equazioni di primo grado **SPAZIO E FIGURE** ● Riprodurre figure e disegni geometrici utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro) ● Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane e solide ● Descrivere e riprodurre figure e costruzioni geometriche in base ad una descrizione data ● Determinare perimetro, area e volume delle figure piane e solide, utilizzando opportunamente formule dirette ed inverse ● Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure ● Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano **RELAZIONI, FUNZIONI, DATI E PREVISIONI** ● Usare le unità di misura convenzionali per risolvere problemi della vita quotidiana ● Saper rappresentare ed elaborare dati; saper analizzare dei risultati	● Unità di misura di lunghezza, capacità, peso, ampiezza, superficie, volume, intervalli temporali ● Principali rappresentazioni grafiche di dati. ● Funzioni matematiche nel piano ● cartesiano ● L'indagine statistica ● Concetti di frequenza, frequenza relativa, media aritmetica, mediana ● Probabilità di un evento casuale ● Eventi complementari, incompatibili, indipendenti

	● In semplici situazioni aleatorie individuare gli eventi elementari e calcolarne la probabilità; riconoscere coppie di eventi complementari incompatibili e indipendenti ● Confrontare dati utilizzando le distribuzioni delle frequenze; scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione ● Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni di proporzionalità diretta ed inversa ● Rappresentare equazioni nel piano cartesiano	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • osserva con attenzione il suo corpo, gli organismo viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	**AREA SCIENTIFICA** ● Osservare con curiosità ed interesse contesti ed elementi naturali, materiali, situazioni, usando i sensi per ricavare informazioni e conoscenze ● Osservare sulla base di criteri o ipotesi ● Osservare in modo ricorsivo e sistematico ● Porre domande, formulare ipotesi su fatti e fenomeni naturali e non. ● Rielaborare informazioni e registrarle. ● Scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari, analogie e differenze di elementi dell'ambiente naturale ed umano	**AREA SCIENTIFICA** ● Raccolta di materiale e dati. ● Attività di registrazione periodica. ● Giochi e manipolazione di oggetti e materiali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)	
	SCIENZE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo spingono a cercare spiegazione di quello che vede succedere ● Esplora i fenomeni con approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulle basi di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali	● Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare, sia relazioni qualitative tra loro, all'interno di situazioni di esperienza.	● Proprietà di alcuni materiali di cui sono costituiti oggetti di uso comune (legno, plastica, metalli,..) ● Solidi, liquidi, gas nelle esperienze di ogni giorno. ● L'acqua ● Grandezze fondamentali (lunghezza, tempo) e le loro unità di misura

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta di scuola primaria)	
	SCIENZE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli organismi animali e vegetali. ● Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. ● Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	● Costruire operativamente in connessione a contesti concreti di esperienza quotidiana i concetti geometrici e fisici fondamentali. ● Passare gradualmente dalla seriazione in base ad una proprietà alla costruzione, taratura e utilizzo di strumenti anche di uso comune, passando dalle prime unità di misura arbitrarie alle unità convenzionali.	● Capacità/volume, peso, temperatura, luce ● Proprietà dei materiali comuni: consistenza durezza, trasparenza, densità. ● Miscele e soluzioni. ● Passaggi di stato dell'acqua. ● Le condizioni per la combustione. ● Esseri viventi e non viventi. ● L'ecosistema ● Sostenibilità ambientale

● Espone con forma chiara ciò che ha sperimentato utilizzando un linguaggio appropriato. ● Acquisisce capacità logiche, di osservazione di analisi dei dati di creazione di modelli, attraverso attività di tipo laboratoriale e pratico o di problem solving.	● Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà. ● Produrre miscele eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni. ● Interpretare i fenomeni osservati. ● Descrivere e interpretare il funzionamento degli organismi viventi come sistemi complessi situati in un ambiente. ● Comprendere il concetto di ecosistema ● Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca-azione. ● Sviluppare il pensiero creativo. ● Sperimentare la soggettività delle percezioni. ● Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	SCIENZE	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Esplora e sperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando conoscenze acquisite. ● Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni, ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. ● Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. ● Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nello loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. ● E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. ● Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. ● Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	● Utilizzare tecniche di sperimentazione, di raccolta e analisi dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, ecc.) o la consultazione di testi o media ● Organizzare e rappresentare i dati raccolti; sviluppare semplici schematizzazioni, modellizzazioni, formalizzazioni logiche e matematiche dei fatti e fenomeni applicandoli anche ad aspetti della vita quotidiana ● Comprendere la funzione fondamentale della biodiversità nei sistemi ambientali ● Avere la consapevolezza dei possibili impatti sull'ambiente naturale dei comportamenti animali ● Comprendere il carattere finito delle risorse l'ineguaglianza dell'accesso ad esse ed adottare atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse ● Avere una visione organica del proprio corpo come identità tra permanenza e cambiamento, tra livelli macroscopici e microscopici, tra potenzialità e limiti ● Apprendere una gestione corretta del proprio corpo; interpretare lo stato di benessere e di malessere che può derivare dalle sue alterazioni	● Il metodo sperimentale ● Proprietà della materia ● Miscugli e soluzioni ● Calore e temperatura ● Aria, acqua, suolo ● Il moto dei corpi ● Le forze ● I cinque regni ● L'ecosistema terra ● Elementi di anatomia e fisiologia vegetale e animale ● Anatomia e fisiologia del corpo umano ● Minerali, rocce, fossili ● Storia geologica della Terra ● L'evoluzione ● I principali fenomeni celesti ● Elementi fondamentali di genetica ● Le dipendenze ● L'inquinamento del sistema Terra ● Il concetto di sviluppo sostenibile ● Rischi geomorfologici, idrogeologici, vulcanici e sismici

	● Comprendere la storia geologica della terra e i modelli interpretativi della struttura terrestre ● Riflettere sul percorso di apprendimento compiuto, sulle competenze in via di acquisizione, sulle strategie messe in atto, sulle scelte effettuate e su quelle da compiere	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **(al termine della Scuola dell'Infanzia)**	
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● comunica utilizzando varie possibilità di linguaggio ● utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative ● esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia	**AREA TECNOLOGICA** ● Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non ● Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. ● Usare oggetti, strumenti e materiali. ● Usare semplici software didattici.	**AREA TECNOLOGICA** ● Costruire oggetti con materiali diversi (riciclo e riuso) ● Conoscere le principali caratteristiche di oggetti di uso comune e farne un uso creativo. ● Giochi al computer con programmi didattici. ● Uso di app interattive didattiche con la smart e/o tablet

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)	
	TECNOLOGIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ● È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. ● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumentini uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ● Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ● Si orienta fra diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne uso adeguato a seconda delle diverse situazioni ● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ● Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. ● Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali. ● Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione	**Vedere e osservare** ● Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione **Prevedere e immaginare** ● Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati **Intervenire e trasformare** ● Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ● Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni	● Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici, temperino, biro..) ● Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione ● Evoluzione di alcuni oggetti/attrezzi/strumenti ● Le principali componenti del computer ● Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione ● Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta di scuola primaria)	
	TECNOLOGIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ● È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. ● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumentini uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ● Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ● Si orienta fra diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne uso adeguato a seconda delle diverse situazioni ● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ● Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. ● Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali. ● Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione.	**Vedere e osservare** ● Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione **Prevedere e immaginare** ● Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati **Intervenire e trasformare** ● Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ● Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni ●	● Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici, temperino, biro..) ● Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione ● Evoluzione di alcuni oggetti/attrezzi/strumenti ● Le principali componenti del computer ● Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione ● Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	TECNOLOGIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la produzione e organizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e specializzazione. • Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e	**Vedere, osservare e sperimentare** • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici • sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità. **Prevedere, immaginare e progettare** • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti nell'ambiente scolastico.	• Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Modalità di manipolazione dei diversi materiali. • Tecniche e processi di trasformazione delle materie prime. • Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. • Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune. • Eco tecnologie orientate alla sostenibilità: raccolta differenziata, trattamento e smaltimento dei rifiuti, riciclaggio. • Ambiente antropizzato e inquinamento. • Tecniche di costruzione di un edificio. • Sicurezza sul lavoro e prevenzione infortuni. • Segnali di sicurezza e simboli di rischio. • Produzione di energia da fonti esauribili e rinnovabili e problemi

razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali o di programmazione, anche collaborando e cooperando con i compagni.	• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. • Progettare una gita d'istruzione o una visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili. **Intervenire, trasformare e produrre** • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettriche o altri dispositivi. • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione degli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	legati ai danni per l'uomo e l'ambiente. • Forme di energia primarie e derivate. • Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici): costruzione geometrica di figure piane e curve; proiezioni ortogonali; assonometrie isometrica, cavaliera. • Terminologia specifica.

	• Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il movimento di un robot	

TRAGUARDI DISCIPLINE STEM COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DIGITALE (al termine della classe terza di scuola primaria)		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
AREA DI COMPETENZA 1: INFORMAZIONE E DATA LITERACY l'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno: • accede alla rete • acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave • utilizza semplici modalità di ricerca per l'accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno • giudica la rilevanza della fonte e del suo contenuto • archivia, gestisce e organizza dati, informazioni e contenuti digitali	• Navigare in Internet e utilizzare un motore di ricerca; • Organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • Organizzare dati in modo semplice in un ambiente strutturato	• Il computer: principali componenti, periferiche di input e output • Utilizzo dei motori di ricerca, scoperta delle principali funzionalità, Ricerca di informazioni utilizzando brevi frasi e/o parole-chiave • Editor di testi • Ricerca, selezione dati e download di contenuti specifici in cartelle o drive
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE l'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno: • interagisce tramite diverse tecnologie digitali • condivide dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate • gestisce la propria identità digitale	• Utilizzare strumenti per la comunicazione asincrona (leggere le consegne, fare il download/upload compiti) • Conoscere ed utilizzare semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali • Creare e modificare files • Conoscere l'identità digitale, la gestione delle informazioni online e le principali norme per la protezione dei dati;	• Utilizzo individuale o in maniera collaborativa delle applicazioni della piattaforma attivata dalla scuola • Netiquette • Identità digitale • Strumenti e tecnologie per la collaborazione (editor di testi/grafica/presentazioni in modalità individuale e collaborativa) • Internet • Motori di ricerca

• conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali	• Conoscere le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; • Condividere e promuovere buone pratiche di cittadinanza digitale	
AREA DI COMPETENZA 3: **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** l'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno**:** • crea e modifica contenuti digitali in diversi formati • si esprime attraverso mezzi digitali • pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito • acquisisce una semplice conoscenza delle basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico	• Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti digitali; • Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici materiali digitali; • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati attraverso mezzi digitali; • Riconoscere i contenuti che possono e che non possono essere scaricati liberamente dalla rete • Utilizzare programmi e app per editare testi/ disegni • Seguire semplice istruzioni/procedure per risolvere un determinato problema, per svolgere un compito, per realizzare contenuti digitali • Elencare semplici istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• Applicazioni per la creazione di contenuti digitali • Il Copyright • Algoritmi • Programmazione unplugged • Programmazione visuale a blocchi online
AREA DI COMPETENZA 4: **SICUREZZA** l'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno**:** • protegge sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio ergonomia, vista, rischio di dipendenza, iad, cyberbullismo)	• Conoscere semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo) • comprendere quali tipologie di informazioni su sé e gli altri si possono condividere in ambienti on line per evitare	• Protezione dei dati personali e privacy • Impatto delle tecnologie digitali sull'ambiente e corretti atteggiamenti sostenibili

• protegge i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali • è consapevoli dell'impatto • ambientale delle tecnologie • digitali e del loro utilizzo	che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata • Conoscere gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assumere corretti atteggiamenti sostenibili (utilizzo delle funzioni di risparmio energetico, spegnimento completo anziché instand-by, attenzione a non lasciare i dispositivi accesi o sotto carica...)	
AREA DI COMPETENZA 5: **PROBLEM SOLVING** l'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno**:** • identifica esigenze e semplici situazioni problematiche in ambienti digitali • sceglie strumenti digitali e li personalizza per rispondere alle proprie esigenze	• Individuare semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli; • Conoscere ed utilizzare gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze.	• Gli elementi di un computer • Applicazioni per la creazione di contenuti multimediali

TRAGUARDI DISCIPLINE STEM COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DIGITALE (al termine della classe quinta di scuola primaria)		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
AREA DI COMPETENZA1: INFORMAZIONE E DATA LITERACY L'alunno a livello base, in autonomia e con un supporto adeguato: • accede alla rete • acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave • utilizza semplici modalità di ricerca per l'accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno • giudica la rilevanza della fonte e del suo contenuto • archivia, gestisce e organizza dati, informazioni e contenuti digitali	• Navigare in Internet e utilizzare un motore di ricerca • Organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Organizzare dati in modo semplice in un ambiente strutturato	• Il computer: principali componenti, periferiche di input e output • Utilizzo dei motori di ricerca, scoperta delle principali funzionalità • Ricerca di informazioni utilizzando brevi frasi e/o parole-chiave • Editor di testi • Ricerca, selezione dati e download di contenuti specifici in cartelle o drive
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE L'alunno a livello base, in autonomia e con un supporto adeguato: • Interagisce tramite diverse tecnologie digitali; • Condivide dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate • Utilizza gli strumenti e le tecnologie per svolgere compiti in maniera collaborativa e partecipare alla vita sociale	• Utilizzare strumenti per la comunicazione asincrona (leggere le consegne, fare il download/upload compiti) • Conoscere ed utilizzare semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali • Conoscere ed utilizzare strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa • Creare e modificare files	• Utilizzo individuale o in maniera collaborativa delle applicazioni della piattaforma attivata dalla scuola • Netiquette • Identità digitale • Strumenti e tecnologie per la collaborazione (editor di testi/grafica/presentazioni in modalità individuale e collaborativa). • Internet • Motori di ricerca

• Comprende quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto • Gestisce la propria identità digitale • Conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali	• Utilizzare il proprio username/nickname e password per l'accesso alla piattaforma attivata dalla scuola • Conoscere l'identità digitale, la gestione delle informazioni online e le principali norme per la protezione dei dati; • Descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online. • Conoscere le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali • Condividere e promuovere buone pratiche di cittadinanza digitale	
AREA DI COMPETENZA 3: **CREAZIONE DI** **CONTENUTI DIGITALI** L'alunno a livello base, in autonomia e con un supporto adeguato: • crea e modifica contenuti digitali in diversi formati • si esprime attraverso mezzi digitali • pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito • acquisisce una semplice conoscenza delle basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico	• Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti digitali; • Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici materiali digitali; • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati attraverso mezzi digitali; • Riconoscere i contenuti che possono e che non possono essere scaricati liberamente dalla rete • Utilizzare programmi e app per editare testi/ disegni/presentazioni • Seguire semplice istruzioni/procedure per risolvere un determinato problema, per svolgere un compito, per realizzare contenuti digitali • Elencare semplici istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	• Applicazioni per la creazione di contenuti digitali, • Il Copyright • programmazione unplugged • programmazione visuale a blocchi online
AREA DI COMPETENZA 4: **SICUREZZA**	• Conoscere semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali	• Criteri per impostare Password sicure • Protezione dei dati personali e privacy

L'alunno a livello base, in autonomia e con un supporto adeguato: • protegge sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo) • protegge i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali • è consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo	(ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo) • Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e la privacy negli ambienti digitali: impostare un pin per proteggere il proprio dispositivo, impostare una password per proteggere contenuti); • Comprendere quali tipologie di informazioni su sé e gli altri si possono condividere in ambienti on line per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata • Conoscere gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assumere corretti atteggiamenti sostenibili (utilizzo delle funzioni di risparmio energetico, spegnimento completo anziché instand-by, attenzione a non lasciare i dispositivi accesi o sotto carica...)	• Impatto delle tecnologie digitali sull'ambiente e corretti atteggiamenti sostenibili
AREA DI COMPETENZA 5 **RISOLVERE PROBLEMI** L'alunno a livello base, in autonomia e con un supporto adeguato: • identifica esigenze e semplici situazioni problematiche in ambienti digitali • sceglie strumenti digitali e li personalizza per rispondere alle proprie esigenze	• Individuare semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli; • Conoscere ed utilizzare gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze. • Riconoscere gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali; • Utilizzare piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità • Scegliere, tra quelle conosciute, l'applicazione adatta a svolgere un compito assegnato	• Gli elementi di un computer • Applicazioni per la creazione di contenuti multimediali.

TRAGUARDI DISCIPLINE STEM (al termine della scuola secondaria di primo grado)		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
• alfabetizzazione delle informazioni e dei dati • comunicazione e collaborazione • creazione di contenuti digitali • sicurezza • problem solving	• Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo valorizzando il pensiero divergente. • Utilizzare le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali) per sviluppare l'argomento assegnato e creare un file con l'applicazione scelta.	• Conoscenza di app e programmi, eventualmente ricercandole in rete.
	• Rilevare differenti rischi e minacce nell'accesso alla piattaforma digitale della scuola e applicare misure per evitarli. • Rendere l'alunno soggetto attivo, non passivo e ripetitivo, nell'uso di strumenti tecnologici • Riconoscere e contrastare la violenza negli ambienti digitali	• Conoscere i rischi legati alla salute e al benessere psico-fisico quando si • utilizzano le tecnologie digitali e le modalità per contrastarli. • Il cyberbullismo • Conoscere la privacy policy
	• Conoscere e applicare delle modalità ecosostenibili per l'ambiente nell'utilizzo delle tecnologie digitali. • Promuovere il corretto smaltimento di rifiuti elettronici	• Conoscere l'impatto delle tecnologie digitali sull'ambiente e corretti atteggiamenti sostenibili.
	• Descrivere e risolvere in autonomia semplici problemi tecnici • Costruire e usare una scheda per la descrizione dei principali problemi tecnici e la loro risoluzione • Utilizzare le risorse della rete per individuare un valido tutorial o delle istruzioni per risolvere un problema	• Conoscenza delle procedure di base per l'utilizzo dei device • Conoscenza dei più comuni problemi tecnici legati a device diversi (connessione, alimentazione, registrazioni, utilizzo corretto di account) • Ricerca in rete di procedure per la risoluzione di semplici problemi

	• Identificare le difficoltà riscontrate nello svolgimento di un compito o gli aspetti da perfezionare • Individuare all'interno delle proprie risorse personali e in rete idee per trovare soluzioni alle difficoltà o sperimentare nuove soluzioni per sviluppare le proprie abilità organizzative. • Creare e usare una scheda per l'autovalutazione delle difficoltà o miglioramenti evidenziando i propri punti di forza	• Conoscenza dei propri limiti e delle proprie potenzialità • Conoscenza delle risorse tecniche (siti, blog, social) utili ad implementare le modalità di risoluzione dei problemi.
	• Trasmettere con chiarezza i propri percorsi esperienziali per favorire il confronto e la verifica reciproca • Apprendere i concetti matematici, scientifici e tecnologici attraverso esperienze concrete, valorizzando il procedere per prove ed errori • Valorizzare le singolarità per favorire l'inclusione	• Conoscenza i linguaggi specifici, tecnici e scientifici per comunicare le proprie esperienze (schede, relazioni, verbalizzazioni)

Insegnamento della Religione Cattolica

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola dell'infanzia)	
	IRC	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● scopre il proprio nome (io) come diritto primario ad essere riconosciuto dalla comunità ● scopre che il creato è stato affidato all'uomo ● intuisce che l'attesa è un momento di gioia ● scopre i segni che anticipano il natale e il significato del Presepe come tradizione cristiana per celebrare la nascita di Gesù ● conosce la famiglia di Gesù e scopre il significato di famiglia ● esplora le amicizie ● scopre nelle parabole e nei miracoli la "grandezza" dell'amore di Gesù ● intuisce il significato cristiano della Pasqua: tempo di gioia, fratellanza e pace.	● Scoprire che ciascuno ha un nome che lo identifica come persona unica all'interno della comunità scolastica ● Intuire che il mondo è dono di Dio e che il compito dell'uomo è quello di custodirlo ● Riconoscere e distinguere i segni religiosi che preparano il Natale e scoprire nella nascita di Gesù un evento speciale ● Prendere consapevolezza, mediante la sua esperienza familiare, che Gesù appartiene ad una famiglia ● Intuire come Gesù, attraverso gesti e parole, ama gli uomini in modo speciale ● Riconoscere i segni religiosi della Pasqua e percepire che questa festa è Rinascita ● Intuire che la domenica è il giorno in cui i cristiani fanno festa per ricordare la Resurrezione di Gesù ● Scoprire la figura materna di Maria	● Attività ludiche e di socializzazione sul nome proprio e quello dei compagni ● Racconti biblici e presentazione della figura di San Francesco ● Racconti evangelici sulla nascita di Gesù. Realizzazione del Presepe. Attività manuali ● La famiglia di Gesù: usi e costumi del tempo ● Le parabole e i miracoli ● Racconti e attività grafico-pittoriche sulla Pasqua ● Canti, filastrocche, poesie.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza di scuola primaria)	
	IRC	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • Comprende che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo. • Riconosce il significato del Natale e della Pasqua • Conosce Gesù come Figlio di Dio e portatore del suo messaggio di amore • Individua i tratti essenziali della Chiesa-comunità e della chiesa-edificio • Scopre che per la Religione cristiana Dio è Creatore e Padre • Scopre che Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo • Sa riferire alcune pagine bibliche e le fondamentali vicende del popolo di Israele	• Apprezzare l'armonia e la bellezza del creato, opera di Dio • Mettere in atto comportamenti di rispetto e cura del mondo dono di Dio. • Comprendere il significato del Natale e della tradizione del presepe. • Riconoscere nella visita dei Magi la manifestazione di Gesù come figlio di Dio. • Riconoscere i momenti più importanti della storia della Pasqua. • Scoprire l'ambiente in cui è vissuto Gesù nella sua infanzia. • Riconoscere la Chiesa come luogo di incontro e preghiera per i cristiani. • Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del mondo. • Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la loro fede in modo e forme diverse. • Comprendere la storia dei Patriarchi dell'Antico Testamento. • Conoscere attraverso la storia di Giuseppe, e di Mosè il progetto di Dio per il suo popolo.	• La bontà, varietà e utilità delle opere create. • La vita e le opera di S. Francesco. • Forme di tutela e rispetto del creato. • Le origini del primo presepe. • La visita dei Magi, i loro doni e la stella. • Il Vangelo della Pasqua. • La terra di Gesù, la sua abitazione, la sua scuola, la sinagoga. • I miracoli e le parabole di Gesù. • La domenica per i cristiani. • Elementi della Chiesa. • Racconti mitologici sull'origine del mondo. • Le religioni antiche. • La prima forma di monoteismo. • La creazione del mondo nella Genesi. • L'origine del mondo secondo la scienza e la religione. • L'alleanza con i Patriarchi di Israele. • Le radici storiche dell'Ebraismo e Cristianesimo. • La storia di Giuseppe e il disegno divino. • La chiamata di Mosè e il decalogo. • I Re e il tempio di Gerusalemme.

		• La storia della Pasqua ebraica e della pasqua cristiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta di scuola primaria)**	
	IRC	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: • Riconosce avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa • Conosce le origini del Cristianesimo e delle altre grandi religioni • Intende il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e della vita della Chiesa • Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita	• Conoscere le origini della Chiesa attraverso il libro degli Atti deli Apostoli. • Analizzare la vita delle prime comunità. • Confrontare lo stile di vita delle prime comunità cristiane con la comunità cristiana di oggi. • Conoscere lo sviluppo storico della Chiesa. • -Scoprire le caratteristiche delle tre religioni monoteiste. • Accostarsi alle grandi religioni orientali e scoprire l'origine e le tradizioni. • Conoscere la struttura fondamentale della Chiesa. • Scoprire i Sacramenti come segni della fede e l'istanza missionaria della Chiesa	• La Chiesa primitiva: nascita e sviluppo. • Le caratteristiche delle grandi religioni mondiali. • La Chiesa popolo di Dio nel mondo: avvenimenti, persone, strutture.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della scuola secondaria di primo grado)	
	IRC	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
L'alunno: ● È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. ● A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. ● Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. ● Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. ● Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. ● Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. ● Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valori ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con esso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	**Dio e l'uomo** • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa • Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza…) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. • Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e risurrezione), riconosce in Lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo. • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo. • Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti**	● Le religioni antiche; ● La Bibbia; ● Il Vangelo; ● Gesù di Nazareth; ● La nascita della Chiesa; ● Storia della Chiesa dalla Pentecoste al Concilio Vaticano II; ● Ecclesiologia; ● Le religioni nel mondo; ● L'Ecumenismo; ● Il Decalogo e i temi etici; ● Le Beatitudini ● I Novissimi

	• Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. • Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. • Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** • Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. • Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. • Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi** • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male.	

	• Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. • Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile	