ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

CAMPO D'ESPERIENZA
IL SE' E L' ALTRO
Anni 3



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
I saluti del benvenuto. Giochi di movimento. Conoscenza degli spazi della scuola. Esperienze per consolidare l'identità personale e la socializzazione. Giochi di ascolto e di rilassamento. Conversazioni volte alla presa di coscienza delle proprie emozioni. Esperienza sull'attesa come condivisione di stati d'animo. Ascolto di canti relativi alle principali festività. Conversazioni sulla famiglia. Realizzazione di cartelloni, giochi di ruolo e drammatizzazioni.	Prendere consapevolezza della propria identità. Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai bisogni personali, materiali e dell'ambiente. Riconoscere e rispettare le norme di convivenza sociale. Stabilire relazioni positive con adulti e compagni. Comprendere e rispettare le regole dei giochi. Rispettare le regole stabilite nel gruppo. Riconoscere i passaggi significativi della propria storia personale	**Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale; è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.** **Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, rispettando le regole.** **Il bambino sa di avere una storia personale e conosce le tradizioni della famiglia.**

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

CAMPO D'ESPERIENZA
IL SE' E L' ALTRO
Anni 4



Conoscenze



- I sal… rappresentazioni grafiche.
- Esperienze per consolidare l'identità personale e la socializzazione nel gruppo dei pari, ascolto di storie sulla solidarietà e sull'aiuto reciproco.
- Giochi di ascolto e di rilassamento.
- Conversazioni volte alla presa di coscienza delle proprie e altrui emozioni.
- Esperienza sull'attesa come condivisione di stati d'animo, ascolto di canti relativi alle principali festività.
- Conversazioni sulla famiglia e sulle proprie tradizioni.
- Realizzazione di cartelloni,
- giochi di ruolo e drammatizzazioni.

Abilita



- Riconoscere la propria identità personale e culturale.
- Rafforzare l'autonomia e la stima di sé.
- Imparare a gestire le proprie emozioni.
- Stabilire relazioni positive con adulti e compagni ed accogliere la diversità come valore positivo.
- Collaborare con gli altri e condividerne gli apprendimenti.
- Rispettare le regole stabilite nel gruppo ed aiutare gli altri.
- Comprendere il concetto di "nucleo" familiare.

Competenze



- **Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale; è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.**
- **Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, rispettando le regole, sa argomentare confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.**
- **Il bambino sa di avere una storia personale e conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre,**

riconoscendo i segni della cultura del suo territorio

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

CAMPO D'ESPERIENZA
IL SE' E L' ALTRO
Anni 5



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
Esperienze ludiche per aiutare il bambino a considerare le situazioni da punti di vista diversi: narrazioni di fiabe, letture di immagini. **Ascolto, comprensione, interpretazione e narrazione affrontando temi esistenziali.** **Elaborazione** di interviste e raccolte di immagini. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente,futuro e **si orienta con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.** **Riconosce i più importanti segni della sua cultura e il funzionamento delle piccole comunità.** **Colloca correttamente nello spazio se stesso, gli oggetti, le persone.** Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	Promuovere l'autonomia, l'autostima e il senso di autoefficacia. Conoscere la tradizione della famiglia e della comunità. Scoprire di essere parte di un "gruppo sociale". Collaborare con gli altri e condividerne gli apprendimenti. Decodificare i segnali attraverso cui si manifestano le emozioni. Condividere con gli altri le proprie abilità per metterle al servizio della comunità. **Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini** Cogliere le sequenze temporali di una giornata	**Si interessa alle diverse culture presenti nel territorio supportato dall'utilizzo di immagini** **Pone domande su ciò che è bene o male, raggiunge un prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme** **Esplora, conosce e organizza la sua dimensione spaziale.** **Interagisce, legge indizi, pone domande e cerca spiegazioni.** Si orienta nel tempo della vita quotidiana. **Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale.**

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE I



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Riconoscere l'organizzazione spaziale e temporale • Sapersi orientare in uno spazio • Saper tracciare percorsi • Elaborare percorsi guidati e saper scegliere tra percorsi diversi • Individuare i confini di uno spazio • Comprendere il significato di spazi aperti e chiusi • Comprendere il significato di confine naturale e artificiale • Riconoscere gli ambienti tipici di una casa • Conoscere la funzione dei vari ambienti domestici • Riconoscere le impronte degli oggetti • Riconoscere paesaggi noti. Distinguere tra elementi naturali e antropici • Riconoscere gli abitanti e gli elementi caratteristici di ogni ambiente	• Percepire il proprio schema corporeo • Utilizzare correttamente gli indicatori topologici e di posizione • Orientarsi in spazi conosciuti • Consolidare la padronanza della destra e della sinistra • Muoversi con sicurezza nello spazio vissuto e grafico • Rappresentare lo spazio circostante • Riconoscere gli elementi del paesaggio e dell'ambiente di origine naturale e di origine antropica	• Sapersi orientare • Essere ben lateralizzato • Comprende i principali indicatori topologici • Usa indicatori topologici per orientarsi nell'ambiente • Rappresenta e descrive percorsi, anche utilizzando una simbologia non convenzionale • Osserva l'ambiente circostante in relazione alle persone e alle cose • Esplora ambienti vissuti quotidianamente e parzialmente lontani

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE II



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Riconoscere le posizioni nello spazio • Individuare la posizione del proprio corpo nello spazio • Distinguere la destra e la sinistra in relazione alla propria posizione • Localizzare persone e oggetti in spazi conosciuti in base a indicatori topologici • Elaborare percorsi diversi a seconda dei punti di riferimento • Orientarsi sui reticoli • Leggere simboli cartografici • Utilizzare sistemi di riferimento • Eseguire una rappresentazione simbolica • Comprendere il rapporto fra realtà geografica e rappresentazione convenzionale • Avere consapevolezza di confini e regioni • Discriminare tra confine naturale e artificiale • Rilevare le modifiche apportate dall'uomo	• Conoscere le funzioni di spazi conosciuti • Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio • Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando termini appropriati • Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza • Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo • Simbolizzare graficamente uno spazio • Leggere piante e riconoscerne la simbologia	• Sapersi orientare • Rappresenta e descrive percorsi, anche utilizzando una simbologia non convenzionale • Formula ipotesi • Pianifica tracciati • Relaziona • Individua i cambiamenti del territorio, conseguenti all'azione dell'uomo e a fenomeni naturali • Comprende che il territorio è stato modificato dall'uomo nel corso degli anni • Riconosce luoghi e spazi nel territorio vissuto

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE III



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Iniziare a conoscere il rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione; • Conoscere elementi fisici e antropici del paesaggio; • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo; • Assumere comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti dell'ambiente vicino.	• Rappresenta graficamente spazi vissuti e percorsi e pianifica comportamenti adeguati da assumere in tali spazi; • Comprende l'importanza dei pumti di riferimento; • Si avvia ad orientarsi nello spazio con i punti cardinali e la bussola; • Riconosce i punti cardinali nelle carte geografiche; • Comprende il concetto di riduzione in scala; • Legge ed interpreta rappresentazioni cartografiche; • Riconosce e rappresenta graficamente i principali tipi di paesaggi; • Individua e descrive le principali caratteristiche di un paesaggio naturale; • Riconosce gli elementi fisici e antropici di un paesaggio cogliendone i principali rapporti; • Conosce le attività dell'uomo utilizzando le risorse dell' ambiente; • Riconosce , nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni; • Simula comportamenti idonei da assumere in situazioni di pericolo.	- SAPERSI ORIENTARE • Sa riconoscere i punti cardinali e si orienta con essi. -UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' • Sa usare gli strumenti della comunicazione geografica per costruire la realtà; • Rappresenta graficamente spazi vissuti e percorsi; • Conosce e utilizza le carte geografiche; • Comprende il concetto di riduzione in scala. -COMPRENDERE IL PAESAGGIO • Sa rappresentare lo spazio con un linguaggio cartografico; • Sa riconoscere nei vari ambienti naturali gli elementi essenziali utilizzando un linguaggio appropriato; • Riconosce gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio; - COMPRENDERE REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE • Sa riconoscere spazi-funzioni e le principali attività dell'uomo; • Si comporta in modo adeguato in situazioni di rischio.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE IV



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Orientarsi utilizzando i punti cardinali; • Conoscere vari tipi di carte geografiche e tematiche relative all'Italia; • Conoscere la morfologia del territorio italiano; • Conoscere le regioni climatiche; • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare; • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culurale ed amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano; • Conoscere l'aspetto fisico, economico e demografico della propria regione.	• Sa utilizzare nelle carte i punti cardinali; • Sa leggere e utilizzare grafici, carte tematiche e carte geografiche; • Conosce i principali elementi costitutivi di una carta geografica; • Descrive gli ambienti interpretando la simbologia delle carte geografiche; • Considera le relazioni esistenti tra paesaggio geografico e clima; • Scoprire i rapporti esistenti tra clima e attività umana; • Localizza nelle carte geografiche dell'Italia le sue principali caratteristiche geomorfologiche: monti, fiumi, mari, colline, laghi, pianure, ecc..; • Conosce il valore dell'ambiente e agisce in modo consapevole per la sua salvaguardia; • Riconosce che la regione geografica è un sistema territoriale caratterizzato da diversi elementi: fisici, climatici, antropici: • Conosce la regione Sicilia nei vari aspetti: geografici, storici, climatici ed amministrativi.	-SAPERSI ORIENTARE • Sa orientarsi nelle carte geografiche e si muove nello spazio utilizzando i punti cardinali; • Sa individuare oggetti e persone in uno spazio utilizzando le coordinate geografiche. -UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DELLAGEOGRAFICITA' • Sa analizzare il paesaggio italiano; • Sa riconoscere la funzione degli elementi ambientali. -CONOSCERE IL PAESAGGIO • Conosce e individua nella carta geografica le principali caratteristiche geomorfologiche dell'Italia; • Sa proporre soluzioni relative alla protezione , conservazione e valorizzazione del patrimonio del proprio territorio; -COMPRENDERE REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE • Sa individuare i cambiamenti del territorio conseguenti ad azioni dell'uomo.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE V



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Le carte geografiche • I confini dell'Italia e dell'Europa • I rilievi montuosi, i mari, i fiumi, i laghi dell'Italia • Le cinque aree climatiche dell'Italia • Le regioni italiane • Osservare carte e immagini specifiche • Usare il linguaggio delle carte • Le città italiane • Caratteristiche geomorfologiche dell'Italia • Le caratteristiche delle città e del popolamento dell'Italia • I settori lavorativi: primario, secondario, terziario • Effetto serra • Desertificazione e deforestazione • Interventi di salvaguardia dell'ambiente	• Individuare i confini e la posizione che riveste l'Italia in Europa • Conoscere le aree climatiche italiane • Conoscere i principali rilievi italiani • Analisi della forma, dell'origine e delle trasformazioni che ha subito il territorio • Mettere in relazione lo spazio reale e rappresentato • Saper eseguire ingrandimenti e riduzioni • Conoscere le varie tipologie di carte • Conoscere il significato e l'importanza della latitudine e della longitudine • Riconoscer e i simboli ed individuare gli elementi delle diverse carte geografiche • Conoscere i settori lavorativi • Conoscere lo stato dell'occupazione italiana • Conoscere le caratteristiche del lavoro nei tre settori: primario, secondario e terziario	• Sapersi orientare • Conosce il territorio italiano nella sua struttura e negli elementi principali • Sa decodificare e riprodurre carte geografiche e utilizzarle in relazione alle principali coordinate spaziali • Sa distinguere le caratteristiche del paesaggio fisico, antropico italiano • Conosce le regioni italiane • Sa individuare influenze e trasformazioni del territorio determinate dalle attività umane

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE I



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Riordinare semplici eventi con gli elementi “adesso, prima, dopo” • Ordinare in successione temporale azioni, eventi accaduti, storie ascoltate • La contemporaneità, la durata, la periodizzazione • La giornata scolastica • Le azioni quotidiane consuete • Ieri, oggi, domani • L’orologio • Oggetti antichi e moderni • Le relazioni parentali • La storia delle persone • La linea del tempo personale	• Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni • Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina-pomeriggio, sera-notte • Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo • Riconoscere la contemporaneità di azioni uguali e diverse • Comprendere che la durata degli eventi è misurabile • Individuare l’inizio e la fine di una storia • Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche • Riconoscere l’importanza delle fonti • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali • Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale	• Utilizzare le fonti • Ordina esperienze temporali • Colloca in successione azioni ed eventi • Percepisce e valuta la durata di azioni ed eventi • Riconosce cambiamenti di tipo diverso operati nel tempo • Usa i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell’analisi delle fonti per la ricostruzione personale • Costruisce la propria linea del tempo

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE II



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Oggetti antichi e moderni • La storia dei resti del passato • Le relazioni parentali • La linea del tempo personale • I concetti spazio temporali • Usare i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale • orientamento temporale • La contemporaneità. La durata, la periodizzazione • La giornata scolastica • Rapporti di causa-effetto • Le azioni quotidiane consuete • L'orologio	• Riconoscere l'importanza delle fonti • Raccogliere documenti e ricavarne informazioni • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali • Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale • Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo • Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche • Distinguere la successione, la contemporaneità, la durata e la periodizzazione di eventi • Ricostruire le fasi di una storia • Individuare le relazioni di causa-effetto tra fenomeni ed eventi temporali • Conoscere l'orologio	• Utilizza le fonti • Colloca in successione azioni ed eventi • Usa i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale • Individua e riconosce cambiamenti di tipo diverso operati nel tempo • Analizza, osserva, formula ipotesi • Colloca in successione e verbalizza fatti ed eventi

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE III



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Sapere individuare e utilizzare categorie temporali. • Saper decodificare fonti. • Saper utilizzare fonti per ricostruire la storia dell'uomo. • Sapere individuare il passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico nelle civiltà antiche. • Successione temporale: contemporaneità, ciclicità, trasformazione, misurazione del tempo. • Conoscere l'origine dell'universo. • Conoscere l'origine della vita e le prime forme in cui si è sviluppata e diffusa. • Possedere informazioni sull'homo nel paleolitico e nel mesolitico. • Conoscere le grandi conquiste dell'uomo nel neolitico. • Conoscere il passaggio dalla preistoria alla storia.	• Conoscere ed usare efficacemente i documenti. • Sapere organizzare le informazioni che si sviluppano nel tempo. • Individuare le caratteristiche del tempo. • Collocare avvenimenti su fasce e rappresentazioni del tempo. • Comprendere l'evoluzione dell'uomo. • Individuare esperienze umane nel tempo: l'uomo preistorico. • Riconoscere l'intervento dell'uomo sul territorio e sulla natura. • Orientarsi nel presente e nel passato. • Comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.	• Individua e utilizza categorie temporali. • Decodifica fonti. • Utilizza fonti per ricostruire la storia dell'uomo. • Esprime informazioni. • Rappresenta le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconosce relazioni temporali. • Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. • Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Individua analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi. • Riferisce le conoscenze acquisite. • Formula ipotesi. • Elabora schemi, tabelle, mappe concettuali.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE IV



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti nel territorio. • Ricostruire la storia dell'uomo attraverso l'uso delle fonti. • Individuare le civiltà fluviali. • Usare i documenti per ricostruire e analizzare la società egizia. • Individuare le società marittime e usare i documenti per ricostruire la civiltà greca. • Conoscere le caratteristiche fondamentali delle civiltà fluviali. • Conoscere le caratteristiche fondamentali della civiltà ebraica. • Conoscere le caratteristiche fondamentali delle diverse civiltà del Mediterraneo. • Conoscere il linguaggio dello storico. • Utilizzare la nuova terminologia.	• Sapere individuare e utilizzare categorie temporali. • Saper decodificare fonti. • Comprendere l'evoluzione dell'uomo e le trasformazioni del territorio per opera dello stesso. • Orientarsi nel presente e nel passato. • Comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.	• UTILIZZARE LE FONTI • Individua e utilizza categorie temporali. • Decodifica fonti. • Utilizza le fonti per ricostruirne ed utilizzarne quadri storici. • Individua le radici storiche dell'antichità classica ed usa documenti per ricostruire la civiltà greca. • Comprende l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo. • Coglie relazioni fra attività economiche e morfologia del territorio. • Confronta civiltà. • Riferisce le conoscenze acquisite. • Confronta opinioni. • Formula ipotesi. • Elabora schemi, tabelle, mappe concettuali.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE V



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Conoscere l'Italia preromana • Conoscere fatti, personaggi, eventi ed istituzioni che caratterizzano dal punto di vista dell'organizzazione economica, sociale, politica, culturale e religiosa, la civiltà romana dalle origini alla crisi dell'impero • Usare i documenti per conoscere avvenimenti politici e militari della storia di Roma e i principali aspetti strutturali della società di Roma imperiale • Identificare le cause del crollo dell'Impero romano • Individuare migrazioni e invasioni di popoli nel mondo mediterraneo • Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio • Conoscere ed utilizzare termini specifici del linguaggio disciplinare	• Cogliere simultaneità temporali • Conoscere ed elaborare criticamente le informazioni • Leggere documenti • Elaborare confronti e parallelismi • Sapere definire quadri di civiltà all'interno di un contesto temporale e spaziale • Sapere individuare influenze e trasformazioni del territorio determinate dalle attività umane • Sapere definire quadri di civiltà all'interno di un contesto temporale e spaziale • Sapere individuare influenze e trasformazioni del territorio determinate dalle attività umane	• Utilizza le fonti • Individua e utilizza categorie temporali • Decodifica fonti • Individua le fonti per ricostruirne ed analizzarne quadri storici • Scopre le radici storiche della nostra civiltà e della realtà locale • Comprende come la nostra società sia l'incontro fra più culture • Comprende l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo • Coglie relazioni fra attività economiche e morfologia del territorio • Confronta civiltà • Riferisce le conoscenze acquisite • Confronta opinioni • Formula ipotesi • Elabora schemi, tabelle, mappe concettuali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE I
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
- **Le fonti;** -**Quadri di civiltà**; **- Gli inizi del Medioevo ;** **-Gli Arabi e la civiltà islamica;** **-Il nuovo volto dell'Europa** : - l"età di Carlo Magno; -l feudalesimo; la crisi della Chiesa; -**L? Europa dopo l'anno Mill**e : le crociate; l"Italia dei Comuni; la lotta per le investiture ; -**Verso l'età moderna**: il tramonto del Medioevo ; Umanesimo e Rinascimentoi	-**Conoscere ed Usar**e fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, materiali, orali, digitali ...); -**Collocare** nello spazio e nel tempo gli eventi e i fenomeni fondamentali dei periodi storici studiati; -**Organizzare le informazioni** con mappe, tabelle, schemi -**Individuare rapporti di causa ed** effetto degli eventi storici; -**Comprendere ed usare il li**nguaggio specifico della disciplina	-**USO DELLE FONTI** Ricava informazioni storiche dall'esame di fonti iconografiche -**ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIO**NI Comprende testi storici e li esamina Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia medioevale italiana ed europea **STABILIRE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO** Stabilisce nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti del Medioevo e l'inizio dell'età moderna **UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DISCIPLINARE** Usa un lessico appropriato ; opera collegamenti e riflessioni personali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia, Ed. alla cittadinanza; Religione.

STORIA
CLASSE II
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	CompetenzeLa Storia
		
La Storia Moderna: fonti e strumenti **Il Rinascimento** **L"Europa del Cinquecento** **Le guerre di religione in Europa** **Il Seicento in Europa e in Italia** **Guerre e sviluppo nell'Europa del Settecento** **L'Illuminismo** **L'età delle rivoluzioni: la rivoluzione industriale, americana e francese;** **L'età napoleonica** **Il Risorgimento italiano**	**Conoscere ed Usar**e fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, materiali, orali, digitali ...); -**Collocare** nello spazio e nel tempo gli eventi e i fenomeni fondamentali dei periodi storici studiati; -**Organizzare le informazioni** con mappe, tabelle, schemi -**Individuare rapporti di causa ed** effetto degli eventi storici; **-Comprendere e argomentare su conoscenze apprese usando il l**inguaggio specifico della disciplina	• **USO DELLE FONTI** Ricava informazioni storiche dall'esame di fonti iconografiche **ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** Comprende testi storici e li esamina Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia moderna italiana ed europea • **STABILIRE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO** Stabilisce nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti dell'età moderna **UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DISCIPLINARE** Usa un lessico appropriato ; opera collegamenti e riflessioni personali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA
CLASSE III
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
-L' età contemporanea; **-Il mondo agli inizi del Novecento: -l'Età degli imperialismi ;** **-L'Italia e i governi della Sinistra e Destra Storica;** **-L'età giolittiana;** **-La Prima guerra mondiale e la crisi del primo dopoguerra;** **-La Rivoluzione russa;** **-L' età dei totalitarismi: il fascismo, il nazismo, lo stalinismo;** **-La Seconda guerra mondiale** **-Dalla guerra fredda alla distensione;** **-La decolonizzazione in Asia ed Africa;** **-L'Italia repubblicana** **-Uno sguardo sul mondo contemporaneo.**	**Usare** fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche,materiali, orali, digitali) ; **Riconoscere** i fattori di un evento storico; **Cogliere** le caratteristiche di un'epoca **Elaborare** schemi interpretativi di un avvenimento o di un periodo storico **Osservare** ed **interpretare** i più importanti fenomeni di rilevanza mondiale **Comprendere** aspetti e strutture dei processi storici italiani,europei e mondiali	**USO DELLE FONTI** L' alunno ricava informazioni storiche dall'esame di fonti diverse **-ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** Comprende testi storici e li esamina Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia contemporanea **STABILIRE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO** Stabilisce nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti dell'età contemporanea **UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DISCIPLINARE** Usa un lessico appropriato ; opera collegamenti e riflessioni personali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE I
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
a. Strumenti e concetti della geografia b. **Il continente Europa :** - Europa ed Italia a confronto; - climi ed ambienti ; - montagne , colline, pianure; - fiumi, laghi, mari e coste; - popolazione ,città, economia **a. Le regioni europee** **a. Le regioni italiane**	**a. Orientarsi** sulle carte geografiche e tematiche ; **b. Consolidare** l'acquisizione dei punti cardinali e delle coordinate geografiche; **c. Riconoscere t**abelle e grafici di diverso tipo; **d. Individuare** e **descrivere** il fenomeno rappresentato nei grafici e tabelle ; **e. Comprendere** la necessità di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale; **f. Descrivere le caratteristiche fisiche e antropiche dell'Italia e dell'Europa;** **g. Riconoscere e usare** il linguaggio disciplinare	a.L' alunno **si orienta** nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; b.**Utilizza** opportunamente carte geografiche,grafici, dati statistici per comunicare informazioni ; c.**Riconosce** nei paesaggi italiani ed europei gli elementi fisici significativi come patrimonio da tutelare e valorizzare; d.**Osserva, legge e analizza** sistemi territoriali vicini e e lontani nello spazio e nel tempo; **e.Valuta** gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE II
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
L'Europa **L'Unione Europea** **Le Regioni europee** **Gli Stati d'Europa**	**a. Orientarsi** sulle carte geografiche e tematiche europee; **b. Riconoscere t**abelle e grafici di diverso tipo; **c. Individuar**e e **descrivere** il fenomeno rappresentato nei grafici e tabelle ; **d. utilizzar**e carte tematiche, grafici dati statistici per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali **e. Comprendere** la necessità di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale; **f. Descrivere le caratteristiche fisiche e antropiche delle diverse regioni d'Europa;** **g. Riconoscere** gli indicatori economici e demografico –sociali dei Paesi europei e saperli utilizzare per un'educazione allo sviluppo sostenibile **h. Riconoscere e usar**e il linguaggio disciplinare	**L'alunno** **Si orienta** nello spazio e sulle carte di diverso tipo , **Utilizza** opportunamente carte geografiche, fotografie, immagini da telerilevamento,elaborazioni digitali, grafici, dati statistici ; **Espone** le sue conoscenze utilizzando un lessico specifico; **Riconosce** nei paesaggi europei gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche e artistiche come patrimonio naturale e culturale da tutelare; **Osserva, legge e analizza** sistemi territoriali vicini e lontani nello spazio e nel tempo; **Valuta** gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA
CLASSE III
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
a) Il sistema Terra: - **il pianeta** - i climi e fattori climatici - gli ambienti naturali - le risorse della Terra - i problemi ambientali - la popolazione, politica ed economia; - **B) Problemi e sfide del mondo globale** **c) Continenti extraeuropei** **d) Stati extraeuropei**	**a. Orientarsi** sul planisfero ; **b. Consolidare** l'acquisizione dei punti cardinali e delle coordinate geografiche; **c. Individuare e interpretare informazioni leggendo t**abelle e grafici di diverso tipo; d. Riconoscere e localizzare sul planisfero le principali zone climatiche, regioni ambientali e gli Stati studiati ; **e. Descrivere le caratteristiche fisiche e antropiche dei continenti extraeuropei;** **f. Riconoscere e usar**e il linguaggio disciplinare . g) **Riconoscere e utilizzare** gli indicatori economici e demografico – sociali dei Paesi sviluppati, emergenti e in via di sviluppo per un'educazione ai diritti e allo sviluppo sostenibile h) **Comprendere** l'attuale quadro geo-politico mondiale e i suoi equilibri	L' alunno **Si orienta** nello spazio e sulle carte di diverso tipo; **Utilizza** opportunamente carte geografiche,fotografie, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per comunicare efficacemente informazioni spaziali; **Espon**e le sue conoscenze utilizzando un lessico specifico **Riconosce** nei paesaggi extraeuropei gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare; **Osserva, legge e analizza** sistemi territoriali vicini e lontani nello spazio e nel tempo; **Valuta** gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

RELIGIONE
CLASSE I
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
Dal politeismo al monoteismo: la religione egizia, la religione greca. L'ebraismo La Terra dove scorre latte e miele: geografia e storia La Sacra Bibbia La persona ed il messaggio di Gesù La Pasqua ebraica e la Pasqua Cristiana	Comprendere la varietà e complessità del mondo religioso Sapere individuare gli elementi essenziali di alcune religioni Conoscere la Bibbia nei suoi elementi principali Sapere riconoscere i momenti più salienti della vita di Gesù Imparare che Gesù ha incontrato molte persone e l'importanza di questi incontri Sapere utilizzare informazioni storico-letterarie e linguaggi specifici Conoscere il significato proprio di alcuni termini specifici della religione ebraico-cristiana Comprendere l'importanza del fatto religioso	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. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valori ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

RELIGIONE
CLASSE II
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
La Pentecoste: inizio della Chiesa. Lo stile di vita delle prime comunità cristiane. San Paolo. Gli Atti degli Apostoli Le persecuzioni contro i Cristiani Il significato dei Sacramenti Lo Scisma d'Oriente La Storia della Chiesa dal 13º al 15º secolo La Riforma Protestante ed il Concilio di Trento Lo Scisma anglicano La Chiesa nella società moderna	Sapere riconoscere gli elementi essenziali delle comunità cristiane, anche attraverso la figura di Paolo ed alcuni brani degli Atti degli Apostoli Conoscere meglio alcuni eventi storici sia passati che odierni per meglio comprendere la realtà della Chiesa Approfondire la storia, sapendo rilevare l'apporto spirituale della Chiesa Riconoscere il senso del bello in alcune espressioni artistiche nel campo della spiritualità Individuare il significato di alcuni termini specifici della realtà ecclesiale	Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.) ed individuare le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale Ricostruire gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e confrontarli con le vicende della storia civile passata e recente elaborando dei criteri per avviarne una interpretazione consapevole Sapere individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe salienti e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù e del Cristianesimo delle origini

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

RELIGIONE
CLASSE III
SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
La persona umana nel progetto di Dio Il dialogo tra Dio e l'uomo nelle grandi religioni L'impegno per la pace e la giustizia, le nuove schiavitù Alcune testimonianze significative (Kolbe, Madre Teresa di Calcutta, Gandhi, ecc.) Conoscere gli elementi fondamentali della Dottrina Sociale della Chiesa	Individuare lo specifico cristiano rispetto alla proposta di altre visioni di altre religioni Conoscere alcuni elementi dei documenti del Magistero della Chiesa, in riferimento ai temi della dignità della persona, del dialogo interreligioso e dei problemi sociali in genere Capacità di argomentare sul problema della libertà Conoscere gli elementi essenziali degli insegnamenti cristiani sull'amicizia, sull'affettività	L'alunno è aperto alla ricerca della verità e sa porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale L'alunno coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. L'alunno inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza ed impara a dare valore ai propri comportamenti per relazionarsi in modo armonico con se stesso, con gli altri e con il mondo che lo circonda

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IL CORPO E IL MOVIMENTO
Anni 3



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Giochi di movimento. • Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi e gli altri. • Giochi di tensione e di rilassamento. • Giochi allo specchio, drammatico-espressivi e con il proprio nome. • Conversazione di gruppo e narrazione autobiografica. • Costruzione della propria sagoma. • Pittura e disegno con differenti materiali traccianti.	• Riconoscere le principali parti del corpo su se stesso e su gli altri. • Rappresentare la figura umana (corpo, arti). • Coordinare il movimento degli arti. • Conoscere l'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. Sperimentare le possibilità di movimento del corpo nello spazio. • Conoscere ed apprendere attraverso il corpo e il movimento. • Conoscere le norme igieniche e usarle correttamente.	• Il bambino vive pienamente la sua corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • 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.

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IL CORPO E IL MOVIMENTO
Anni 4



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Giochi guidati, gioco simbolico, giochi di ruolo. • Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi, gli altri, gli oggetti. • Attività senso-motorie con l'utilizzo di materiali vari. • Conversazione e condivisione di esperienze. • Giochi di simulazione, di imitazione e drammatizzazione per interiorizzare i principi di una sana alimentazione in relazione alle proprie abitudini.	• Denominare le principali parti del corpo su se stesso e su gli altri. Rappresentare la figura umana in modo completo. • Coordinare ed affinare il movimento degli arti e della mano. • Conoscere l'ambiente con l'affinamento dei cinque sensi. • Gestire correttamente i movimenti e le posture del proprio corpo. • Orientarsi nello spazio fisico e grafico e saperlo utilizzare. • Conoscere ed evitare situazioni di pericolo. • Comprendere l'importanza di una sana alimentazione.	• Il bambino vive pienamente la sua corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo. • Valuta il rischio, controllando l'esecuzione del gesto.

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IL CORPO E IL MOVIMENTO
Anni 5



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Giochi che promuovono lo sviluppo della motricità fin: strappare,infilare,tenere oggetti con due dita,allacciare,modellare. • Giochi sugli schemi motori di base,anche con l'utilizzo di piccoli attrezzi. • Giochi psicomotori per sperimentarsi in relazione allo spazio, ai materiali e alla disposizione di sé rispetto agli altri. • Giochi socio-motori di gruppo con l'utilizzo di musiche per favorire l'interazione di tipo collaborativo con i compagni.	• Denominare i segmenti corporei su se stesso e su gli altri. Rappresentare la figura umana con ricchezza di particolari. • Coordinare ed affinare la motricità fine e globale. • Curare in autonomia la propria persona. Prendere coscienza dell'unità del corpo e delle diverse posizioni dello stesso nello spazio. • Comunicare con il corpo le proprie emozioni ed interpretare quelle altrui. • Padroneggiare le varie possibilità di movimento alternando forza, velocità e resistenza in maniera contestuale e finalizzata.	• Il bambino interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo e in movimento.

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IMMAGINI SUONI COLORI
Anni 3



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Giochi finalizzati alla conoscenza dei colori primari e delle forme. • Realizzazione di decorazioni e di addobbi. • Decorazioni di oggetti. • Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere. • Giochi liberi e guidati. • Attività drammatico-teatrali. • Uso dei suoni della voce e di quelli che si possono produrre con il corpo. • Travestimenti.	• Avere fiducia nelle proprie capacità espressive e comunicative. • Osservare quanto indicato dall'adulto. Rappresentare se stessi e alcuni aspetti della realtà, associando colori e forme in modo adeguato. • Esplorare i materiali a disposizione. • Saper denominare i colori primari. • Utilizzare il colore per esprimere le proprie emozioni. • Stimolare la manualità. • Partecipare a giochi ritmici collettivi.	• Il bambino comunica, esprime emozioni attraverso diverse forme di rappresentazioni. • Esplora materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività a livello individuale e nel lavoro di gruppo. • Sviluppa interesse per l'ascolto di musica.

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IMMAGINI SUONI COLORI
Anni 4



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Trasformazione di materiale di recupero (scatoloni, stoffe, bottoni, bottiglie di plastica ecc.) in giocattoli e giochi da tavolo. • Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere, sperimentazione di alcune tecniche espressive. Attività con i colori derivati. • Travestimenti ed utilizzazione di burattini e marionette. • Uso creativo del segno grafico. Creazione di piccoli doni e biglietti. • Utilizzo di strumenti musicali. Canti e piccole rappresentazioni teatrali.	• Sviluppare la creatività. • Intervenire nelle conversazioni con le insegnanti e con i coetanei in modo appropriato. • Conoscere ed appropriarsi di nuovi linguaggi. • Sperimentare e conoscere varie tecniche pittoriche. • Scoprire i colori derivati. Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale. • Rappresentare graficamente se stesso, la famiglia, l'ambiente in modo essenziale, utilizzando i colori adeguatamente. • Partecipare alla drammatizzazione di una storia.	• Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IMMAGINI SUONI COLORI
Anni 5



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• I colori primari e secondari • Colori e sensazioni • Conoscenza di diversi materiali plastici come das, pongo.... • Lettura di immagini,visione di diapositive, fotografie • Esperienze senso-motoria • Utilizzo di strumenti musicali adatti • Concetti di suoni- rumore- silenzio	• Riprodurre in modo autonomo la realtà osservata utilizzando modalità diverse • Osservare, leggere e interpretare un' opera d'arte ed esprimere sentimenti ed emozioni • Riprodurre immagini d'arte ,osserva • re e visitare beni artistici • Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo- manuale • Manipolare diversi tipi di materiali plastici • Riconoscere e riprodurre i suoni percepiti, maturando la fiducia nelle proprie potenzialità	• Utilizza i colori in maniera creativa • Sa manipolare diversi tipi di materiali • Si muove seguendo ritmi e li sa riprodurre • Il bambino è in grado di dimostrare interesse per l'arte • Scopre il paesaggio sonoro, attraverso attività di percezione e di produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti • Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe I



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
❑ Brani del repertorio vocale e strumentale sia registrati che eseguiti dal vivo ❑ Fenomeni sonori naturali ed artificiali ❑ Tutte le possibili associazioni gesto-suono ❑ Varie tipologie di espressione vocale: parlato, declamato, cantato, recitato, ecc. ❑ Differenze timbriche legate ai diversi oggetti sonori e alle varie modalità di produzione ❑ Esperienza senso-motoria ❑ Utilizzo di strumenti musicali adatti. ❑ Concetti di suoni, rumore, silenzio.	❑ Distinguere il suono dal silenzio ❑ Sperimentare, memorizzare e riprodurre semplici sequenze motorie ❑ Contare il numero dei suoni o degli eventi che formano una successione ❑ Inventare e comunicare ai compagni sequenze motorie originali ❑ Abbinare simboli ai suoni percepiti organizzandoli secondo il criterio della successione temporale ❑ Riconoscere, differenziare e verbalizzare la percezione uditiva dalle altre percezioni sensoriali ❑ Classificare i suoni in base alla fonte di produzione ❑ Collegare la propria espressività vocale a specifiche situazioni comunicative ❑ Cantare individualmente ed in gruppo e accompagnare l'esecuzione vocale con la gestualità del corpo e/o con oggetti sonori	❑ Sa collegare il proprio linguaggio motorio, gestuale e grafico agli eventi sonori ❑ Sa dare significato alla dimensione acustica della realtà ❑ Sa utilizzare le risorse espressive della voce, si muove seguendo ritmi e li sa riprodurre ❑ Sa valorizzare la realtà sonora degli oggetti

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
□ Parametri fonici del suono: intensità (forte/piano) altezza (acuto/grave), durata (lungo/corto), timbro (chiaro/scuro) □ Canti ad una voce tratti dal repertorio infantile e popolare □ Ritmi □ Esperienza corporea □ Schemi motori □ Giochi musicali (senso-motori, simbolici, di regole) □ Strumentario didattico ed oggetti sonori costruiti dagli alunni con materiale di recupero	□ Riconoscere descrivere ed analizzare i tratti percettivi fondamentali del suono □ Riprodurre una sequenza sonora mantenendone le caratteristiche specifiche □ Collegare al suono e alla musica la propria gestualità e i movimenti del corpo □ Eseguire un percorso adeguando il proprio comportamento motorio e consegne sonoro-musicale □ Confrontare gli oggetti sonori in base al materiale di costruzione ed al suono prodotto e dividerli in famiglie □ Riprodurre per imitazione una semplice melodia □ Sincronizzare la propria produzione vocale con la gestualità del corpo, con oggetti sonori o con lo strumentario didattico □ Eseguire brevi sequenze ritmiche e melodiche	□ Sa descrivere i fenomeni acustici □ Sa cogliere il valore espressivo dell'esperienza sonora e musicale □ Sa cantare individualmente ed in gruppo con proprietà di ritmo e intonazione □ Sa utilizzare lo strumento didattico per eseguire semplici brani musicali □ Sa valorizzare la realtà sonora degli oggetti di uso comune □ Successioni sonore varie per intensità

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
□ Successioni sonore varie per intensità, altezza, velocità ed aspetti timbrici □ Brani musicali di vari repertori e generi □ Danze e giochi collettivi □ Successioni sonore prodotte dalla voce, dal corpo, dall'ambiente, da oggetti sonori, da strumenti musicali □ Tutte le possibili associazioni gesto – strumento – suono □ Brani musicali tratti da differenti repertori propri ai vissuti degli alunni (canti, filastrocche, conte) □ Giochi vocali e motori legati alla tradizione infantile	□ Riconosce e classifica gli strumenti musicali utilizzati in un brano musicale □ Operare collegamenti tra i diversi linguaggi espressivi (sonoro, visivo,motori,verbale) □ Eseguire per imitazione, individualmente e/o in gruppo, canti ad una voce □ Cantare controllando l'intensità, l'intonazione, la velocità e l'espressione della propria emissione sonora □ Collegare al canto la gestualità ed il movimento di tutto il corpo □ Migliorare la gestione della propria respirazione in funzione dell'immissione sonora □ Accompagnare il canto con i diversi suoni che il corpo può produrre e/o con lo strumento didattico	□ Sa ascoltare con attenzione e comprende i fenomeni acustici □ Sa analizzare un brano musicale □ Sa leggere e scrivere una successione di suoni □ Sa valorizzare le risorse espressive della propria voce □ Sa comunicare mediante gli strumenti musicali

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Processi di controllo dell'ascolto • Brani musicali di epoche, culture e generi diversi • Canti e musiche legati ai vissuti degli alunni • Schemi motori e posturali	• Individuare le modalità di adattamento degli esseri viventi al cambiamento del tempo e delle stagioni • Conoscere le principali funzioni individuali e sociali della musica (danza, religione, pubblicità, cinema, cerimonia, intrattenimento, ecc.) • Distinguere i vari generi musicali • Porre in relazione la musica e gli altri linguaggi (verbale, visivo, motorio) • Realizzare performance in cui la musica sia unita al gesto, alla danza, alla drammatizzazione • Esprimere verbalmente e fisicamente, le emozioni suscitate dalla musica • Riprodurre individualmente e/o in coro brani	• Sa individuare e descrivere con linguaggio appropriato i principi costruttivi dei brani musicali • Sa riconoscere il rapporto tra musica e contesto culturale • Apprezza il valore espressivo del linguaggio musicale

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe V



Conoscenze	Abilita	competenze
		
□ Brani musicali di epoche e generi diversi □ Brani di culture europee ed extraeuropee □ Canti in lingue diverse dall'italiano □ Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali	□ Descrive i processi di formazione, trasmissione e ricezione del suono utilizzando un linguaggio scientificamente corretto □ Riprodurre con proprietà di ritmo ed intonazione canti □ Conoscere la simbologia musicale convenzionale	□ Sa ascoltare attivamente un brano musicale □ Sa riconoscere il rapporto tra musica e contesto d'uso □ Sa cogliere la valenza comunicativa della musica □ Sa utilizzare le risorse espressive della voce

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE:
Classe I



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
❑ Colori e sensazioni ❑ I colori mescolati ❑ I colori nei diversi ambienti domestici e naturali ❑ Dipinti artistici ❑ Sequenze logiche d'immagini ❑ La linea di terra ❑ La linea del cielo ❑ La scultura ❑ Il dipinto	❑ Osservare, riconoscere ed utilizzare i colori nella realtà e nella rappresentazione grafica di questa ❑ Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale ❑ Raccontare un'immagine e le sensazioni suscitate ❑ Rappresentare attraverso un'immagine una realtà vissuta ❑ Riconoscere i segni e le principali relazioni spaziali di cui è composta un'immagine ❑ Distinguere diverse modalità dell'espressione artistica ❑ Osservare, leggere ed interpretare un'opera d'arte ed esprimere sentimenti ed emozioni	❑ Sa utilizzare e differenziare i colori ❑ Sa leggere un'immagine riconoscendone le tecniche e i materiali utilizzati

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE:
Classe II



Conoscenze



- I colori
- Forma e colori
- I colori della fantasia
- I colori della realtà
- I colori primari
- I colori secondari
- Il materiale di recupero come strumento espressivi
- I diversi generi espressivi: il mosaico, la pittura, la scultura, la vetrata l', affresco…
- Il messaggio pubblicitario
- Il messaggio umoristico
- Il messaggio sociale
- Il fumetto

Abilità



- Il materiale di recupero come strumento espressivo
- Utilizzare consapevolmente il colore per migliorare la qualità dell'immagine
- Esprimere il proprio vissuto attraverso l'uso del colore
- Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche a fini espressivi
- Rappresentare fatti, personaggi e situazioni utilizzando diversi materiali plastici
- Osservare un'immagine e coglierne il contesto generico
- In un'immagine differenziare i soggetti principali e secondari
- Distinguere e riconoscere opere d'arte presenti nel territorio
- Sensibilizzare alla salvaguardia dei beni artistici presenti nel territorio

Competenze



ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Sa cogliere il valore comunicativo ed espressivo del colore
- Sa utilizzare con sempre maggior abilità tecniche e materiali diversi per realizzare un messaggio visivo

OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

- Sa cogliere il significato e il messaggio comunicativo di un'immagine

COMPRENDERE E APPREZZARE OPERE D'ARTE

- Sa leggere, apprezzare e riconoscere diversi generi di espressione artistica

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE:
Classe III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Gli stencils • I ritmi • La simmetria • Le rotazioni • La segnaletica stradale • Il mare, il cielo, la montagna, la città, la campagna • Il contorno • Lo sfondo • La plastilina, il gesso • Lo spazio • Il tempo • I suoni e le immagini • La fotografia • Il collage • L'acquarello • La forma • I colori • Il ritratto • Il primo piano	✓Conoscere ed applicare alcune tecniche di stampa decorativa ✓ Individuare il colore come elemento identificativo di alcuni codici comunicativi ✓Rappresentare diversi ambienti attraverso l'uso di varie tecniche grafico pittoriche. ✓Inventare una storia leggendo un'immagine o una sequenza d'immagini ✓ Smontare e rimontare un'immagine dando nuovi significati ✓Associare una melodia ad un'immagine e viceversa ✓ Acquisire consapevolezza di diversi codici espressivi ✓Analizzare l'ambiente, i personaggi e gli oggetti di un'opera. ✓ Differenziare i soggetti principali da quelli secondari.	*ESPRIMERSI E COMUNICARE* **Sa utilizzare segni, forme e colori in produzioni e rappresentazioni decorative.** **Esprimersi creativamente mediante la scelta e l'impiego di tecniche manipolativo espressive** *OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI* **Sa esprimere emozioni, sensazioni, ricordi utilizzando un'immagine.** *COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D' ARTE* **Sa identificare, analizzare ed apprezzare un'immagine artistica.**

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE:
Classe IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
La prospettiva • Le proporzioni • I colori simbolici • I motivi ornamentali • L'acquarello • La luce, le ombre • Lo sfumato • L'apparecchio fotografico, la distanza, la messa a fuoco • Il bianco e nero e i colori • Il collage di foto • La stampa digitale • L'immagine digitale ,l'immagine televisiva • L'immagine multimediale • Il cartone animato • Il ritratto • La narrazione • Il paesaggio • La natura morta	• Rappresentare e riprodurre un'immagine con diverse tecniche grafico-pittoriche • Sa utilizzare autonomamente gli elementi di base della comunicazione • iconica • Comunica i propri vissuti attraverso il linguaggio fotografico • Giocare e divertirsi operando con foto stampate • Rapportare diversi tipi d'immagini • Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni, immagini per dare vita ad un testo visivo costituito anche da immagini in movimento	• Sa utilizzare il linguaggio dei segni i iconici • Sa comunicare e decodificare messaggi del linguaggio fotografico • Sa individuare gli elementi della comunicazione iconica

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE:
Classe V



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
□ La prospettiva □ Le proporzioni □ I colori simbolici □ L'acquarello □ Le luci □ Le ombre □ L'apparecchio fotografico □ La telecamera □ Le animazioni multimediali □ L'immagine digitale □ L'immagine televisiva □ L'immagine multimediale □ Il cartone animato □ Il ritratto □ La narrazione □ Il paesaggio □ I generi artistici □ Tecniche e stili dell'espressione pittorica □ Gli artisti e le loro opere: Picasso, Klimt	□ Superare stereotipi rappresentativi e sperimentare nuove tecniche che stimolino la fantasia □ Esprimersi con il maggior numero di tecniche costruendo messaggi visivi ed audiovisivi □ Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni, per produrre immagini □ Comprendere il contenuto di una comunicazione visiva e rielaborarlo □ Differenziare stili e tecniche dell'espressione pittorica in base all'epoca e alle caratteristiche proprie dell'artista □ Differenziare stili e tecniche dell'espressione pittorica in base all'epoca e alle caratteristiche proprie dell'artista □ Analizzare, classificare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio	□ Sa utilizzare strumenti, materiali, procedimenti per comunicare esperienze □ Utilizza tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo □ Sa individuare autonomamente gli elementi di base della comunicazione iconica per coglierne la natura e il senso estetico Sa individuare autonomamente i generi artistici colti lungo un percorso culturale

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe I



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
❑ I cinque sensi ❑ Il corpo ❑ Le parti del corpo ❑ Le posizioni del corpo ❑ La costruzione dello schema corporeo ❑ La coordinazione dinamica ❑ Gli schemi motori ❑ La lateralizzazione ❑ La comunicazione non verbale ❑ Le regole	❑ Sviluppare la percezione e la conoscenza del proprio corpo ❑ Conoscere e denominare le proprie parti del corpo ❑ Saper collocare il proprio corpo in rapporto allo spazio vissuto e rappresentato ❑ Sviluppare la coordinazione dinamica generale ❑ Sviluppare la funzione di dominanza e lateralizzazione ❑ Sviluppare comportamenti relazionali positivi ❑ Comprendere il valore delle regole e la necessità di rispettarle	❑ Sa osservare e conoscere il proprio corpo ❑ Sa padroneggiare gli schemi motori di base ❑ Sa partecipare al gioco collettivo sviluppando corretti comportamenti relazionali ❑ Sa rispettare le regole nei giochi di gruppo e nelle attività ludiche organizzate

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe II



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
❑ La forza ❑ La rapidità ❑ Il rilassamento ❑ La resistenza ❑ I percorsi i circuiti ❑ Il ritmo ❑ La lateralizzazione ❑ La coordinazione ❑ Giochi d'imitazione ❑ Giochi d'immaginazione ❑ Giochi popolari giochi e competizioni ❑ Le regole di comportamento ❑ Le regole di igiene	❑ Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri ❑ Percepire semplici strutture ritmiche ❑ Favorire il rilassamento globale e segmentario ❑ Sviluppare l'equilibrio statico e dinamico ❑ Sviluppare la lateralizzazione con e senza attrezzi ❑ Sviluppare comportamenti relazionali positivi ❑ Acquisire e sviluppare qualità individuali ❑ Favorire l'acquisizione di regole e comportamenti adeguati per la realizzazione di attività ludiche ❑ Ideare e proporre situazioni di gioco ❑ Acquisire regole di comportamento per non farsi male ❑ Acquisire semplici regole di igiene (prima e dopo lo sport)	**❑ Sa controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche** **❑ Possiede capacità coordinative motorie** **❑ Sa adottare comportamenti relazionali positivi** **❑ Sa partecipare a giochi di gruppo**

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Espressione e manipolazione • Gli attrezzi in palestra • Uso creativo degli attrezzi • I percorsi • L'orientamento • I circuiti • Musica e movimento • Le parole del corpo • Giochi di squadra • Giochi di gruppo • Giochi pre - sportivi • Le regole di comportamento • Le regole di igiene	✓ Utilizzare la motricità fino-motoria con piccoli attrezzi ✓Consolidare schemi motori di base e sviluppare le capacità condizionali ✓Acquisire le abilità relative alla comunicazione mimico-gestuale ✓Esprimere e rappresentare sentimenti ed emozioni attraverso il linguaggio corporeo ✓ Cooperare all'interno di un gruppo ✓ Interagire positivamente all'interno del gruppo ✓ Inventare e stabilire le regole di un gioco ✓ Proporre ed ideare percorsi motori con l'utilizzo di materiale strutturato e non ✓ Cooperare all'interno di un gruppo ✓ Interagire positivamente all'interno del gruppo ✓ Inventare e stabilire le regole di un gioco ✓ Acquisire regole di comportamento per non farsi male ✓ Acquisire semplici regole di igiene	❑ **Muoversi con scioltezza, destrezza e Disinvoltura** ❑ **Sa utilizzare il proprio corpo come espressione della personalità** ❑ **Sa adottare comportamenti relazionali positivi attraverso esperienze di gioco e avviamento sportivo** ❑**Sa prendere iniziative** ❑ **Sa applicare regole di igiene, di sicurezza, di comportamento**

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• La gara • I percorsi • Le staffette • Giochi di squadra • Giochi di squadra • Giochi di gruppo • Pallavvelenata; Pallacanestro; Pallamano; • Pallavolo • Le regole di comportamento	• Utilizzare schemi motori e posturali in situazioni combinate e simultanee • Eseguire movimenti precisi adattandoli a situazioni esecutive sempre più complesse • Svolgere un ruolo attivo e significativo nell'attività di gioco-sport • Rispettare ed aiutare i compagni • Conoscere diversi tipi di gioco-sport individuali e di squadra • Acquisire corretti comportamenti nelle diverse fasi dei giochi	Sa utilizzare gli schemi motori in forme progressivamente coordinate • Sa porsi in relazione con gli altri collaborando attivamente • Sa rispettare le regole di gioco codificate e arbitrarie

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe V



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
□ Composizioni motorie	□ Eseguire movimenti precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse □ Eseguire attività proposte per sperimentare e migliorare le proprie capacità	□ Sa utilizzare il proprio corpo per eseguire e sperimentare nuovi movimentI
□ I giochi di squadra □ La funzione dei vari elementi di una squadra	□ Rispettare le regole di giochi di squadra □ Giocare lealmente con i compagni	□ Sa assumere comportamenti sociali positivi
□ Comportamenti corretti in caso di infortuni	□ Assumere comportamenti igienici e salutistici □ Rispettare regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita	□ Sa rispettare le regole di comportamento utili anche alla prevenzione degli infortuni

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA:
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
▪ Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione. ▪ Attività individuali con piccoli attrezzi in percorsi vari. ▪ Attività con i palloni di coordinazione oculo -manuale e oculo – podalica. ▪ Giochi di movimento. ▪ Lanci e prese a coppie; passaggi, palleggi e tiri negli sport di squadra. ▪ Regole principali con tecnica individuale e di squadra, partendo dai fondamenti.	▪ Consolidare gli elementi dello schema corporeo e degli schemi motori di base. ▪ Migliorare le capacità coordinative e condizionali. ▪ Consolidare l'orientamento spaziale e la lateralità in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ▪ Conoscere e rispettare il valore della competizione, le regole nella pratica ludico – sportiva e il fair-play	▪ Sa riconoscere e controllare il movimento degli arti in ogni situazione. ▪ Utilizza in modo corretto la coordinazione. ▪ Riconosce e valuta traiettorie, distanze e direzioni. ▪ Sa controllare le proprie emozioni e aggressività; collabora con i compagni. ▪ Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA:
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
• Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione. • Esercizi di controllo respiratorio e cardio - circolatorio. • Spostamenti in zone delimitate nel gioco individuale e di squadra, per occupare lo spazio in modo omogeneo. • Lavoro di lateralità su di sé e sugli altri. • Esercizi di coordinazione generale, di equilibrio statico e dinamico. • Giochi sportivi utilizzando esecuzioni di azioni di gioco – sportivo – staffette – circuiti.	• Il corpo e le sue funzioni senso – percettive. • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio – respiratorie muscolari) per poter controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza – resistenza – velocità). • Organizzare condotte motorie sempre più complesse. • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. • Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play.	• Ha consapevolezza di sé, padronanza degli schemi motori e posturali. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive. • Possiede conoscenze e competenze relative all'educazione alla salute, alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita. • E' capace di interporsi nel gruppo di cui condivide e rispetta le regole dimostrando di accettare e rispettare l'altro. • Conosce le tecniche degli sport di squadra e le regole dell'arbitraggio.

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA:
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO

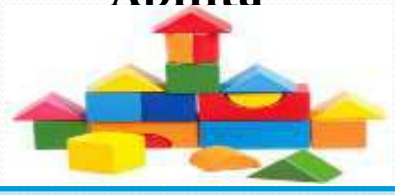


Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Esercizi di controllo respiratorio e cardiocircolatorio. ✓ Corsa lenta a velocità costante per un tempo via via maggiore. ✓ Esercizi di coordinazione generale anche con l'utilizzo dei piccoli attrezzi. ✓ Esercizi a carico naturale di forza. ✓ Arbitrare una partita. ✓ Mettere in atto comportamenti operativi e organizzativi nei giochi sportivi – staffette circuiti.	✓ Essere in grado di rilevare i principali cambiamenti morfologici del corpo. ✓ Mantenere un impegno motorio prolungato nel tempo, manifestando autocontrollo nelle funzioni cardio – respiratorie e muscolari. ✓ Saper utilizzare le abilità coordinative raggiunte per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. ✓ Organizzare e partecipare a competizioni sportive rispettando compagni e avversari, accettando la sconfitta. ✓ Conoscere e utilizzare comportamenti sicuri durante la pratica ludico –sportiva.	✓ Costruisce la propria identità personale e la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti. ✓ Utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del linguaggio corporeo – motorio – sportivo delle sue funzioni. ✓ Sa usare l'allenamento per migliorarsi e per mantenere un buon stato di salute. ✓ E' capace di assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni e di impegnarsi per il bene comune. ✓ Sperimenta i corretti valori dello sport (fair-play)

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE E IMMAGINE:
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Conoscere i principali elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il punto, il colore e il loro valore espressivo. ✓ Rielaborazione personale dei temi proposti: le forme elementari della natura (superamento degli stereotipi), gli animali. ✓ Applicare le regole della simmetria, realizzare disegni astratti utilizzando consapevolmente linee, forme, colori. ✓ Tecnica e applicazione di matita, pastelli, pennarelli e tempere. ✓ Applicare un metodo di lettura dell'opera d'arte secondo i più elementari criteri. ✓ Conoscere le principali caratteristiche tecnico-stilistiche dell'arte, dalla preistoria al periodo romanico e utilizzare verbalmente la terminologia specifica appresa	✓ Essere in grado di vedere–osservare la realtà e di comprendere ed utilizzare i linguaggi visivi specifici. ✓ Essere in grado di utilizzare le diverse tecniche espressive. ✓ Essere in grado di produrre e rielaborare messaggi visivi anche con l'uso dei nuovi media. ✓ Essere in grado di leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale	✓ Osserva, descrive, legge le immagini: - presta attenzione - analizza - decodifica - riconosce - interpreta. ✓ Comprende, rielabora, produce attraverso il linguaggio visivo: - utilizza - crea - rappresenta. ✓ Sviluppa il senso civico dei beni culturali: - riconosce - apprezza - rispetta

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE E IMMAGINE:
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Conoscere e sapere utilizzare gli elementi del linguaggio visivo: il colore, la superficie, lo spazio. ✓ Descrivere graficamente quanto osservato. ✓ Produrre elaborati applicando le tecniche proposte in modo espressivo. ✓ Rielaborazione personale dei temi proposti: la natura morta, il paesaggio naturale, i manufatti della storia dell'arte. ✓ Applicare un metodo di lettura dell'opera d'arte, riconoscendone generi, forme, funzioni. ✓ Conoscere le principali caratteristiche tecnicostilistiche dell'arte, da quella medievale al '600. ✓ Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina.	✓ Essere in grado di vedere – osservare la realtà e di comprendere ed utilizzare i linguaggi visivi specifici. ✓ Essere in grado di utilizzare le diverse tecniche espressive. ✓ Essere in grado di produrre e rielaborare messaggi visivi anche con l'uso dei nuovi media. ✓ Essere in grado di leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale, collocando le opere nei rispettivi contesti storici.	✓ Osserva, descrive, legge le immagini: - presta attenzione - analizza - decodifica - riconosce - interpreta. ✓ Comprende, rielabora, produce attraverso il linguaggio visivo: - utilizza - crea - rappresenta. ✓ Sviluppa il senso civico dei beni culturali: - riconosce - apprezza - rispetta

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE E IMMAGINE:
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Utilizzare con corretto metodo progettuale diverse tecniche apprese, scegliendo le più idonee per realizzare i propri elaborati artistici. ✓ Rielaborazione personale dei temi proposti: il paesaggio urbano e naturale, il ritratto, gli animali, la figura umana, i manufatti della storia dell'arte. ✓ Comprendere le caratteristiche tecnico – stilistiche delle opere d'arte analizzate, riconoscendone contenuti e temi espressivi. ✓ Conoscere e applicare relazioni storico – letterario – geografiche tra opere d'arte, dall'8oo a quella contemporanea. ✓ Utilizzare correttamente la terminologia specifica	✓ Essere in grado di vedere – osservare la realtà e di comprendere ed utilizzare i linguaggi visivi specifici. ✓ Essere in grado di utilizzare le diverse tecniche espressive. ✓ Essere in grado di produrre e rielaborare messaggi visivi anche con l'uso dei nuovi media. ✓ Essere in grado di leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale, collocando le opere nei rispettivi contesti storici.	✓ Osserva, descrive, legge le immagini: - presta attenzione - analizza - decodifica - riconosce - interpreta. ✓ Comprende, rielabora, produce attraverso il linguaggio visivo: - utilizza - crea - rappresenta. ✓ Sviluppa il senso civico dei beni culturali: - riconosce - apprezza - rispetta

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Esplorazione di eventi sonori e relative caratteristiche ✓ Notazione musicale tradizionale (primi elementi) ✓ Riconoscimento, all'ascolto, di strumenti musicali ✓ Tecnica dello strumento musicale didattico ✓ Le forme musicali dalla preistoria al Medioevo	✓ Riconoscere e discriminare suoni e rumori ✓ Decodificare e utilizzare i primi elementi della notazione musicale tradizionale ✓ Utilizzare mezzi sonori diversi ✓ Distinguere elementi essenziali del linguaggio musicale	✓ Utilizzare i primi elementi della notazione musicale ✓ Ascoltare e riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente e le caratteristiche ✓ Riconoscere gli strumenti, all'ascolto, di un brano musicale ✓ Saper eseguire semplici brani musicali per lettura o per imitazione ✓ Saper eseguire in coro semplici brani melodici ✓ Conoscere l'uso e la funzione della musica dalla Preistoria al Medioevo

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Regole della notazione musicale ✓ Discriminazione dei generi e degli stili musicali ✓ Caratteristiche degli strumenti musicali ✓ Segni espressivi e dinamici ✓ Abbinamento suoni-parole-sensazioni ✓ Approfondimento della tecnica strumentale ✓ Brani vocali e strumentali tratti da vari repertori ✓ Forme musicali dal Rinascimento al Classicismo	✓ Sviluppare senso ritmico e melodico ✓ Distinguere le varie parti del linguaggio musicale ✓ Utilizzare la tecnica corale ✓ Utilizzare la tecnica strumentale didattica ✓ Utilizzare la terminologia appropriata	✓ Ascoltare e riconoscere le caratteristiche di un brano musicale ✓ Utilizzare alcune regole della teoria musicale ✓ Saper eseguire un brano con lo strumento sia individualmente sia in gruppo ✓ Saper cantare in coro senza prevalere sugli altri ✓ Conoscere l'uso e la funzione della musica dal Rinascimento al Classicismo

ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
✓ Regole della notazione musicale ✓ Analisi degli aspetti strutturali di un brano ✓ Potenziamento della tecnica strumentale ✓ Confronto critico con le tradizioni storiche e le diversità culturali ✓ Funzione delle opere musicali nei contesti storici che vanno dal romanticismo ai nostri giorni	✓ Potenziare il senso ritmico e melodico in un brano musicale ✓ Eseguire in modo espressivo il senso ritmico e melodico in un brano musicale ✓ Valutare le proprie attitudini e le proprie capacità	✓ Ascoltare e riconoscere lo stile dei brani Musicali ✓ Saper utilizzare la notazione e alcune regole della teoria musicale ✓ Progettare semplici eventi sonori ✓ Saper rielaborare semplici incisi ritmici o melodici su regole date ✓ Conoscere l'uso e la funzione della musica dal Romanticismo ai nostri giorni

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO
Anni 3



Conoscenze	Abilita'	Competenze
		
• Esplorazione degli ambienti interni della scuola e del giardino. • Esperienza di vendemmia. • Il calendario delle presenze. • Rappresentazione e costruzione di scansione temporale. • Osserviamo la natura, le cose e i colori che cambiano con il trascorrere del tempo. • Conversazione a tema scientifico (scoiattolo, letargo).	• Conoscere l'ambiente scolastico. • Individuare nell'ambiente aspetti stagionali. • Stabilire relazioni temporali prima-dopo. • Riconoscere e nominare animali. • Conoscere e riconoscere le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo) negli oggetti di vita quotidiana. • Discriminare forme e dimensioni grande/piccolo. • Manipolare materiali diversi.	• Il bambino colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone. • Raggruppa e ordina secondo criteri diversi. • Coglie le trasformazioni dell'ambiente. • Si orienta nel tempo della vita quotidiana • Conosce le principali forme geometriche. • Sa manipolare materiali vari.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO
Anni 4



Conoscenze	Abilita	Competenze
		
· Raggruppamenti e costruzioni di un insieme. · Classificazioni, ordinamenti e misurazioni. · Concetti topologici. · Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni. · Costruzione di un calendario meteorologico. · Conversazione a tema scientifico (ciclicità stagionale). · Giochi spazio-temporali.	· Discriminare oggetti e strumenti di uso comune. · Raggruppare oggetti secondo un criterio. · Individuare e controllare la posizione di oggetti in uno spazio circoscritto in base agli indicatori: sopra-sotto in alto-in basso. · Compiere associazioni, corrispondenze nella giornata (routine: mattino ,andare a scuola ,appello, colazione, giochi). · Individuare quantità numeriche. · Ricostruire sequenze temporali. · Identificare le differenze tra il mondo animale e quello vegetale. · Manipolare materiali diversi.	· Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. · Conosce e riconosce le principali figure geometriche. · Riconosce i concetti topologici fondamentali. · Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. · Percepisce informazioni attraverso i sensi. · Coglie trasformazioni naturali. · Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO
Anni 5



Conoscenze	Abilita'	Competenze
		
· Raggruppamenti, ordinamenti. · Numeri e numerazione. · Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. · Concetti spaziali e topologici. · Simboli mappe e percorsi. · Forme geometriche. · Esercizi gioco di classificazione. · Serie e ritmi. · Giochi di corrispondenza biunivoca. · Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre), di successione, contemporaneità, durata. · Rappresentazione e costruzione di scansioni temporali. · Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico). · Il corpo umano, i cinque sensi.	· Raggruppare, ordinare oggetti, forme , immagini. · Riconoscere numeri e quantità. · Contare in senso progressivo collegando ogni numero oralmente con il raggruppamento di elementi corrispondenti. · Valutare e rappresentare le quantità. · Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione. · Muoversi nello spazio con consapevolezza . · Eseguire percorsi. · Scoprire, riconoscere, operare con semplici figure geometriche. · Classificare oggetti, forme, immagini, in base a determinati criteri. · Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale. · Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.	· Raggruppa, ordina oggetti, persone, immagini. · Conosce e opera con la quantità entro il10. · Associa la quantità al simbolo numerico. · Colloca se stesso, oggetti e persone nello spazio secondo gli indicatori di posizione. · Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. · Conosce, riconosce ed opera con le principali forme geometriche. · Costruisce insiemi in base a criteri dati. · Formula una prima idea di tempo. · Utilizza semplici forme di registrazione dei dati. · Formula ipotesi e trova soluzione a semplici problemi.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Relazioni spaziali ➢ Percorsi guidati ➢ Figure geometriche ➢ Misure Classificazioni, relazioni e ordinamenti Costruzione di insiemi Previsioni, raccolta e interpretazione di dati ➢ I numeri naturali da 0 a 20 ➢ Precedente e successivo ➢ Spostamenti sulla retta dei numeri ➢ Tanti quanti, maggiore, minore ➢ Composizione e scomposizione dei numeri ➢ Raggruppamenti ➢ La decina ➢ L'addizione e la sottrazione ➢ Il doppio e la metà Problemi desunti dalla vita quotidiana	➢ Riconoscere e descrivere le principali relazioni spaziali ➢ Eseguire percorsi ➢ Sapere osservare oggetti nell'ambiente per rilevarne le forme ➢ Confrontare e ordinare grandezze Osservare e confrontare oggetti per rilevarne uguaglianze e differenze Classificare oggetti e figure secondo un criterio Stabilire relazioni tra gli elementi di due insiemi Contare collegando correttamente la sequenza numerica verbale con l'attività manipolativa e percettiva Contare sia in senso progressivo che regressivo Ordinare numeri sulla retta numerica Comporre e scomporre i numeri Comprendere il valore posizionale delle cifre Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20 Risolvere semplici problemi con l'addizione e la sottrazione	➢ Descrive e rappresenta lo spazio ➢ Descrive le principali figure geometriche ➢ Stima misure Individua relazioni fra elementi Classifica in base a determinate proprietà e relazioni Organizza un'indagine Utilizza dati usando metodi statistici Comprende il significato dei numeri e i modi per rappresentarli Comprende il significato dei numeri e i modi per rappresentarli Comprende il significato delle operazioni di addizione e sottrazione Calcola mentalmente e per iscritto Riconosce e rappresenta situazioni problematiche Si pone e risolve problemi

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Percorsi, mappe, labirinti Il piano cartesiano Alcune figure piane e solide Misure Classificazioni , relazioni e ordinamenti Prime rappresentazioni Raccolta, interpretazione e rappresentazione di dati Lettura e scrittura di numeri, sia in cifre che a parole, fino al 100 Composizione e scomposizione di numeri Raggruppamenti in base dieci Addizioni e sottrazioni con e senza cambio La moltiplicazione e la tavola pitagorica Problemi di tipo aritmetico e logico	Localizzare oggetti nello spazio, prendendo come riferimento se stessi, persone, cose Localizzare oggetti su un piano cartesiano Effettuare spostamenti lungo percorsi Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide Individuare grandezze misurabili in oggetti e in fenomeni Osservare e confrontare oggetti per rilevarne uguaglianze e differenze Leggere, scrivere e confrontare i numeri naturali entro il 100 Operare raggruppamenti in base dieci Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 100 con uno o più cambi Eseguire moltiplicazioni in colonna con il moltiplicatore a una cifra Analizzare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche	Individua e rappresenta figure geometriche piane Misura grandezze usando unità di misura arbitrarie e non convenzionali Confronta e ordina grandezze diverse Individua relazioni fra elementi Classifica in base a determinate proprietà e relazioni Organizza un'indagine e utilizza dati Comprende il valore posizionale delle cifre Utilizza l'addizione, la sottrazione e la moltiplicazione in diversi contesti Risolve situazioni problematiche

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Le principali figure piane Classificazioni Gli eventi probabili L'indagine I numeri naturali entro il 1000 Il valore posizionale delle cifre Le quattro operazioni in riga e in colonna Le frazioni I numeri decimali Individuazione e analisi di un testo problematico	Costruire e disegnare semplici figure geometriche piane Classificare oggetti, figure e numeri Costruire e utilizzare i diagrammi di flusso Effettuare semplici rilevamenti statistici Calcolare la probabilità di un evento Leggere, scrivere, confrontare, ordinare i numeri naturali Comprendere il significato e l'uso dello zero, della virgola e del valore posizionale delle cifre Eseguire le quattro operazioni in colonna Comprendere i significati delle frazioni Individuare una situazione problematica	Riconosce e disegna figure geometriche Classifica e ordina Effettua semplici rilevamenti statistici Leggere, scrivere, confrontare, ordinare i numeri naturali Comprendere il significato e l'uso dello zero, della virgola e del valore posizionale delle cifre Eseguire le quattro operazioni in colonna Comprendere i significati delle frazioni Risolve situazioni problematiche che richiedono moltiplicazioni e divisioni

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
I poligoni: perimetro e area Unità di misura di lunghezze, massa, capacità Spesa, guadagno, ricavo, perdita Peso netto, peso lordo, tara L' algoritmo Moda, media e grafici Valutazione di probabilità I diagrammi I numeri naturali e decimali Le proprietà delle quattro operazioni Le moltiplicazioni Le divisioni Frazioni Sistemi monetari e cambi L'euro Analisi di testi di problemi	Confrontare figure geometriche Calcolare perimetro e area Cambiare misure utilizzando multipli e sottomultipli Calcolare spesa, ricavo Riconoscere proposizioni logiche Rappresentare dati Interpretare grafici Effettuare previsioni intuitive sulla probabilità di realizzazione di eventi Sapere costruire un diagramma di flusso Comprendere il valore posizionale delle cifre nei numeri naturali e decimali Eseguire le quattro operazioni con i numeri decimali Comprendere e operare con le frazioni Applicare le proprietà delle operazioni Individuare l'obiettivo da raggiungere in una situazione problematica Individuare eventuali inesattezze di un procedimento risolutivo attuato	Opera trasformazioni geometriche Sa confrontare e operare con grandezze e unità di misura Utilizza il linguaggio della logica, della probabilità e della statistica Utilizza con sicurezza le quattro operazioni Applica le proprietà delle operazioni Individua il procedimento e la soluzione dei problemi Utilizza varie strategie

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE V



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
I poligoni regolari ed irregolari: perimetri e aree Il cerchio e la circonferenza Le figure solide: il volume Unità di misure Lo sconto e la percentuale I diagrammi ad albero, di Venn, di Carroll Evento certo, possibile, impossibile Moda, mediana e media aritmetica Operazioni con numeri interi, decimali, frazionari e relativi Potenze, multipli, divisori e numeri primi Le espressioni aritmetiche e l'uso delle parentesi Scomposizione di numeri interi in fattori primi secondo i criteri di divisibilità Frazioni I numeri interi e decimali Operazioni con numeri interi, decimali, frazionari e relativi Calcolo di un numero elevato a potenza Multipli, divisori e numeri primi Le espressioni aritmetiche e l'uso delle parentesi Scomposizione di numeri interi in fattori primi secondo i criteri di divisibilità Problemi di vario tipo	Costruire e disegnare con strumenti vari le principali figure geometriche Calcolare la misura del perimetro e l'area dei poligoni e del cerchio Sviluppo di alcune principali figure solide Effettuare misure di grandezza Risolvere situazioni problematiche con le misure Calcolare spesa, ricavo, guadagno e perdita Calcolare le percentuali di sconto Classificare elementi in base a due o più proprietà Individuare moda, mediana e media aritmetica Effettuare e interpretare indagini statistiche Rappresentare procedure con diagrammi di flusso Riconoscere il valore posizionale delle cifre Individuare numeri primi, multipli e divisori di numeri naturali Comprendere l'elevamento a potenza Riconoscere i diversi tipi di frazione Scomporre un numero intero in fattori primi Analizzare il testo di un problema	Opera trasformazioni geometriche Confrontare e operare con grandezze e unità di misura Risolve problemi di calcolo con le misure Utilizza il linguaggio della logica Utilizza il linguaggio della probabilità Utilizza il linguaggio della statistica Utilizza con sicurezza le quattro operazioni Applica le proprietà delle operazioni Analizza efficaci strategie di calcolo Individua il procedimento e la soluzione di problemi Utilizza varie strategie risolutive

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Oggetti nell'ambiente Semplici classificazioni Osservazione ed esplorazione dell'ambiente Somiglianze e differenze tra animali	Ordinare oggetti secondo relazioni di grandezza, di forma, di colore Confrontare oggetti e raggrupparli per somiglianze Distinguere gli organismi viventi dagli oggetti inanimati Identificare e descrivere le caratteristiche di oggetti, piante, animali Ordinare corpi in base alle loro proprietà	Sa osservare, descrivere e confrontare oggetti
I cinque sensi Gli stati della materia: solido, liquido e gassoso Il ciclo vitale Il ciclo stagionale delle piante La nutrizione nell'uomo	Conoscere ed utilizzare i cinque sensi Utilizzare semplici tecniche di osservazione Distinguere gli aspetti caratteristici dei vari stati della materia Scoprire le condizioni essenziali per la vita degli organismi Individuare le caratteristiche di alcuni viventi e i loro cambiamenti cogliere relazioni tra un vivente e il suo habitat	Sa esplorare il mondo attraverso i cinque sensi Sa individuare le trasformazioni nel ciclo vitale dei viventi
La germinazione dei semi Esplorazione dell'ambiente	Raccontare e riprodurre esperienze seguendo la metodologia scientifica Raccogliere reperti e riferire su ciò che si è scoperto durante l'esplorazione di un ambiente	Sa manipolare in modo finalizzato materiali, oggetti e strumenti

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Le funzioni vitali La vita delle piante Classificazioni dei viventi in base a caratteristiche comuni Le caratteristiche degli animali Gli stati di aggregazione della materia Il ciclo dell'acqua L'acqua e i suoi cambiamenti di stato I cinque sensi e gli organi di senso L'alimentazione quotidiana Rispetto dell'ambiente	Individuare le modalità di adattamento degli esseri viventi al cambiamento del tempo e delle stagioni Individuare le condizioni fondamentali per la vita Individuare la giusta alimentazione per il corpo umano Riconoscere che l'acqua è l'elemento essenziale per la vita Riconoscere fenomeni di trasformazione della materia	Riconosce i viventi e le loro modalità di interazione con l'ambiente Individua e sperimenta i possibili cambiamenti di stato della materia, con riferimento all' acqua Trasforma oggetti e materiali allo stato solido e liquido

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Temperatura: evaporazione dei liquidi; trasformazioni; conducibilità termica I materiali organici I minerali I materiali liquidi I gas Miscugli e soluzioni	Riconoscere le proprietà di materiali caratteristici degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro…) Scoprire le caratteristiche dei materiali solidi, liquidi e gassosi	Sa riconoscere le proprietà della materia
Esseri viventi e non viventi I cicli vitali Le catene alimentari Ambienti acquatici e terrestri	Riconoscere viventi e non viventi Conoscere l'interazione tra ambiente ed esseri viventi	Sa riconoscere e descrivere un ambiente, mettendolo in relazione con i viventi
Misure di lunghezza; misura di peso; misura del tempo	Acquisire la conoscenza delle grandezze fondamentali Progettare e costruire strumenti di misurazione	Sa riconoscere e utilizzare le grandezze fondamentali (lunghezza, peso, tempo) e le loro unità di misura

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Calore e temperatura Solventi e soluzioni I fenomeni atmosferici Energia termica ed elettrica nella vita quotidiana La luce: sorgenti, riflessione, rifrazione, diffusione Il suono: intensità, altezza, timbro Le onde sonore Gli organi di senso Le piante e la fotosintesi Produttori, consumatori, decompositori Le catene alimentari Vertebrati ed invertebrati	Riconoscere le caratteristiche fisiche dell'aria, anche in rapporto ai fenomeni atmosferici Conoscere alcune regole di sicurezza nell'uso dell'energia termica ed elettrica Individuare alcune proprietà della luce e del suono Riconoscere la funzione degli organi sensoriali nell'uomo Riconoscere caratteristiche strutturali e funzionali degli organismi vegetali Riconoscere caratteristiche strutturali e funzionali degli organismi animali	Sa comprendere il rapporto tra stimoli e risposte, con particolare riferimento ai fenomeni luminosi e acustici Sa individuare e ricostruire i cicli ambientali, mettendoli in relazione con i viventi Sa individuare la struttura e le principali funzioni degli organismi viventi

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE V



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Formazione di ecosistemi Alterazione dell'ecosistema: inquinamento ambientale Il riciclaggio dei materiali Problemi ambientali mondiali	Riconoscere i fattori dell'equilibrio e dello squilibrio ambientale Conoscere i macro-sistemi derivanti da squilibri mondiali (abbattimenti di foreste, mortalità infantile, sottosviluppo, ecc.)	Sa comprendere il rapporto tra l'ambiente e l'uomo
Diversi tipi di energia I combustibili: usi e abusi Il risparmio energetico Elettricità e sicurezza	Individuare le varie forme di energia (muscolare, solare, eolica, idrica, geotermica, nucleare) e l'uso che ne deriva Individuare forme energetiche "pulite" e alternative Conoscere alcune regole di sicurezza nell'uso dell'energia termica ed elettrica	Sa analizzare le varie forme di energia che l'uomo ha imparato ad usare per i suoi bisogni
La cellula Apparato scheletrico e locomotore; respiratorio; circolatorio; riproduttivo; digerente Sistema nervoso centrale e periferico L'alimentazione	Localizzare gli apparati del corpo umano e conoscerne le funzioni Riconoscere la funzione dell'alimentazione ed i principi nutrizionali	Sa riconoscere le funzioni degli apparati umani

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Oggetti, strumenti e macchine che hanno la funzione di raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare	Osservare, analizzare, classificare gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune	Sa individuare i bisogni primari dell'uomo e i manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano
I giochi didattici, i prodotti multimediali, i video giochi	Essere in grado di gestire autonomamente alcune funzioni di un computer (accensione, spegnimento)	Conosce le principali componenti di un computer e individua la relativa funzione
Il mouse: tasti, gestione del cursore, scroll, velocità La tastiera: le lettere, i numeri, alcuni tasti funzione Il procedimento di accensione e di spegnimento del computer Cpu e periferiche	Conosce le principali componenti di un computer	Sa riconoscere lo strumento informatico nelle sue componenti essenziali

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Materiali solidi e liquidi Analisi delle caratteristiche e delle proprietà (galleggiabilità, conduzione, ecc.) dei materiali presi in esame	Analizzare e classificare i materiali in base alle loro caratteristiche	Sa riconoscere e classificare i materiali di uso comune
Rappresentazione grafica di algoritmi tramite il diagramma di flusso Algoritmi relativi ad azioni quotidiane	Realizzare modelli, ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali Comprendere gli algoritmi mediante esempi concreti	Conosce le procedure per aprire o chiudere programmi
Disegni liberi e disegni finalizzati all'illustrazione di storie attraverso l'uso di programmi di grafica per creare, modificare, manipolare le immagini	Usare multimedia per acquisire conoscenze e sviluppare abilità Scrivere semplici brani utilizzando la video scrittura Disegnare utilizzando semplici programmi di grafica	Sa usare semplici applicazioni informatiche

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
L'evoluzione attraverso i secoli dei materiali e delle tecniche impiegati nella realizzazione dei manufatti Realizzazione di semplici manufatti con materiali diversi (ceramica, carta)	Saper realizzare modelli di manufatti d'uso comune e individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione	Sa riconoscere e classificare mezzi e strumenti
Browser e motori di ricerca L'account e-mail: scrivere, inviare, leggere messaggi di posta elettronica	Accedere ad Internet per cercare informazioni Saper comunicare attraverso l'uso della posta elettronica	Sa gestire testi e immagini sul supporto informatico
Gli strumenti di formattazione testuale: stile, carattere, colore, dimensione, ecc. Foglio di calcolo e multimedia: insiemi, tabelle, classificazioni, logica, problemi File Directory I comandi: salva, salva con nome, apri, copia, incolla	Usare programmi didattici per acquisire abilità di calcolo e capacità logiche Conoscere informazioni di base sull'organizzazione e la gestione dei dati in un computer Essere in grado di salvare e aprire file	Sa usare semplici applicazioni informatiche

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
I mezzi di comunicazione: automobile, nave, aereo, treno, ecc. Le fonti di energia	Conoscere le principali vie di comunicazione utilizzate dall'uomo via terra, via acqua, via aria e i relativi mezzi di locomozione e il tipo di energia utilizzata	Sa riconoscere e classificare mezzi e strumenti
I mezzi di telecomunicazione: televisore, radio, computer, telefono, fax, telefono cellulare	Saper individuare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti dei mezzi di telecomunicazione	Conosce i diversi sistemi di comunicazione del mondo contemporaneo
L'ipertesto: struttura, funzioni, potenzialità	Individuare, analizzare e riconoscere le macchine in grado di riprodurre testi, immagini e suoni Comprendere le potenzialità della scrittura ipertestuale Saper utilizzare alcune periferiche (stampante, scanner, ecc.) per creare e riprodurre semplici prodotti ipermediali	Sa usare semplici applicazioni informatiche

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE V



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
I mezzi di comunicazione: automobile, nave, aereo, treno, ecc. Le fonti di energia	Adoperare diversi linguaggi e codici di rappresentazione	Sa individuare le contemporanee forme di organizzazione e ricerca dei saperi
I mezzi di telecomunicazione: televisore, radio, computer, telefono, fax, telefono cellulare	Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca	Conosce i diversi sistemi di comunicazione del mondo contemporaneo
L'ipertesto: struttura, funzioni, potenzialità	Consultare opere multimediali Saper utilizzare il foglio elettronico per eseguire funzioni matematiche e costruire grafici Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito della scuola	Sa usare semplici applicazioni informatiche

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Concetti fondamentali di insiemistica ➢L'insieme N ➢ Operazioni con i numeri naturali e decimali finiti ➢ Potenza di numeri naturali ➢ Numeri primi ➢ Multipli e divisori di un numero ➢ Minimo comune multiplo, massimo comune divisore ➢ Rappresentazione grafica ➢ La frazione come numero razionale e come operatore su grandezze	➢ Leggere e scrivere numeri naturali e decimali, usando anche la notazione polinomiale e quella scientifica ➢ Elevare a potenza i numeri naturali ➢ Ricercare multipli e divisori di un numero: individuare multipli e divisori comuni a due o più numeri ➢ Scomporre in fattori primi un numero naturale ➢ Risolvere i problemi e calcolare semplici espressioni con numeri interi mediante l'uso delle quattro operazioni ➢ Saper interpretare un grafico ➢Saper operare con le frazioni su grandezze	• Sa applicare le proprietà delle quattro operazioni • Sa operare con le potenze • Sa eseguire semplici espressioni aritmetiche • Sa calcolare il MCD e il mcm • Sa individuare ed operare con grandezze omogenee ed eterogenee

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢Concetti di punto, linea, superficie e solido ➢ Il sistema internazionale di misura ➢Rette, semirette e segmenti ➢ Angoli ➢ Figure piane: proprietà, caratteristiche di triangoli, quadrilateri e poligoni regolari ➢ Somma degli angoli interni di un triangolo e di un poligono	➢ Riconosce gli enti geometrici, le figure piane e li sa rappresentare ➢ Comprende il concetto di misura di una grandezza ➢ Esprime le misure in unità del sistema internazionale ➢ Effettua e stima misure in modo diretto ed indiretto ➢Opera con rette, semirette, segmenti e angoli ➢Descrive le proprietà delle figure piane e le classifica in base a criteri stabiliti ➢ Risolve problemi usando le proprietà geometriche delle figure	• Sa operare con segmenti ed angoli • Sa calcolare il perimetro di una figura piana • Sa interpretare semplici rappresentazioni grafiche

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ I numeri razionali ➢ ➢ Operazioni con i numeri razionali ➢ La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento al quadrato ➢ Rapporti e proporzioni ➢Cenni di matematica finanziaria ➢ Problemi e tecniche risolutive	➢ Confrontare numeri razionali e rappresentarli sulla retta numerica ➢ Riconoscere frazioni equivalenti ➢ Eseguire operazioni con i numeri razionali e risolvere espressioni ➢ Comprendere il testo di un problema con le frazioni e mettere in atto strategie risolutive ➢ Saper usare le tavole numeriche per il calcolo di radici quadrate e cubiche ➢ Riconoscere rapporti diretti e inversi tra numeri e grandezze omogenee ed eterogenee ➢ Saper calcolare il rapporto tra due numeri e il quarto proporzionale ➢	• Sa operare con le frazioni e i numeri decimali • Sa estrarre la radice quadrata di un numero mediante l'uso delle tavole numeriche • Sa operare con rapporti e proporzioni • Sa operare con grandezze dirette e inverse • Sa rappresentare graficamente semplici funzioni

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Figure piane: proprietà caratteristiche e calcolo di aree e perimetri ➢ Nozione di trasformazione geometrica: traslazione, rotazione e simmetria ➢ Equiscomponibilità di semplici figure poligonali ➢ Teorema di Pitagora e sue applicazioni	➢ Calcolare l'area e il perimetro di una figura piana ➢ Riconosce figure congruenti e usa le isometrie necessarie per farle coincidere ➢ Utilizza le trasformazioni per osservare, classificare ed argomentare proprietà delle figure ➢ Calcola l'area e il perimetro delle figure piane ➢ Riconosce figure equivalenti ➢ Applica il teorema di Pitagora per la risoluzione dei problemi	• Sa calcolare il perimetro e l'area delle principali figure piane • Sa applicare il Teorema di Pitagora

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢I numeri relativi. I numeri reali ➢Le operazioni fondamentali con i numeri relativi ➢Calcolo letterale: monomi e polinomi ➢Equazioni di primo grado ad una incognita ➢Risoluzione algebrica di problemi ➢ Sistema di riferimento: il piano cartesiano ➢Statistica e probabilità: raccolta dei dati e loro utilizzo; frequenze relative e percentuali; probabilità semplice. ➢Funzioni empiriche e matematiche ➢Grandezze direttamente e inversamente proporzionali e loro rappresentazione grafica	➢Saper operare con i numeri relativi ➢Utilizzare le lettere per esprimere proprietà e regolarità (numeriche, geometriche, fisiche.) ➢Risolvere equazioni di primo grado ➢Usare coordinate cartesiane, diagrammi, tabelle per rappresentare relazioni e funzioni ➢Saper classificare un evento ➢Saper calcolare la probabilità semplice ➢Saper calcolare percentuali utilizzandole anche nel trattamento dei dati di un fenomeno o di un evento ➢Saper utilizzare il metodo delle coordinate per la costruzione di figure geometriche e funzioni empiriche e matematiche ➢ Rappresentazione di funzioni	➢Sa operare con i numeri relativi ➢Sa eseguire espressioni letterali ed equazioni di 1° grado ➢Sa operare sul piano cartesiano ➢Individua semplici relazioni di probabilità e statistica

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Lunghezza della circonferenza ed area del cerchio ➢ Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza ➢ Dal piano allo spazio: calcolo dei volumi e delle aree di superficie dei principali solidi	➢ Calcola lunghezze di circonferenze ed aree del cerchio ➢ Risolve problemi con poligoni e cerchi ➢ Riconosce figure piane simili e loro caratteristiche ➢ Rappresenta oggetti tridimensionali nel disegno geometrico ➢ Calcola i volumi e le aree di superficie delle principali figure solide ➢ Calcola il peso di un solido ed il peso specifico di una sostanza a partire dal volume del solido	• Sa calcolare il valore della circonferenza e l'area del cerchio • Sa calcolare superfici e volumi dei principali solidi geometrici

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Fenomeni naturali ➢ Metodo scientifico-sperimentale ➢ Proprietà e struttura della materia ➢ Atomi e molecole ➢ Elementi e composti chimici ➢ Stati di aggregazione e passaggi di stato ➢ Calore e temperatura ➢ Caratteristiche dell'aria, dell'acqua e del suolo ➢ Ed. Ambientale: inquinamento riciclaggio e concetto di catena alimentare ➢ I livelli di organizzazione della vita ➢ Cellule e organismi unicellulari e pluricellulari ➢ Le piante vascolari ed il loro ciclo vitale ➢ Animali vertebrati e invertebrati	➢ Conosce la struttura della materia ➢ Conosce la tavola periodica degli elementi ➢ Riconosce simboli chimici di elementi e composti ➢ Individua le differenze fra i diversi stati di aggregazione della materia ➢ Fornisce esempi tratti dall'esperienza quotidiana in cui si riconosce la differenza tra temperatura e calore ➢ Riconosce le diverse modalità con cui si trasmette il calore individuandone gli effetti ➢ Classifica animali e piante ➢ Raccoglie informazioni sulle catene alimentari in ambienti noti ➢ Collega le caratteristiche degli organismi animali e vegetali con le condizioni e le caratteristiche ambientali ➢ Riconosce le condizioni di inquinamento, proponendo comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente	• Sa riconoscere le caratteristiche e gli stati fisici della materia • Sa usare strumenti per la misurazione delle grandezze • Sa riconoscere le caratteristiche del corpo umano

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Struttura anatomica del corpo umano ➢Elementi di educazione alla salute ➢ Come si muovono i corpi: velocità, traiettoria e accelerazione ➢ Le forze in situazioni statiche e come cause di variazione del moto ➢Il principio di Archimede	➢ Conosce la struttura del corpo umano e il suo funzionamento ➢ Conosce l'importanza della prevenzione ➢ Applica corretti stili di vita nell'ambito dell'educazione alla salute ➢ Comprende cos'è il moto, la velocità, la traiettoria e l'accelerazione in un corpo ➢ Rappresenta in diagrammi spazio/tempo diversi tipi di movimento; interpreta i diagrammi ➢ Misura forze. Osserva gli effetti del peso e trova situazioni di equilibrio ➢ Riconosce le condizioni di galleggiamento dei corpi	• Sa individuare e ordinare dati di un fenomeno • Sa descrivere gli apparati principali del corpo umano individuandone le funzioni • Sa individuare le strette interazioni tra mondo fisico, biologico e comunità umana

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
➢ Sistema nervoso ➢ La riproduzione umana ➢ Principi di genetica ➢ Struttura della terra ➢ Vulcani e terremoti ➢ Universo e sistema solare ➢ Varie forme di Energia ➢ Elettricità e magnetismo	➢ Conosce il sistema nervoso e i sistemi di regolazione interna del corpo umano ➢ Conosce i meccanismi riproduttivi degli esseri viventi con riferimento all'uomo ➢ Conosce le principali leggi della genetica ➢ Conosce le principali malattie di origine ereditaria e comprende l'importanza della prevenzione ➢Conosce le ipotesi sull'origine dell'universo e la sua evoluzione ➢ Conosce le caratteristiche del sistema solare , descrive i principali moti della terra e le loro conseguenze ➢ Conosce la struttura della terra ➢ Riconosce forme e fonti di energia ➢Rappresenta un circuito elettrico	• Sa usare la corretta terminologia nella descrizione e analisi di un fenomeno • Sa individuare, ordinare e mettere in relazione i dati di un fenomeno • Sa effettuare misurazioni usando gli strumenti opportuni • Sa analizzare un problema, formulare ipotesi, proporre soluzioni e verificarle

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Uso degli strumenti da disegno, del goniometro e le convenzioni grafiche relative ai tipi di linee e ai caratteri di scrittura. • Le scale di proporzione e la soluzione grafica dei principali problemi di tracciatura. • La simmetria ed il disegno modulare. Le trasformazioni geometriche, segni e simboli. •Le costruzioni geometriche. •Informatica e tecnologia. Disegno con il CAD. Media e internet, strumenti e coding. • Le principali caratteristiche fisiche, meccaniche chimiche e tecnologiche dei materiali. • Tecnologie di produzione e utilizzazione dei materiali. • L'importanza dei rifiuti come risorsa e loro diverse destinazioni.	• Tracciare linee di diverso spessore, archi circonferenze, misurare angoli e riprodurre semplici disegni geometrici su fogli a quadretti e su fogli bianchi • Effettuare l'ingrandimento o la riduzione in scala di figure e oggetti. •Riconoscere gli assi di simmetria delle figure ed eseguire disegni utilizzando moduli geometrici elementari. •Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità •Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico • Riconoscere i materiali più comuni confrontandone le principali proprietà e caratteristiche. • Collegare i principali impieghi dei materiali alle rispettive proprietà.	• Sa leggere correttamente le rappresentazioni in scala •Sa eseguire esercitazioni grafiche utilizzando le figure geometriche di base. • Sa individuare le figure geometriche piane e solide alla base di un oggetto. •Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici e sa sfruttare adeguatamente risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali • Sa individuare di quale materiale sono fatti i principali oggetti di uso comune e le ragioni per le quali si è scelto un determinato materiale. • Sa operare una scelta e un uso consapevole degli oggetti, in base alle modalità di smaltimento degli stessi e degli eventuali imballaggi. • Comprendere l'importanza fondamentale di un corretto smaltimento dei rifiuti.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Le costruzioni geometriche. • Norme e convenzioni relative alle proiezioni ortogonali. • Lettering; logo e marchio, infografica, sviluppo dei solidi. • Disegno tecnico: disegno meccanico ed edile; disegno dal vero e rilievo. • Progettazione: metodo progettuale e sicurezza. • Informatica e tecnologia. Disegno con il CAD. Media e internet • Le principali caratteristiche fisiche, meccaniche chimiche e tecnologiche dei materiali. • La funzione degli alimenti, le caratteristiche dei principi alimentari e di un'alimentazione sana ed equilibrata. Piramide alimentare e l'alimentazione nell'adolescente. • Le caratteristiche e le tecnologie di trasformazione delle diverse industrie alimentari • I diversi metodi di conservazione degli alimenti. • Le caratteristiche dei terreni e le loro principali lavorazioni. • Il Sistema ambiente e il Sistema edilizio.	• Disegna i principali solidi geometrici e comprender un disegno in proiezioni ortogonali. • Progetta e disegna pittogrammi, marchi e logotipi. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità • Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico • Descrive i processi di lavorazione dei principali alimenti e legge le etichette alimentari. • Riconosce gli alimenti secondo le loro caratteristiche nutrizionali e sa calcolare il contenuto calorico di una dieta. • Rappresentare dati utilizzando i grafici statistici.	• Sa individuare l'utilizzo o meno della tecnica della proiezione ortogonale di fronte ad una rappresentazione data di un oggetto o solido. • Sa individuare l'opportunità dell'utilizzo della tecnica della proiezione ortogonale per rappresentare un oggetto. •Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici e sa sfruttare adeguatamente risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali •Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali •Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet • Sa adottare comportamenti alimentari corretti e, nell'acquisto dei cibi, scelte rispettose dell'ambiente. • Comprende le relazioni fra sviluppo della tecnologia agricola e indice di sviluppo.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Norme e convenzioni relative alle proiezioni assonometriche (assonometria cavaliera, isometrica, monometrica), alle proiezioni ortogonali e alla prospettiva. • Progettazione: metodo progettuale e sicurezza. • Informatica e tecnologia. Disegno con il CAD. Media e internet. Il Sistema di comunicazione • Concetti di base delle diverse forme di energia e terminologia specifica. • Caratteristiche, impieghi e tecnologie di sfruttamento delle fonti energetiche rinnovabili (solare, idrica, eolica.) e non combustibili (fossili, uranio) • Principi di funzionamento delle diverse centrali elettriche (idroelettriche, solari, eoliche, termoelettriche, nucleari). • Concetti di base della corrente elettrica, principali unità di misura e legge di ohm. • Struttura dell'impianto elettrico domestico e funzionamento dei principali elettrodomestici. • Caratteristiche del sistema dei trasporti. • Il Sistema ambiente e il Sistema edilizio.	• Riconosce le diverse assonometrie e disegna i principali solidi geometrici. • Riconosce le diverse assonometrie e disegna i principali solidi geometrici. • Classifica le diverse forme e risorse energetiche. • Analizza i problemi ambientali legati all'utilizzo delle varie forme di energia rinnovabili e non. • Analizza il rapporto tra le fonti energetiche, l'ambiente e lo sviluppo sostenibile. • Utilizza con sicurezza l'elettricità in casa applicando i consigli per il risparmio energetico. • Legge e interpreta le etichette energetiche. • Analizza il rapporto tra i sistemi dei trasporti e l'ambiente.	• Sa scegliere la tipologia di assonometria più opportuna per disegnare un solido o oggetto. • Di fronte a una rappresentazione data di un oggetto o solido sa individuare l'utilizzo o meno della tecnica dell'assonometria e la particolare tipologia utilizzata. •Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali •Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet •Sa produrre prodotti digitali creativi • Sa indicare le fonti di energia più idonee in relazione a un territorio specifico. • Sa cogliere le relazioni fra disponibilità di risorse energetiche e indice di sviluppo. • Sa adottare comportamenti adeguati dal punto di vista della sicurezza nell'uso dell'impianto elettrico domestico. • È consapevole della necessità di risparmiare energia elettrica.


EDUCAZIONE CIVICA



Tre nuclei tematici

COSTITUZIONE

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILILITA'

CITTADINANZA DIGITALE

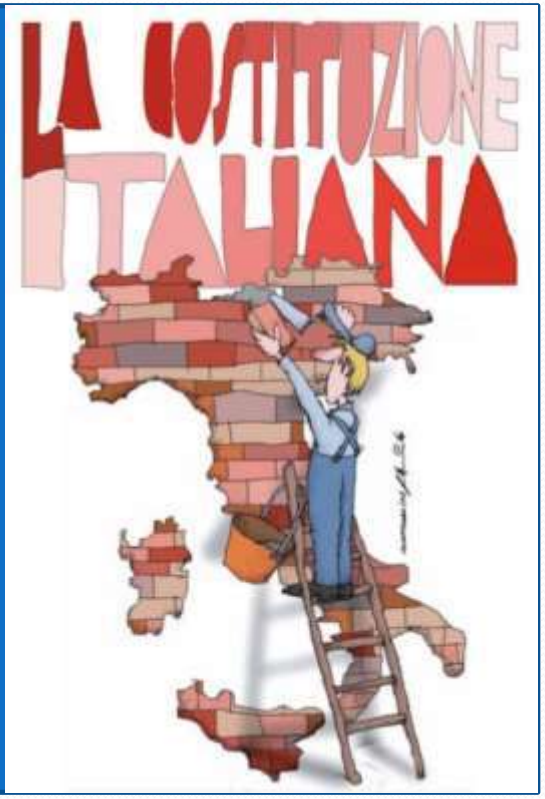
Allegato B delle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (D.M. n. 254/2012) riferite all'insegnamento trasversale dell'educazione civica

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

NUCLEO TEMATICO N. 1

LA COSTITUZIONE

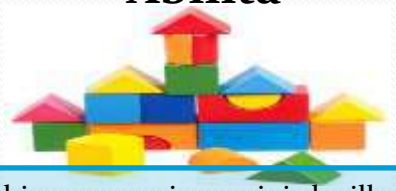


EDUCAZIONE CIVICA

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE SCUOLA INFANZIA



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
Conoscenza di sé e degli altri Regole di convivenza scolastica attraverso attività ludiche, racconti e letture di immagini Comunicazione gestuale, verbale, iconica	Il bambino osserva immagini che illustrano espressioni, sentimenti e stati d'animo. Discute e riflette sulle regole che aiutano a vivere meglio in sezione, a scuola, per strada. Verbalizza ipotesi che riguardano le conseguenze dell'inosservanza delle regole Inventa una storia, la illustra, la drammatizza. Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco e di un'esperienza realizzata, sperimentando rime e inventando nuove parole. Ripercorre le azioni dei protagonisti di un racconto e ne individua i sentimenti.	Il bambino acquisisce la consapevolezza dell'identità personale; la percezione di quella altrui; le affinità e le differenze che contraddistinguono tutte le persone; la maturazione del rispetto di sé e degli altri. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale. Ascolta e comprende narrazioni; racconta e inventa storie; chiede e offre spiegazioni inventando nuove parole. Impara il rispetto delle regole di convivenza scolastica attraverso racconti, filastrocche e conversazioni guidate. Ragiona sulla lingua e scopre la presenza di lingue diverse sperimentando la pluralità di linguaggi e misurandosi con la creatività e la fantasia.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Conoscenza di sé e degli altri; • Regole di comportamento nel contesto scolastico, nei diversi momenti della giornata, (ingresso, uscita, ricreazione, etc.).	•Conoscere se stessi e gli altri; •conoscere e mettere in atto semplici regole di comportamento.	• L'alunno: - comprende il proprio ruolo all'interno del contesto scolastico; - identifica i propri bisogni e quelli altrui; - riconosce incarichi e ruoli nella classe e nel gruppo; - assume comportamenti corretti nel rispetto delle regole condivise.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
· Conoscenza di sé e degli altri; · Emozioni e sensazioni; • Il proprio ruolo nei diversi contesti: famiglia, scuola, etc…	•Esprimere e controllare sentimenti e/o emozioni. •Assumere comportamenti di autocontrollo e sviluppare fiducia in sé. •Interiorizzare la funzione delle regole nei diversi contesti.	· **L'alunno:** - discrimina le proprie ed altrui emozioni; - riconosce il proprio ruolo nei diversi contesti, famiglia e scuola; - rispetta le regole nei diversi contesti.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
· Regole e loro funzioni; • Regole di convivenza civile; • Diritti e doveri. • La Convenzione dei diritti del Fanciullo.	•Essere disponibile all'ascolto e al dialogo; •Conoscere le principali regole di convivenza civile; •Conoscere i concetti di diritto e dovere.	· **L'alunno:** - mette in atto atteggiamenti sempre più consapevoli e responsabili nel rispetto di sé e degli altri. - comprende le regole di convivenza sociale e di aggregazione nei gruppi; - partecipa a momenti educativi formali e informali (mostre, progetti, uscite didattiche, azioni di solidarietà, etc.).

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
· Identità e appartenenza • Principi di solidarietà, uguaglianza e libertà; • I simboli dell'identità territoriale: la bandiera e l'inno nazionale; • Principali forme di governo; • Le principali ricorrenze civili.	•Conoscere elementi della storia personale, delle tradizioni familiari e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza; •Maturare la consapevolezza che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.	· **L'alunno:** - è consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti; - assume responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppa comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria; - ha consapevolezza dei propri diritti e dei propri doveri connessi ai ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe, di giochi, etc).

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE V



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Istituzione dello Stato italiano, dell'Unione Europea e degli Organismi internazionali. • La Costituzione italiana; • Principali forme di governo e di organizzazione sociale: la Comunità europea, lo Stato, la Regione, la Provincia, il Comune.	. Conoscere le finalità delle principali organizzazioni nazionali e internazionali; . Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire i concetti di democrazia, uguaglianza e libertà; . Conoscere il Comune di appartenenza: le competenze, i servizi offerti ai cittadini, la struttura organizzativa, i ruoli, le funzioni; .Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia.	• L'alunno: - mette in relazione le regole della comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione italiana; - riconosce e rispetta i valori sanciti nella Carta Costituzionale; - Riconosce nella diversità un valore e una risorsa, attuando forme di solidarietà e di cooperazione; - assume comportamenti corretti e segue le regole di convivenza civile, autonomamente, attivamente e responsabilmente.

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• **Le Regole**: rispetto e condivisione dei princìpi e dei valori; • **La Costituzione italiana**:-origini, struttura, princìpi; - i primi 12 articoli; -il diritto allo studio (articoli 33/34); • **Organizzazione della Repubblica**: - i poteri e gli organi dello Stato; - Il Presidente della Repubblica; -Gli Enti locali: Comune, Provincia, Regione • **I simboli della Repubblica**: l'emblema, la bandiera, l'inno.	•**Assume**re comportamenti corretti e responsabili nelle varie situazioni di vita; •**Esaminare e rielaborare** i contenuti appresi sulla Costituzione italiana e sulla Repubblica; •**Analizzare,** anche attraverso gli organi di informazione,la funzione delle varie Istituzioni della Repubblica; •**Sviluppare** il senso di identità e appartenenza alla Nazione	• **L'alunno comprende:** • i fondamenti della Costituzione italiana e delle istituzioni della vita sociale, civile e politica dello Stato, Regioni ed Enti locali; • **e' consapevole** che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri; • **Attua** comportamenti corretti, responsabili e condivisi nelle concrete situazioni di vita; • **Partecipa** in modo attivo e consapevole alle diverse dinamiche della vita sociale • **Applica** i principi valoriali nell'ambito della vita quotidiana.

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
- **La Costituzione italiana**: diritti e doveri dei cittadini ; **-L'Unione Europe**a: a.) origini e sviluppo storico ; b) le istituzioni ; **-Gli Organismi di cooperazione internazionali:** l'ONU, l'UNESCO, la NATO, le Organizzazioni Non Governative; **-I simboli dell'Unione Europe**a: a) inno; b)bandiera; c) il motto *"Uniti nella diversità"*; d) la moneta: l'Euro	-**Esaminare e rielaborare** i contenuti appresi sui diritti e doveri dei cittadini enunciati nella Costituzione ; -**Analizzare** le origini, il ruolo e le principali Istituzioni dell'Unione Europea; -**Comprendere** le funzioni dei principali organismi di cooperazione internazionali; - **Sviluppare il** senso di identità ed appartenenza all'Unione Europea, -**Adottare** comportamenti corretti, responsabili e condivisi nelle concrete situazioni di vita a	L' alunno - **comprende** gli elementi costitutivi della carta costituzionale italiana ed europea . -**Assume** responsabilità partecipativa alla vita democratica e alla risoluzione dei problemi; -**Acquisisc**e come valori normativi i principi di libertà, giustizia, solidarietà, accettazione. -**Riconosce** come necessarie e **rispetta le regol**e della convivenza civile.

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
· **La Costituzione italiana: g**li organi dello Stato ; • **La Comunità internazionale: d**iritto internazionale; l'ONU • **I Diritti umani** • **Legalità e Solidarietà: o**rigine e sviluppo del fenomeno mafioso; rispetto della legalità nella vita degli uomini, con particolare riferimento agli adolescenti; le figure importnti che hanno lottato conto le mafie	•**Analizzare e rielaborare** i contenuti appresi sugli Organi dello Stato italiano e sulle loro funzioni; •**Comprendere i** processi che hanno dato vita agli organismi di cooperazione internazionali; •**Sviluppare** il senso della legalità e della solidarietà in ogni contesto di vita; •**Comprendere** le principali problematiche relative alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità;	· L'alunno • **comprende i fondamenti della vita sociale, civ**ile e politica riconoscendone l'interdipendenza; • **comprende il ruolo dei principali organismi** di cooperazione internazionali; • **adotta** nella vita quotidiana comportamenti responsabili, corretti e condivisi; • **acquisisc**e il senso della legalità e solidarietà e ne **persegue** i princìpi in ogni contesto e con ogni mezzo; , **promuove** valori e azioni di contrasto alle mafie e alla criminalità organizzata • **applica** i principi valoriali nell'ambito della vita quotidiana; • **colloca** l' esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti e dei doveri garantiti dalla Costituzione e dagli organismi internazionali a tutela della persona e della collettività

NUCLEO TEMATICO N. 2

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
SCUOLA INFANZIA



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Assicurare la salute e il benessere per tutti a tutte le età • Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie • Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze • Educare allo sviluppo sostenibile	• Conoscere l'importanza dell'igiene per il benessere e la salute di tutti • Conoscere l'importanza dell'acqua e la sua importanza per la vita dell'ecosistema • Conoscere l'importanza dell'acqua ai fini igienico sanitari • Saper riconoscere i vantaggi della raccolta differenziata • Saper realizzare prodotti con materiali di riciclo	• Adottare strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico • Sa gestire responsabilmente le risorse idriche, evitandone gli sprechi e saperla utilizzare correttamente ai fini igienico sanitari. • Distinguere i materiali dei vari prodotti

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• La giornata mondiale della pulizia delle mani. • La raccolta differenziata • Sicurezza a scuola • Il rispetto nei confronti di piante animali, a cominciare da quelli domestici. • Educare allo sviluppo sostenibile	Individuare le azioni per la cura e l'igiene personale. Applicare le procedure per il lavaggio delle mani. Comprendere che vivere in un ambiente pulito costituisce la prima difesa contro gli agenti infettivi. Riconoscere e discriminare i materiali. Riconoscere e discriminare i contenitori della raccolta differenziata. Sperimentare la raccolta differenziata. Riconoscere situazioni di pericolo negli ambienti della scuola. Valutare le conseguenze delle proprie azioni. Riconoscere azioni rispettose verso la natura.	Cura l'igiene personale comprendendone l'importanza per la propria salute, per quella degli altri e per i rapporti sociali. Sa riconoscere la tipologia dei rifiuti e depositarli negli appositi contenitori. Adotta comportamenti corretti per prevenire rischi per la propria ed altrui incolumità. Sviluppa sensibilità ed atteggiamenti di rispetto verso la natura. Manifesta disapprovazione per le situazioni in cui la natura non viene rispettata

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• La giornata dell'acqua	Comprendere il valore dell'acqua. Definire condotte quotidiane di consumo misurato dell'acqua.	Individua buone pratiche quotidiane per risparmiare acqua.
• Mobilità in bicicletta	Identificare comportamenti per l'uso della bicicletta in sicurezza. Individuare i vantaggi dell'uso della bicicletta per le persone e per l'ambiente.	Assume comportamenti responsabili e accorti negli spazi urbani e sulle strade. Prende gradualmente consapevolezza che preferire l'uso della bicicletta per gli spostamenti ha effetti positivi sull'ambiente..
• Il rispetto della natura. • Educare allo sviluppo sostenibile	Discriminare comportamenti corretti per la salvaguardia della natura.	Manifesta sensibilità ed apprezzamento verso la natura quale presupposto per un rispetto consapevole.

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Alimentazione e benessere	Conoscere e discriminare gli alimenti della piramide alimentare. Conoscere le principali caratteristiche nutritive degli alimenti. Avere cura e controllo della propria salute attraverso una corretta e bilanciata alimentazione.	Riconosce, ricerca, applica comportamenti di promozione dello « star bene» in ordine ad un sano stile di vita e alla prevenzione, sensibilizzando gli altri.
• La festa degli alberi	Comprendere che le funzioni svolte dagli alberi sono fondamentali per la vita del Pianeta. Conoscere le cause e le conseguenze della deforestazione. Riflettere su ciò che si può fare per limitare i danni della deforestazione.	Matura gradualmente la consapevolezza che i singoli e le istituzioni devono mettere in campo azioni per la salute e il benessere di tutti e dell'ambiente, contenendo il cambiamento climatico.
• Il rispetto degli animali.	Individuare azioni per il rispetto degli animali, a cominciare da quelli domestici.	Sviluppa atteggiamenti di rispetto verso gli animali. Manifesta disapprovazione per le situazioni in cui gli animali vengono maltrattati.
• Educare allo sviluppo sostenibile		

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Aria, acqua e suolo: risorse da proteggere.	Conoscere la funzione e l'importanza dell'aria, dell'acqua e del suolo per la vita nel nostro pianeta. Conoscere le cause, gli effetti e le conseguenze dell'inquinamento ambientale. Comprendere e riconoscere l'importanza del risparmio idrico a tutti i livelli; evitare lo spreco di acqua.	Adotta comportamenti finalizzati a ridurre l'inquinamento ambientale. Adotta comportamenti corretti nell'ottica di una gestione sostenibile dell'acqua.
• Sport: salute e divertimento.	Conoscere gli effetti benefici dello sport per la nostra salute psico-fisica. Discriminare i fattori che favoriscono una sana attività fisica.	Ha cura della propria salute dal punto di vista motorio.
• Biodiversità: ecosistemi in equilibrio. • Educare allo sviluppo sostenibile	Conoscere i principali fattori di minaccia alla biodiversità. Conoscere le principali specie di animali in via d'estinzione. Conoscere le più importanti associazioni di tutela del patrimonio naturale.	Sviluppa comportamenti adeguati finalizzati al rispetto ed alla salvaguardia del patrimonio naturale (flora, fauna ed habitat).

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE V



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Risparmio energetico e fonti di energia pulita	Comprendere l'importanza del risparmio energetico per la tutela dell'ambiente. Conoscere le fonti di energia rinnovabile e comprendere quali sono i vantaggi del loro utilizzo. Conoscere l'impatto ambientale che le centrali hanno nei confronti del territorio.	Sviluppa comportamenti quotidiani che permettono di risparmiare energia e tutelare l'ambiente.
• Obiettivi dell'Agenda 2030.	Riconoscere iniziative atte a migliorare la qualità della vita nelle città. Individuare i benefici per l'ambiente di alcune eco-pratiche.	E' consapevole che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità riiducendone il consumo. Adotta comportamenti corretti che favoriscono la tutela dell'ambiente.
• Il territorio come bene culturale diffuso.	Conoscere, valorizzare e partecipare alla salvaguardia del patrimonio naturale-paesaggistico e storico-artistico-culturale.	Sviluppa atteggiamenti di rispetto e tutela nei confronti del patrimonio ambientale.
• Educare allo sviluppo sostenibile		

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie • Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze • Inquinamento marino e riduzione dei rifiuti di plastica • Agenda 2030 e obiettivi	•Conoscere le proprietà dell'acqua e la sua importanza per la vita dell'ecosistema •Comprendere l'esauribilità della risorsa dell'acqua •Conoscere l'importanza dell'acqua ai fini igienco-sanitari •Conoscere il clima le cause e gli effetti dei cambiamenti climatici •Conoscere gli effetti dannosi degli agenti inquinanti e tempi di smaltimento dei rifiuti	• Sa gestire responsabilmente le risorse idriche, evitandone gli sprechi e saperla utilizzare correttamente ai fini igienico sanitari. • Assumere comportamenti responsabili per la difesa del pianeta • Assumere comportamenti consapevoli per la salvaguardia del mare • Sapere ridurre la produzione di rifiuti e saper fare la raccolta differenziata.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione, promuovere un'agricoltura sostenibile • Assicurare la salute e il benessere per tutti a tutte le età • Il benessere deriva non solo dalla salute nutrizionale, ma anche da quella ambientale del Pianeta • Agenda 2030 e obiettivi	Conoscere il problema della fame nel mondo •Comprendere l'importanza di un'alimentazione corretta e sicura •Conoscere la necessità di un'agricoltura sostenibile • Conoscere l'importanza dell'acqua per la salute dell'igiene e del benessere in tutte le fasce evolutive • Conoscere gli effetti dannosi degli agenti inquinanti e tempi di smaltimento dei rifiuti	• Dare il giusto valore alla quantità e alla qualità degli alimenti impegnandosi per un'agricoltura sostenibile • Assumere comportamenti consapevoli per la salvaguardia dell'ambiente • Sapere ridurre la produzione di rifiuti e saper fare la raccolta differenziata. • Saper leggere le etichette alimentari • Adottare strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'
CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni • Assicurare la salute e il benessere per tutti e tutte le età • Inquinamento marino e atmosferico; riduzione dei rifiuti di plastica • Agenda 2030 e obiettivi	• Conoscere le diverse risorse energetiche rinnovabili e non rinnovabili con i rispettivi vantaggi e svantaggi • Conoscere il clima le cause e gli effetti dei cambiamenti climatici • Conoscere gli effetti dannosi degli agenti inquinanti e tempi di smaltimento dei rifiuti • Conoscere l'importanza della salute dell'igiene e del benessere in tutte le fasce evolutive	• Orientarsi verso sistemi energetici sostenibili, di nuova generazione che coniughino l'affidabilità a costi contenuti • Adottare strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale inclusa la salute sessuale e riproduttiva • Assumere comportamenti consapevoli per la salvaguardia dell'ambiente • Sapere ridurre la produzione di rifiuti e saper fare la raccolta differenziata.

NUCLEO TEMATICO N. 3

CITTADINANZA DIGITALE



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCUOLA INFANZIA
CITTADINANZA DIGITALE



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie • La comunicazione digitale non ostile ed il coding	•Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie; •Padroneggiare prime abilità di tipo logico, •iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei •simboli, delle rappresentazioni, dei media, •delle tecnologie.	• Formula ipotesi e trova soluzione a semplici problemi. • Sperimenta le tecnololgie digitali a scopo ludico e/o di apprendimento indiretto

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Problemi desunti dalla vita quotidiana • Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento	• Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base	• Riconosce e rappresenta situazioni problematiche • Si pone e risolve problemi • Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• I principali dispositivi informatici di input e output	• Analizzare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento	• Sa risolvere situazioni problematiche • Utilizza con dimestichezza le comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE III



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Analisi di un testo problematico • Semplici procedure di utilizzo di internet per fare ricerche e comunicare	• Avviare alla conoscenza della Rete per scopo di informazione, comunicazione, ricerche e svago	• Sa essere consapevole della potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, dell'informazione e della comunicazione

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE IV



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e a giochi didattici	• Utilizzare il pc, alcune periferiche e programmi applicativi.	• Conosce le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE V



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici e rischi nell'utiliizzo della rete	• Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e nell'utilizzo della Rete Internet, conoscendo alcuni comportamenti preventivi e correttivi	• Conosce le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie • E' consapevole della potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, dell'informazione e della comunicazione. • Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE I



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
• I media tradizionali e I new media •L'informatica e computer; strumenti e coding •Dispositivi mobili •Internet: Opportunità e rischi della Rete; cyberbullismo; social media	• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità • Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico • Utilizzare strumenti tecnologici e tecniche digitali per esprimere se stessi in modo creativo e responsabile • Conoscere strumenti concreti per poter intervenire nelle storie di cyberbullismo • Conoscere la netiquette nell'utilizzo di internet e dei social media • Analizzare il ruolo degli spettatori in un dibattito pubblico digitale e capire come prendersi del tempo prima di parlare e postare	• Conosce la storia dei sistemi di comunicazione e riconosce limiti e punti di forza dei media tradizionali e quelli di ultima generazione • Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici e sa sfruttare adeguatamente risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali • Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali • Sa individuare i più indicati mezzi e forme di comunicazione digitale in base allo specifico contesto • Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet • Sa proteggere la propria identità digitale e quella degli altri

EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE II



Conoscenze	Abilità	Competenze
		
•Le forme di comunicazione e informatica •Fake news e hate speech •Identità digitale (web reputation)	• Utilizzare le applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità • Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico • Utilizzare strumenti tecnologici e tecniche digitali per esprimere se stessi in modo responsabile • Conoscere la netiquette nell'utilizzo di internet e dei social media	• Riconosce limiti e punti di forza dei media tradizionali e quelli di ultima generazione • Sa gestire ed è consapevole dell'importanza dell'identità online (web reputation) • Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici, individuando fake news della rete e prevenendo l'analfabetismo funzionale • Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali • Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet • Sa proteggere la propria identità digitale e quella degli altri • Sa prevenire il linguaggio dell'odio e utilizzare un linguaggio inclusivo

ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE III



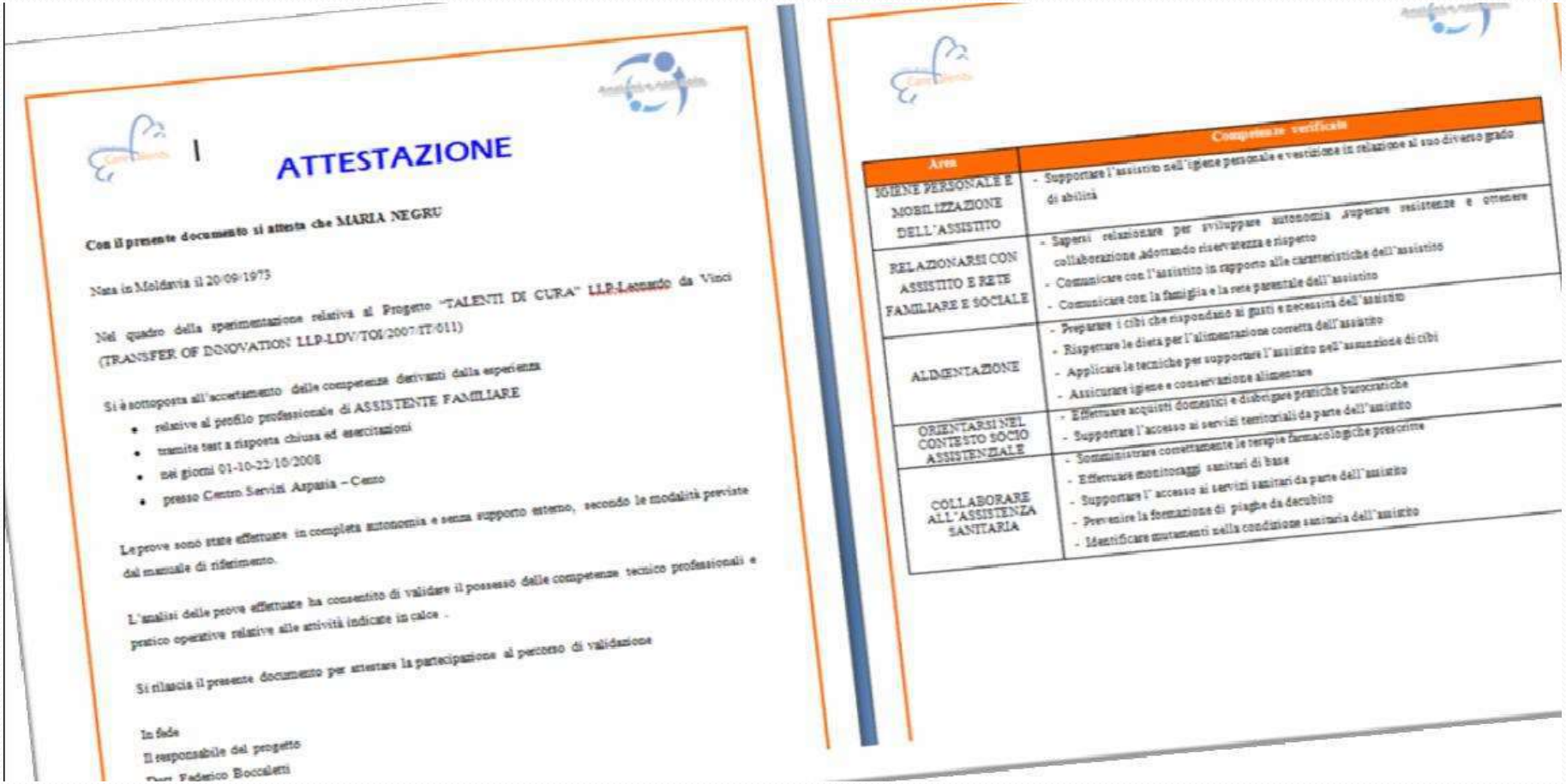
Conoscenze	Abilità	Competenze
		
•Le forme di comunicazione e informatica •COMPUTER: ELETTRONICA + INFORMATICA •I software e le reti •Internet e brower. Diritti e doveri on line. •Fake news e hate speech •Identità digitale (web reputation)	• Utilizzare le applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità • Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico • Utilizzare strumenti tecnologici e tecniche digitali per esprimere se stessi in modo responsabile • Conoscere la netiquette nell'utilizzo di internet e dei social media	• Riconosce limiti e punti di forza dei media tradizionali e quelli di ultima generazione • Sa gestire ed è consapevole dell'importanza dell'identità online (web reputation) • Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici, individuando fake news della rete e prevenendo l'analfabetismo funzionale • Sa produrre prodotti digitali creativi • Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali • Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet • Sa proteggere la propria identità digitale e quella degli altri • Sa attuare i principi del Manifesto della Comunicazione

SEZIONE IV

Valutazione
Certificazione delle competenze



CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE



ATTESTAZIONE

Con il presente documento si attesta che MARIA NEGRU

Nata in Moldavia il 20/09/1973

Nel quadro della sperimentazione relativa al Progetto "TALENTI DI CURA" LLP-Leonardo da Vinci (TRANSFER OF INNOVATION LLP-LDV/TOI/2007/IT/011)

Si è sottoposta all'accertamento delle competenze derivanti dalla esperienza

- relative al profilo professionale di ASSISTENTE FAMILIARE
- tramite test a risposta chiusa ed esercitazioni
- nei giorni 01-10-22/10/2008
- presso Centro Servizi Arpasia – Cuneo

Le prove sono state effettuate in completa autonomia e senza supporto esterno, secondo le modalità previste dal manuale di riferimento.

L'analisi delle prove effettuate ha consentito di validare il possesso delle competenze tecnico professionali e pratico operative relative alle attività indicate in calce .

Si rilascia il presente documento per attestare la partecipazione al percorso di validazione

In fede
Il responsabile del progetto
Dott. Federico Boccaletti

Area	Competenze verificate
IGIENE PERSONALE E MOBILIZZAZIONE DELL'ASSISTITO	- Supportare l'assistito nell'igiene personale e vestizione in relazione al suo diverso grado di abilità
RELAZIONARSI CON ASSISTITO E RETE FAMILIARE E SOCIALE	- Sapersi relazionare per sviluppare autonomia ,superare resistenze e ottenere collaborazione adottando riservatezza e rispetto - Comunicare con l'assistito in rapporto alle caratteristiche dell'assistito - Comunicare con la famiglia e la rete parentale dell'assistito
ALIMENTAZIONE	- Preparare i cibi che rispondano ai gusti e necessità dell'assistito - Rispettare le dieta per l'alimentazione corretta dell'assistito - Applicare le tecniche per supportare l'assistito nell'assunzione di cibi - Assicurare igiene e conservazione alimentare
ORIENTARSI NEL CONTESTO SOCIO ASSISTENZIALE	- Effettuare acquisti domestici e disbrigare pratiche burocratiche - Supportare l'accesso ai servizi territoriali da parte dell'assistito
COLLABORARE ALL'ASSISTENZA SANITARIA	- Somministrare correttamente le terapie farmacologiche prescritte - Effettuare monitoraggi sanitari di base - Supportare l' accesso ai servizi sanitari da parte dell'assistito - Prevenire la formazione di piaghe da decubito - Identificare mutamenti nella condizione sanitaria dell'assistito

L'Istituto Comprensivo partecipa, fin dallo scorso anno scolastico, all'adozione sperimentale dei nuovi modelli di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo d'Istruzione.