

ISTITUTO COMPRENSIVO MORANO-SARACENA

Via Tufarello - 87016 Morano Calabro (CS)-

Curricolo verticale



Curricolo verticale (Italiano) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

La **comunicazione nella madrelingua** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero. **Comunicazione nella madrelingua;**

- **Competenza in campo scientifico e tecnologico**
- **Imparare ad imparare;**
- **Competenze sociali e civiche;**
- **Senso di iniziativa e imprenditorialità;**
- **Consapevolezza ed espressione culturale**

NUCLEI:

- **Ascolto e parlato**
- **Letture**
- **Scrittura**
- **Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo**
- **Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua**

Riferimento: INDICAZIONI per il curricolo per il primo ciclo d'istruzione- anno 2012-

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

ASCOLTO E PARLATO

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali, diretti o trasmessi dai media, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

LETTURA

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguati agli scopi.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta che in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.

SCRITTURA

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo)

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (categorie lessicali) e ai principali connettivi.

**QdR INVALSI
2014/2015**

AMBITI: LETTURA, COMPrensIONE, RICOSTRUZIONE E RIELABORAZIONE DEL TESTO

Comprendere e ricostruire il testo

Aspetto 1: Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.

Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte

Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).

Aspetto 5a: Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

Individuare informazioni

Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

Rielaborare il testo

Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale

Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali.

AMBITI: CONOSCENZE E COMPETENZE GRAMMATICALI.

Aspetto 1 Ortografia

1 Uso di accenti e apostrofi, maiuscole e minuscole, segmentazione delle parole , uso delle doppie, casi di non corrispondenza tra fonemi e grafemi (uso dell'h, della q, dei digrammi, ecc.).

Aspetto 2 **Morfologia** - Distinguere parole variabili e invariabili - Riconoscere e saper denominare i tratti grammaticali (numero, genere, grado, persona, tempo, modo, aspetto, diatesi) - Riconoscere, saper denominare e saper usare correttamente le forme verbali (modi e tempi) in contesti dati - Riconoscere le categorie lessicali (parti del discorso) in base a criteri formali o funzionali - Riconoscere, all'interno delle categorie, le sottocategorie lessicali

Aspetto 3 **Formazione delle parole** - Riconoscere i principali meccanismi di derivazione (prefissi e suffissi) e il loro valore semantico - Riconoscere i principali meccanismi di alterazione e il loro valore semantico - Riconoscere i principali meccanismi di composizione delle parole e il loro valore semantico

Aspetto 4 **Lessico e semantica** - Riconoscere le relazioni di significato tra parole (sinonimia, antonimia, iperonimia, ecc.) - Riconoscere fenomeni di polisemia - Riconoscere l'organizzazione delle parole in campi semantici e in famiglie lessicali - Uso dizionario - Saper leggere il lemma Riconoscere gli usi propri, figurati, settoriali, situazionali (relativi al registro), gergali, di parole o espressioni - Riconoscere le principali figure retoriche

Aspetto 5 **Sintassi**- Riconoscere fenomeni di concordanza tra le parole di una frase - Identificare in una frase gli elementi costitutivi

(sintagmi) - Individuare gli argomenti richiesti necessariamente dal predicato di una frase semplice - Individuare le diverse tipologie di frasi: dichiarativa, interrogativa e responsiva, negativa, imperativa, esclamativa - Riconoscere le fondamentali funzioni sintattiche in una frase (soggetto, predicato verbale e predicato nominale, complementi predicativi, complemento oggetto, complementi indiretti o preposizionali)

Aspetto **6 Testualità** - Riconoscere la funzione dei segni di punteggiatura e saperli usare correttamente - Riconoscere il significato e la funzione dei connettivi e saperli utilizzare correttamente in contesti dati - Riconoscere la funzione pragmatica di un enunciato (ad esempio: richiesta, suggerimento, ordine, ecc.) anche quando espressa in forma non letterale - Riconoscere le caratteristiche fondamentali della comunicazione orale e scritta

ASCOLTO E PARLATO

- Interagire in modo collaborativo negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di intervento.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe; intervenire in modo pertinente formulando domande e risposte e fornendo spiegazioni ed esempi circa le informazioni proprie e altrui
- Ascoltare testi narrativi ed espositivi anche facenti parte della letteratura per l'infanzia, mostrando di saperne cogliere il senso globale, le informazioni principali e l'ordine logico-temporale; risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
- Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.

LETTURA

- Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta, curandone l'espressione sia in quella silenziosa
- Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini ;comprendere il significato di parole non note in base al testo
- Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando informazioni progressivamente più specifiche: cogliere le relazioni tra le informazioni e l'ordine logico temporale.
- Intuire le caratteristiche formali e le intenzioni comunicative dei testi
- Comprendere testi non continui in vista di scopri pratici, di intrattenimento, di svago
- Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti

SCRITTURA

- Produrre semplici brevi testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare ...) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e familiare).
- Produrre semplici e brevi testi di generi diversi sulla base di modelli dati
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettano le convenzioni ortografiche ortografiche e di

<p style="text-align: center;">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p style="text-align: center;">interpunzione</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il patrimonio lessicale. • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Cogliere le relazioni di connessione lessicale. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto ...) • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, fondamentali a riconoscerne i principali tratti grammaticali. • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari) • Attribuire un corretto significato a nuove parole • Identificare e utilizzare correttamente le convenzioni ortografiche
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo collaborativo negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di intervento. • Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe; interviene in modo pertinente formulando domande e risposte e fornendo spiegazioni ed esempi circa le informazioni proprie e altrui • Ascolta testi narrativi ed espositivi anche facenti parte della letteratura per l'infanzia, mostrando di saperne cogliere il senso globale, le informazioni principali e l'ordine logico-temporale; li risponde in modo comprensibile a chi ascolta. • Comprende e da semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Racconta storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. • Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia la lettura strumentale sia nella modalità ad alta, curandone l'espressione sia in quella silenziosa • Prevede il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini ;comprende il significato di parole non note in base al testo • Legge testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando informazioni progressivamente più specifiche: coglie le relazioni tra le informazioni e l'ordine logico temporale. • Intuisce le caratteristiche formali e le intenzioni comunicative dei testi

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi non continui in vista di scopri pratici, di intrattenimento, di svago • Legge semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce semplici e brevi testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare ...) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e familiare). • Produce semplici e brevi testi di generi diversi sulla base di modelli dati • Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettano le convenzioni ortografiche e di interpunzione <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Amplia il patrimonio lessicale. • Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Coglie le relazioni di connessione lessicale. • Usa in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettua semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confronta testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto ...) • Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applica le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. • Riconosce in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, fondamentali a riconoscerne i principali tratti grammaticali. • Riconosce se una frase è o no completa, costituita dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari) • Attribuisce un corretto significato a nuove parole • Identifica e utilizza correttamente le convenzioni ortografiche.
<p>CONOSCENZE</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Le parole: strumento di comunicazione</p> <p>Le regole del dialogo, della conversazione, della discussione</p> <p>Il tema e le informazioni principali dei discorsi svolti in classe</p> <p>Il significato globale di un testo narrativo</p> <p>Il significato gobale di un testo espositivo</p> <p>Le modalità di esposizione orale</p> <p>Le sequenze istruttive di un testo regolativo</p> <p>L'ordine cronologico nella successione di eventi reali/fantastici</p> <p>La modalità di ricostruzione delle fasi di un'esperienza scolastica o extrascolastica</p>

Le tecniche di ascolto

L'ordine logico e cronologico dei racconti

LETTURA

Le strategie di lettura ad alta voce e silenziosa.

Le strategie di lettura di tipologie diverse di testi finalizzate a scopi diversi.

Le modalità di ricavare informazioni derivanti dalla titolazione e dalle immagini.

Funzione e scopo del testo

Elementi strutturali di un testo: inizio,svolgimento, conclusione

Elementi fondamentali di un testo: luoghi,tempi,personaggi, situazioni

SCRITTURA

La struttura di testi di diversa tipologia

Le fasi per ricostruire esperienze vissute

Gli elementi di coesione e coerenza testuale.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.

Arricchimento del patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura

Il lessico attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche

Il lessico attraverso esperienze di interazione orale e di lettura

L'uso appropriato di parole di nuova acquisizione.

Le modalità di ricerca di parole presenti nei testi

Le modalità di ricerca di espressioni presenti nei testi

Comprensione ed utilizzo di parole e termini specifici legati alle discipline di studio.

Ampliamento del lessico d'uso.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

La grafia delle parole nei testi e le regole ortografiche nella produzione scritta

ATTEGGIAMENTI	<p>ASCOLTO E PARLATO Ascolta con comprensione ed empatia Pensa in modo flessibile Pensa sul pensiero Pensa e comunica con chiarezza e precisione Crea, immagina, innova E' continuativo e perseverante Evidenzia partecipazione attiva e responsabile, coerente alle situazioni e all'argomento trattato Risponde con meraviglia e stupore</p> <p>LETTURA Collabora e coopera con i compagni Legge per il piacere di leggere Mostra interesse verso la lettura di libri di vario genere</p> <p>SCRITTURA Si impegna per l'accuratezza Mostra fiducia nelle proprie capacità di redigere adeguatamente semplici testi scritti Mostra disponibilità ad apprendere le tecniche diverse di scrittura</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Mostra un atteggiamento interessato al consolidamento del patrimonio lessicale Gradualmente amplia il lessico compreso e usato (ricettivo e produttivo) e in relazione alla sua crescente specificità Consolida la fiducia nelle proprie capacità espressive - comunicative</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Mostra una naturale predisposizione a riflettere sulla lingua in modo induttivo, passando dalla grammatica implicita alla graduale acquisizione di una grammatica esplicita Manifesta acquisizione automatizzata dell'ortografia, capacità comunicativo-espressive appropriate</p>		
CONTENUTI	<p>1^a classe ASCOLTO E PARLATO Messaggi verbali Consegne e istruzioni orali</p>	<p>2^a classe ASCOLTO E PARLATO Messaggi orali Consegne orali</p>	<p>3^a classe ASCOLTO E PARLATO Messaggi orali</p>

	<p>Conversazioni e discussioni Comprensione del testo con domande sia verbali che scritte. Lettura drammatizzata di una storia in sequenze. Descrizioni orali: narrazioni di semplici vissuti. Riordino di storie, fatti ed esperienze in successione temporale.</p> <p>LETTURA</p> <p>I suoni Le sillabe Le parole Le parole e il testo Lettura dell'insegnante. Lettura e riordino di immagini Lettura globale e intuitiva di parole, frasi e brevi testi Lettura analitica di vocali e consonanti, sillabe dirette e inverse, parole, frasi singole e sequenze di frasi, semplici testi Lettura di una filastrocca e memorizzazione per avviare il percorso di lettura guidata. Lettura e riproduzione nei caratteri stampato e corsivo di parole bisillabe e trisillabe piane e di semplici frasi. Lettura sillabata, lettura per sintagmi, lettura espressiva. Rapporto tra immagini e parole: la didascalia.</p>	<p>Dialoghi e conversazioni Storie personali Storie fantastiche Letture dell'insegnante Espressione efficace di idee e opinioni Interazione adeguata nelle conversazioni</p> <p>LETTURA</p> <p>Consolidamento della tecnica di lettura ad alta voce e comprensione del significato delle parole. Lettura e comprensione globale di un testo. Lettura silenziosa e a voce alta. Lettura espressiva. Racconti reali Racconti fantastici Filastrocche Favole Descrizioni Fiabe Esperienze personali</p> <p>Lettura e comprensione di frasi e semplici testi. Potenziamento del lessico (sinonimi, contrari, nuove parole). Classificazione e analisi di parole.</p>	<p><i>Consegne orali</i> <i>Dialoghi e conversazioni</i> <i>Discussioni</i> <i>Letture dell'insegnante</i> <i>Racconti personali</i> <i>Racconti fantastici</i> <i>Testi narrativi</i> <i>Testi descrittivi</i> <i>Testi regolativi</i> <i>Testi espositivi</i></p> <p>LETTURA</p> <p>Tipologie testuali Testi narrativi reali e fantastici Fiaba: struttura narrativa e caratteristiche Favola: struttura narrativa e caratteristiche Fiaba, favola: confronto Leggende: struttura narrativa Racconti illustrati in sequenze cronologiche Testi descrittivi: mappe descrittive di persone, animali, oggetti Testi regolativi Testi informativi Testi poetici Testi per recitare Informazioni esplicite ed inferenziali</p>
--	--	---	---

	<p>SCRITTURA Segni grafici semplici e complessi Suoni iniziali intermedi e finali Vocali Consonanti Associazione fonema-grafema Parole Frase Brevi testi</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Pronuncia adeguata di parole familiari e nuove Costruzione corretta della frase Il significato delle parole</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Regole ortografiche e segni di punteggiatura presentati Approccio alla divisione in sillabe Primi elementi di grammatica</p>	<p>SCRITTURA Esperienze personali Racconti reali Racconti fantastici Avvio al riassunto La struttura delle storie lette (i luoghi, i personaggi , lo svolgersi dei fatti..). Riordino di sequenze illustrate. Descrizioni di persone e oggetti. Le regole nei giochi, le istruzioni per un gioco, una ricetta, un lavoro da eseguire Alcune regole: pausa, domanda, affermazione Brevi testi</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Esperienze scolastiche Interazione orale Lettura Campi semantici Famiglie di parole Iperonimi Iponimi Omonimi Sinonimi Contrari Espressioni idiomatiche Il significato delle parole</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Alfabeto</p>	<p>SCRITTURA Racconti realistici Racconti di esperienze personali Racconti fantastici Miti, leggende Fiabe, favole Testi descrittivi Filastrocche, poesie Testi regolativi Testi espositivi Testi per recitare Avvio al riassunto</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Esperienze scolastiche Interazione orale Lettura Origine e forma delle parole Famiglie di parole Derivazione Alterazione e composizione Iperonimi, iponimi, omonimi Sinonimi, contrari</p>
--	--	--	---

		<p>Ordine alfabetico Gruppi fonematici Digrammi Suoni simili Nessi consonantici Sillabe complesse Doppie Scansione in sillabe Accento Apostrofo Uso della voce verbale è Uso dell'h Segni di punteggiatura Ordine sintattico della frase Forma della frase Significato della frase Attendibilità della frase Primi elementi di grammatica</p>	<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Difficoltà di c e g Ce/cie Ge/Gie Digrammi glgn sc Sce/Sci Gruppi fonematici qu/cu ccu/cqu Suoni simili, doppie, sillabe Uso dell'h; E/è Accento, apostrofo Segni di punteggiatura Discorso diretto e indiretto Nomi, articoli Aggettivi qualificativi, possessivi Pronomi personali, verbi, preposizioni Frase, soggetto e predicato Predicato verbale e nominale Complemento oggetto e altre espansioni</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)</p>	<p>Ascolto di letture dell'insegnante Lettura animata Semplici drammatizzazioni Ascolto di racconti, comprensione e rappresentazione grafica Giochi di lettura Giochi linguistici</p>	<p>Ascolto di letture dell'insegnante Lettura animata Semplici drammatizzazioni Ascolto di racconti, comprensione e rappresentazione grafica Giochi di lettura Giochi linguistici</p>	<p>Lecture animate Racconti Ricostruzione di esperienze personali Ricostruzione di esperienze comuni Semplici drammatizzazioni Ascolto di racconti, comprensione e rappresentazione grafica</p>

	<p>Uso del computer e di strumenti multimediali Giochi didattici Produzione di manufatti</p>	<p>Uso del computer e di strumenti multimediali Giochi didattici Produzione di manufatti</p>	<p>Giochi di lettura Giochi linguistici Uso del computer e di strumenti multimediali Produzione di manufatti</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Uscite nel territorio Visite guidate Visite a musei, librerie Partecipazione a manifestazioni e mostre Spettacoli teatrali</p>	<p>Uscite nel territorio Visite guidate Visite a musei, librerie Partecipazione a manifestazioni e mostre Spettacoli teatrali Attività in aule decentrate</p>	<p>Uscite nel territorio Visite guidate Visite a musei, librerie Partecipazione a manifestazioni e mostre Spettacoli teatrali Attività in laboratori artigianali e in aziende agricole locali</p>
<p>COMPITI DI REALTÀ</p>	<p>Risoluzione di situazioni problematiche di varia natura. Produzione di elaborati e/o realizzazione di manufatti. Utilizzo della lettura come abilità trasversale per la progettazione, la revisione e la pubblicizzazione di prodotti realizzati</p>	<p>Risoluzione di situazioni problematiche di varia natura. Produzione di elaborati e/o realizzazione di manufatti. Utilizzo della lettura come abilità trasversale per la progettazione, la revisione e la pubblicizzazione di prodotti realizzati</p>	<p>Risoluzione di situazioni problematiche di varia natura. Produzione di elaborati e/o realizzazione di manufatti. Utilizzo della lettura come abilità trasversale per la progettazione, la revisione e la pubblicizzazione di prodotti realizzati</p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento ● Ricorso a rubriche valutative disciplinari –complete di criteri di correttezza rispetto al compito- da rendere note ai ragazzi prima della prova ● Ricorso a rubriche per la valutazione autentica-competenza disciplinare in italiano- attraverso un compito di tipo reale 		

Curricolo verticale (Italiano) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

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

NUCLEI:

- **ASCOLTO E PARLATO**
- **LETTURA**
- **SCRITTURA**
- **ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO**
- **ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA**

Riferimento: INDICAZIONI per il curricolo del primo ciclo d'istruzione- anno 2012-

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

ASCOLTO E PARLATO

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

LETTURA

- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.

SCRITTURA

- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli,

trasformandoli.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi

**QdR INVALSI
2014/2015**

AMBITI: LETTURA, COMPrensIONE, RICOSTRUZIONE E RIELABORAZIONE DEL TESTO

Comprendere e ricostruire il testo

Aspetto 1: Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.

Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte

Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).

Aspetto 5a: Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

Individuare informazioni

Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

Rielaborare il testo

Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale

Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali.

AMBITI: CONOSCENZE E COMPETENZE GRAMMATICALI.

Aspetto 1 Ortografia

1 Uso di accenti e apostrofi, maiuscole e minuscole, segmentazione delle parole, uso delle doppie, casi di non corrispondenza tra fonemi e grafemi (uso dell'h, della q, dei digrammi, ecc.).

Aspetto 2 **Morfologia** - Distinguere parole variabili e invariabili - Riconoscere e saper denominare i tratti grammaticali (numero, genere, grado, persona, tempo, modo, aspetto, diatesi) - Riconoscere, saper denominare e saper usare correttamente le forme verbali

(modi e tempi) in contesti dati - Riconoscere le categorie lessicali (parti del discorso) in base a criteri formali o funzionali - Riconoscere, all'interno delle categorie, le sottocategorie lessicali

Aspetto 3 **Formazione delle parole** - Riconoscere i principali meccanismi di derivazione (prefissi e suffissi) e il loro valore semantico - Riconoscere i principali meccanismi di alterazione e il loro valore semantico - Riconoscere i principali meccanismi di composizione delle parole e il loro valore semantico

Aspetto 4 **Lessico e semantica** - Riconoscere le relazioni di significato tra parole (sinonimia, antonimia, iperonimia, ecc.) - Riconoscere fenomeni di polisemia - Riconoscere l'organizzazione delle parole in campi semantici e in famiglie lessicali - Uso dizionario - Saper leggere il lemma Riconoscere gli usi propri, figurati, settoriali, situazionali (relativi al registro), gergali, di parole o espressioni - Riconoscere le principali figure retoriche

Aspetto 5 **Sintassi** - Riconoscere fenomeni di concordanza tra le parole di una frase - Identificare in una frase gli elementi costitutivi (sintagmi) - Individuare gli argomenti richiesti necessariamente dal predicato di una frase semplice - Individuare le diverse tipologie di frasi: dichiarativa, interrogativa e responsiva, negativa, imperativa, esclamativa - Riconoscere le fondamentali funzioni sintattiche in una frase (soggetto, predicato verbale e predicato nominale, complementi predicativi, complemento oggetto, complementi indiretti o preposizionali)

Aspetto 6 **Testualità** - Riconoscere la funzione dei segni di punteggiatura e saperli usare correttamente - Riconoscere il significato e la funzione dei connettivi e saperli utilizzare correttamente in contesti dati - Riconoscere la funzione pragmatica di un enunciato (ad esempio: richiesta, suggerimento, ordine, ecc.) anche quando espressa in forma non letterale - Riconoscere le caratteristiche fondamentali della comunicazione orale e scritta

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ASCOLTO E PARLATO

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini ...).
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.
- Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
- Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

LETTURA

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

SCRITTURA

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito

web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.

- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
- Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.
- Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta *frase minima*): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come *e, ma, infatti, perché, quando*)
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

ABILITA'**ASCOLTO E PARLATO**

- Interagisce in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Comprende il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprende lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini ...).
- Formula domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.
- Comprende consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
- Coglie in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprime la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
- Racconta esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Organizza un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

LETTURA

- Impiega tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usa, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Legge e confronta informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).
- Segue istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Legge testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Legge testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

SCRITTURA

- Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produce racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengono le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Scrive lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.

- Esprime per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
 - Rielabora testi (ad esempio: parafrasa o riassume un testo, lo trasforma, lo completa) e ne redige di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
 - Scrive semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).
 - Realizza testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
 - Produce testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
 - Sperimenta liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
 - Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.
- ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO**
- Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
 - Arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
 - Comprende che le parole hanno diverse accezioni e individua l'accezione specifica di una parola in un testo.
 - Comprende, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
 - Comprende e utilizza parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
 - Utilizza il dizionario come strumento di consultazione.
- ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA**
- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconosce la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
 - Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
 - Comprende le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
 - Riconosce la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta *frase minima*): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
 - Riconosce in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconosce i principali tratti grammaticali; riconosce le congiunzioni di uso più frequente (come *e, ma, infatti, perché, quando*)
 - Conosce le fondamentali convenzioni ortografiche e si serve di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori

CONOSCENZE

4^a classe
ASCOLTO E PARLATO

5^a classe
ASCOLTO E PARLATO
Le regole della conversazione

Le tecniche di ascolto
 Le regole per partecipare ad uno scambio comunicativo (dialogo, conversazione, discussione)
 La struttura di testi di diversa tipologia
 L'importanza dell'ordine logico e cronologico dei racconti
 Le fasi per ricostruire esperienze vissute
 Gli elementi di coesione e coerenza testuale.

LETTURA

Strategie di lettura ad alta voce e silenziosa
 Tecniche di lettura silenziosa
 Uso di strategie per analizzare il contenuto della lettura
 Informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie
 Informazioni in testi continui e non continui a scopo pratico e conoscitivo
 Istruzioni per realizzare prodotti, regolare comportamenti, svolgere attività, realizzare un procedimento
 Testi narrativi e descrittivi, realistici e fantastici; l'invenzione letteraria e la realtà
 Testi letterari narrativi in lingua italiana contemporanea
 Testi poetici: senso e caratteristiche formali evidenti

SCRITTURA

Le idee: raccolta e organizzazione per punti
 La traccia per pianificare un racconto o un'esperienza
 La lettera: testo, destinatari e situazioni
 Il testo regolativo
 Le filastrocche
 I racconti
 Le poesie
 Testi: la correzione ortografica, morfosintattica e lessicale nel rispetto delle funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi

Le regole della discussione
 Le regole del dialogo
 Le modalità del chiedere e del rispondere
 Le regole per l'efficacia comunicativa
 Il tema di un'esposizione
 Le informazioni di un'esposizione
 Lo scopo e l'argomento trasmesso dai media
 Le modalità di richiesta di spiegazione e approfondimento durante e dopo l'ascolto
 La funzionalità di consegne e sequenze istruttive per lo svolgimento di attività
 I punti di vista propri e altrui in una discussione espressi con pertinenza e chiarezza espositiva
 L'ordine logico e cronologico in esperienze personali e storie inventate
 Le modalità di inserimento di elementi descrittivi e informativi nei racconti
 La funzionalità della preparazione di un intervento su un tema concordato
 Il supporto di una scaletta per l'esposizione di un contenuto di studio

LETTURA

La lettura espressiva: segni di punteggiatura, volume, velocità, tono e timbro
 La lettura orientativa: titoli, immagini, didascalie
 La lettura selettiva: termini specifici, termini settoriali, informazioni esplicite, parole chiave, informazioni essenziali, inferenze
 La lettura globale: connettivi spaziali, temporali e logici
 La lettura approfondita: significato globale, intenzioni comunicative e scopi
 Diverse tipologie di testi (racconti, descrizioni, testi poetici, istruzioni, esposizioni ...) sintesi, mappe, schemi e tabelle

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Il lessico di base: parole del vocabolario fondamentale e di quelle ad alto uso

Comunicazione orale

Le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico)

L'uso del dizionario

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

I meccanismi di formazione delle parole(parole semplici, derivate, composte)

Le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico)

La struttura del nucleo della frase semplice: predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo

Le parti del discorso, le categorie lessicali, i principali tratti grammaticali di una frase o di un testo

Le congiunzioni

Le fondamentali convenzioni ortografiche

SCRITTURA

Le mappe delle idee

La scalette

Gli schemi

I racconti di esperienze personali, realistici, storici, umoristici, gialli, di fantascienza

Le lettere

Gli articoli di cronaca

Il diario

I testi teatrali

Le descrizioni

I testi poetici

La parafrasi

Il riassunto

La riscrittura

La videoscrittura

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Il lessico di base

Le modalità di interazione orale, di lettura e di scrittura

Le relazioni di significato tra le parole

:sinonimia, omonimia, antinomia, campo semantico,

il significato di parole polisemiche

il significato letterale e figurato di parole ed espressioni

il lessico specifico delle discipline di studio

i vocaboli provenienti da altre lingue

l'uso del dizionario

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

La lingua: storia ed evoluzione

		<p>I linguaggi settoriali</p> <p>I campi semantici (omonimi e termini polisemici, sinonimi, contrari, iperonimi, iponimi)</p> <p>Il nucleo della frase semplice e altri elementi richiesti dal verbo</p> <p>Le parti del discorso</p> <p>Le congiunzioni</p> <p>Le convenzioni ortografiche</p>
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Ascolta con comprensione ed empatia</p> <p>Pensa in modo flessibile</p> <p>Pensa sul pensiero</p> <p>Pensa e comunica con chiarezza e precisione</p> <p>Crea, immagina, innova</p> <p>E' continuativo e perseverante</p> <p>Evidenzia partecipazione attiva e responsabile, coerente alle situazioni e all'argomento trattato</p> <p>Risponde con meraviglia e stupore</p> <p>Partecipazione attiva e responsabile, coerente all'argomento trattato</p> <p>LETTURA</p> <p>Collabora e coopera con i compagni</p> <p>Legge per il piacere di leggere</p> <p>Mostra interesse verso la lettura di libri di vario genere</p> <p>Disponibilità ad apprendere tecniche e stili diversi nella lettura</p> <p>SCRITTURA</p> <p>Si impegna per l'accuratezza</p> <p>Mostra fiducia nelle proprie capacità di redigere adeguatamente semplici testi scritti</p> <p>Mostra disponibilità ad apprendere le tecniche diverse di scrittura</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Mostra un atteggiamento interessato al consolidamento del patrimonio lessicale</p> <p>Gradualmente amplia il lessico compreso e usato (ricettivo e produttivo) e in relazione alla sua crescente specificità</p> <p>Consolida la fiducia nelle proprie capacità espressivo-comunicative</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <p>Mostra una naturale predisposizione a riflettere sulla lingua in modo induttivo, passando dalla grammatica implicita alla graduale</p>	

	<p>acquisizione di una grammatica esplicita Manifesta acquisizione automatizzata dell'ortografia, capacità comunicativo-espressive appropriate</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe</p> <p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p><i>Messaggi</i> <i>Consegne</i> <i>Istruzioni</i> <i>Dialoghi</i> <i>Conversazioni</i> <i>Discussioni</i> <i>Racconti personali e di invenzione</i> <i>Testi descrittivi</i> <i>Lezioni ed esposizioni</i></p> <p>LETTURA</p> <p>La lettura espressiva; correttezza, scorrevolezza, segni di punteggiatura, volume, tono e timbro, pause, ritmo, musicalità, sensazioni e sentimenti</p> <p>La lettura orientativa: titoli, immagini, didascalie La lettura selettiva; termine ad alto uso, termini specifici, informazioni esplicite, parole chiave, informazioni essenziali, inferenze La lettura globale: connettivi spaziali, temporali e logici La lettura approfondita: significato globale Tipologie di testi: racconti realistici, autobiografia, lettere, racconto d'avventura Racconti fantastici: mito, racconto del terrore Testi teatrali, descrittivi, poetici</p>	<p>5^a classe</p> <p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p><i>Parola: struttura e significato letterale e figurato</i> <i>Parole nella conversazione</i> Parole nel dialogo Parole nella discussione Parole della richiesta e della spiegazione Parole del raccontare Parole dei sentimenti e delle emozioni Parole della legalità Elementi della comunicazione Vissuto Scopo e argomento dei messaggi mediatici</p> <p>Tema e informazioni essenziali di un'esposizione Consegne e sequenze istruttive Punti di vista personali Storie inventate Storie dirette e mediate Ordine logico e cronologico Elementi descrittivi e informativi Parole specifiche dei contenuti Scaletta, schemi, frasi telegrafiche a supporto della comunicazione orale Varie tipologie testuali Informazioni esplicite ed inferenziali</p> <p>LETTURA</p>

Istruzioni, regolamenti, esposizioni, moduli, orari, grafici, sintesi, mappe, schemi, tabelle, resoconti

SCRITTURA

I grappoli associativi: mappe delle idee, scalette e schemi

I racconti di esperienza personale, realistici, d'avventura e del terrore

I testi teatrali

I testi descrittivi

Le lettere

I miti

I testi poetici

Le istruzioni

Le relazioni

I resoconti

La sintesi

Le mappe

Gli schemi

Le tabelle

La parafrasi

Il riassunto

La riscrittura

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Esperienze scolastiche

Lettura

Scrittura

Il dizionario e il suo uso

I campi semantici

Gli omonimi e i termini polisemici

I sinonimi e contrari

Gli iperonimi e gli iponimi

La lettura: espressiva, orientativa, selettiva, globale, approfondita

Le tipologie di testi: umoristico, diario, racconto storico, giallo, fantasy, di fantascienza; le descrizioni; i testi poetici; istruzioni, esposizioni, articoli giornalistici, quotidiano. Rivista illustrata, giornale per ragazzi; moduli ricevute certificati, orari, grafici; sintesi, mappe, schemi, tabelle, resoconti, argomentazioni, commenti, giudizi critici ;

SCRITTURA

I grappoli associativi, mappe delle idee

I racconti: esperienze personali, realistici, relazioni, lettere aperte, articoli di cronaca; diario;

I racconti: umoristici, storici, gialli, fantasy, di fantascienza

I testi teatrali

Le descrizioni

I testi poetici

Le istruzioni, le relazioni i, i resoconti, le argomentazioni, le sintesi, le mappe, gli schemi e le tabelle

La parafrasi

Il riassunto

La riscrittura

La videoscrittura

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Il lessico di base

Termini ad alto uso
 Termini specifici

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

I meccanismi di formazione delle parole: derivazione, alterazione, composizione
 I campi semantici
 Gli omonimi e i termini polisemici
 I sinonimi e contrari
 Gli iperonimi e gli iponimi
 Il nucleo della frase semplice: soggetto e predicato
 Altri elementi della frase richiesti dal verbo: complemento oggetto, complemento d'agente, espansioni
 Le parti del discorso
 L'uso delle congiunzioni
 Le convenzioni ortografiche

Le relazioni di significato tra le parole
 Le modalità di interazione orale, di lettura e di scrittura
 Esperienze scolastiche
 Lettura
 Scrittura
 Il dizionario e il suo uso
 I campi semantici
 Gli omonimi e i termini polisemici
 I sinonimi e contrari
 Gli iperonimi e gli iponimi
 I linguaggi settoriali
 Il linguaggio figurato: espressioni idiomatiche e proverbi

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

La storia e l'evoluzione della lingua
 I linguaggi settoriali
 I registri linguistici
 I campi semantici
 Gli omonimi e i termini polisemici
 I sinonimi e contrari
 Gli iperonimi e gli iponimi
 Il nucleo della frase semplice: soggetto e predicato
 Altri elementi della frase richiesti dal verbo: complemento oggetto, complemento d'agente, espansioni
 Le parti del discorso
 L'uso delle congiunzioni
 Le convenzioni ortografiche

<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ' DI LABORATORIO)</p>	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Rinnovamento dell'angolo delle parole nuove Attività sul lessico di base Attività di arricchimento del patrimonio lessicale attraverso giochi di enigmistica, giochi interattivi Gare a squadre per la ricerca di significati , per l'utilizzo del dizionario cartaceo e online Attività su termini specifici legati alle discipline di studio Incontri con anziani del luogo per attività su modi di dire, proverbi, indovinelli presenti nella cultura locale Incontro con alunni/insegnanti di lingua straniera della scuola secondaria di primo grado per attività sui neologismi Incontro con mediatori culturali Attività di conversazione, discussione Tavole rotonde Attività di canto, recitazione, drammatizzazione Attività di metacognizione ; ipotesi sul significato delle parole, condivisione verifica, riconoscimento dei propri errori di valutazione</p> <p>LETTURA</p> <p>Lettura decifrativa, controllo della respirazione, pronuncia delle parole, variazione del tono della voce, rispetto della punteggiatura, colore del testo attraverso timbro, volume e modulazione della voce, ritmo. Lettura di tipologie testuali diverse, compresi articoli giornalistici. Lettura a tema Attività di lettura silenziosa e ad alta voce Strategie di lettura: orientativa, selettiva, estensiva, intensiva.</p>	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Rinnovamento dell'angolo delle parole nuove Attività sul lessico di base Attività di arricchimento del patrimonio lessicale attraverso giochi di enigmistica, giochi interattivi Gare a squadre per la ricerca di significati , per l'utilizzo del dizionario cartaceo e online Attività su termini specifici legati alle discipline di studio Incontri con anziani del luogo per attività su modi di dire, proverbi, indovinelli presenti nella cultura locale Incontro con alunni/insegnanti di lingua straniera della scuola secondaria di primo grado per attività sui neologismi Incontro con mediatori culturali Attività di conversazione, discussione Tavole rotonde Attività di canto, recitazione, drammatizzazione Attività di metacognizione: ipotesi sul significato delle parole, condivisione verifica, riconoscimento dei propri errori di valutazione</p> <p>LETTURA</p> <p>Lettura decifrativa, controllo della respirazione, pronuncia delle parole, variazione del tono della voce,rispetto della punteggiatura, colore del testo attraverso timbro, volume e modulazione della voce, ritmo. Lettura di tipologie testuali diverse, compresi articoli giornalistici. Lettura a tema Attività di lettura silenziosa e ad alta voce Strategie di lettura: orientativa, selettiva, estensiva, intensiva. Lettura e comprensione: lettura di immagini, ipotesi di contenuti a partire dalle immagini e dalla titolazione, immagini e didascalie,</p>
---	--	--

	<p>Letture e comprensione: lettura di immagini, ipotesi di contenuti a partire dalle immagini e dalla titolazione, immagini e didascalie, coerenza tra frasi e immagini, coesione testuale con rilevamento di connettivi, segni interpuntivi, anafore e catene anaforiche, informazioni esplicite, inferenze dirette e indirette(lessicali, semantiche, spaziali, causali, temporali, da integrazione, a ponte, di stato interno)</p> <p>Attività di lettura critica</p> <p>Incontri con esperti per animazione alla lettura</p> <p>Attività di drammatizzazione mediante lettura ed interpretazione di copioni</p> <p>Attività interattive</p> <p>Attività di confronto di informazioni provenienti da testi diversi</p> <p>Realizzazione di libri cartacei e digitali</p>	<p>coerenza tra frasi e immagini, coesione testuale con rilevamento di connettivi, segni interpuntivi, anafore e catene anaforiche, informazioni esplicite, inferenze dirette e indirette(lessicali, semantiche, spaziali, causali, temporali, da integrazione, a ponte, di stato interno)</p> <p>Attività di lettura critica</p> <p>Incontri con esperti per animazione alla lettura</p> <p>Attività di drammatizzazione mediante lettura ed interpretazione di copioni</p> <p>Attività interattive</p> <p>Attività di confronto di informazioni provenienti da testi diversi</p> <p>Realizzazione di libri cartacei e digitali</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Uscite nel territorio</p> <p>Visite guidate</p> <p>Visite a musei, librerie ...</p> <p>Spettacoli teatrali</p>	<p>Uscite nel territorio</p> <p>Visite guidate</p> <p>Visite a musei, librerie ...</p> <p>Spettacoli teatrali</p>
<p>COMPITI DI REALTÀ'</p>	<p>Risoluzione di una situazione problematica di varia natura.</p> <p>Produzione di un elaborato e/o realizzazione di un manufatto.</p> <p>Utilizzo della lettura come abilità trasversale per la progettazione, la revisione e la pubblicizzazione di prodotti</p>	<p>Risoluzione di una situazione problematica di varia natura.</p> <p>Produzione di un elaborato e/o realizzazione di un manufatto.</p>

	realizzati	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari, complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere note ai ragazzi prima della prova</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica-competenza disciplinare in italiano- attraverso un compito di tipo reale</p>	

Curricolo verticale (Italiano) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

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

NUCLEI: Ascolto e parlato -

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche, sempre rispettose delle idee degli altri;

Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi;

Ascolta e comprende testi di vario tipo, diretti e trasmessi, dai media;

Espone oralmente argomenti di studio e ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici;

Comprende ed usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base;

Riconosce ed usa i termini specialistici in base ai campi di discorso;

Adatta opportunamente i registri formale e informale in base alla situazione comunicativa;

QdR INVALSI 2014/2015	<i>Processi Ambiti Dimensioni</i>
ABILITÀ'	<p>Ascolta testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente.</p> <p>Interviene in una conversazione o in una discussione , di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.</p> <p>Utilizza le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto.</p> <p>Ascolta testi applicando tecniche di supporto alla comprensione durante e dopo l'ascolto: (presa di appunti, parole – chiave, brevi frasi riassuntive,...).</p> <p>Narra esperienze, eventi, trame, selezionando informazioni significative, usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.</p> <p>Descrive oggetti, luoghi, persone e personaggi selezionando le informazioni significative usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.</p> <p>Riferisce oralmente su un argomento di studio presentandolo in modo chiaro, utilizzando un registro adeguato e il lessico specifico e servendosi, eventualmente, di materiali di supporto (cartine, tabelle e grafici).</p> <p>Argomenta la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.</p>
CONOSCENZE	<p>Conosce il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni in contesti formali e informali</p> <p>Conosce adeguate tecniche di supporto alla comprensione, durante e dopo l'ascolto.</p> <p>Conosce alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico</p> <p>Individua contesto, scopo e destinatario di una comunicazione</p> <p>Conosce i codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.</p> <p>Conosce i principali connettivi logici nell'uso orale della lingua</p> <p>Conosce i principi di organizzazione di un discorso in funzione descrittiva, narrativa, espositiva e argomentativa</p> <p>Conosce le varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra disponibilità ad accettare i propri errori di comprensione</p> <p>Mostra fiducia nelle proprie capacità di comunicazione</p> <p>Rispetta turni, idee e opinioni</p>

	Fornisce un positivo contributo personale nelle conversazioni e discussioni Mostra disponibilità alla revisione critica delle proprie opinioni		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Ascoltare: favole, fiabe, testi narrativi vari (fantasy, miti, racconti realistici); Cittadinanza consapevole: esperienze personali, rapporto con il mondo circostante, riflessioni su problemi di attualità; testi poetici brevi e ritmati (filastrocche, poesie). Parlare: dialogo (su brani che offrono occasione di confronto); narrazione con sequenze descrittive (vicende personali e non, storie realistiche o fantasy); esposizione su argomenti di studio; argomentazione delle proprie opinioni. Lessico adeguato all'età e specifico delle diverse discipline.</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Ascoltare: racconti di avventura, comici, gialli. Cittadinanza consapevole: esperienze personali, rapporto con il mondo circostante, riflessioni su problemi di attualità; Testi poetici e letterari scelti, dalle origini della letteratura italiana al Settecento. Parlare: dialogo (su brani che offrono occasione di confronto); narrazione con sequenze descrittive (vicende personali e non, storie realistiche o fantasy); esposizione su argomenti di studio; argomentazioni delle proprie opinioni Lessico adeguato all'età e specifico delle diverse discipline.</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Ascoltare: racconti di fantascienza, horror e i classici di formazione. Cittadinanza consapevole: esperienze personali, rapporto con il mondo circostante, riflessioni su problemi di attualità; il cammino della storia. Testi poetici e letterari scelti, dall'Ottocento ad oggi. Parlare: dialogo (su brani che offrono occasione di confronto); narrazione con sequenze descrittive (vicende personali e non, storie realistiche o fantasy); esposizione su argomenti di studio; argomentazione delle proprie opinioni. Lessico adeguato all'età e specifico delle diverse discipline</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Laboratorio di ascolto (dalla LIM con il supporto di audio testi o con la rete internet); Laboratorio di parlato: dialoghi, discussioni, dibattiti in classe su argomenti scelti</p>	<p>Laboratorio di ascolto (dalla LIM con il supporto di audio testi o con la rete internet); Laboratorio di parlato: dialoghi, discussioni, dibattiti in classe su argomenti scelti</p>	<p>Laboratorio di ascolto (dalla LIM con il supporto di audio testi o con la rete internet); Laboratorio di parlato: dialoghi, discussioni, dibattiti in classe su argomenti scelti</p>
ESPERIENZE AMBIENTE	Usò delle abilità dell'ascolto e del parlato	Usò delle abilità dell'ascolto e del parlato in	Usò delle abilità dell'ascolto e del parlato

ESTERNO	in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.	scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazione agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà	in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazione agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà
COMPITI DI REALTÀ'	Compiti di realtà in cui siano attuate simulazioni di situazioni "adulte" decontestualizzate. Ad esempio: osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione	Compiti di realtà in cui siano attuate simulazioni di situazioni "adulte" decontestualizzate. Ad esempio: Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero	Compiti di realtà in cui siano attuate simulazioni di situazioni "adulte" decontestualizzate. Ad esempio: analizzare testi comunicativi particolari, come il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.
MODALITÀ' E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione attraverso rubriche valutative specifiche per i singoli obiettivi di apprendimento di volta in volta presi in esame, con indicazione di livelli di padronanza della competenza e con valutazione numerica delle conoscenze disciplinari. Valutazione formativa e sommativa periodica e finale degli apprendimenti, prove strutturate per classi parallele e compiti di realtà (Allegato Valutazione)		

Curricolo verticale (Italiano) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

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

NUCLEI: Lettura e scrittura -

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione collaborando con compagni ed insegnanti;

Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti, nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.

Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

QdR INVALSI**2014/2015**Processi
Ambiti
Dimensioni**ABILITÀ'**

Legge ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.

Legge in modalità silenziosa testi diversi applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine e appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica).

Ricava informazioni esplicite e implicite da testi di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.

Legge testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzione comunicativa dell'autore, personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale, genere di appartenenza. Formula in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.

Scrive testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfo-sintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.

Scrive testi di forma diversa (istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali, articoli di cronaca, dialoghi e commenti)

	<p>sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, selezionando il registro più adeguato. Scrive sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti, in vista di scopi specifici.</p> <p>Utilizza la videoscrittura per i propri testi; scrive testi digitali (e-mail e presentazioni anche come supporto all'esposizione orale)</p> <p>Realizza forme diverse di scrittura creativa (giochi linguistici, riscritture di testi narrativi, testi teatrali), anche testi multimediali, accostando i linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p>		
CONOSCENZE	<p>Conosce le tecniche di lettura analitica e sintetica</p> <p>Conosce le tecniche di lettura espressiva.</p> <p>Conosce i principali generi letterari con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana, nonché il contesto storico di riferimento di autori ed opere</p> <p>Conosce gli elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso</p> <p>Conosce le fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione</p> <p>Conosce le modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, ecc.</p> <p>Conosce i principi di organizzazione di un testo scritto in funzione descrittiva, narrativa, espositiva e argomentativa</p> <p>Conosce le tecniche adeguate per la stesura di un testo multimediale</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra disponibilità ad accettare i propri errori nella lettura e nella scrittura</p> <p>Mostra fiducia nelle proprie capacità di redigere testi scritti e di leggere adeguatamente</p> <p>Fornisce un positivo contributo personale nelle attività laboratoriali di lettura e di scrittura</p> <p>Mostra disponibilità alla revisione critica dei propri elaborati</p> <p>Mostra disponibilità ad apprendere tecniche e stili diversi di lettura e scrittura</p>		
CONTENUTI	<p>1^a scuola secondaria primo grado</p> <p>Leggere: favole, fiabe, testi narrativi vari (fantasy, miti, racconti realistici);</p> <p>Cittadinanza consapevole: lettura di testi riguardanti esperienze personali, il rapporto con il mondo circostante e riflessioni su problemi di attualità;</p> <p>testi poetici brevi e ritmati (filastrocche,</p>	<p>2^a scuola secondaria primo grado</p> <p>Leggere: racconti di avventura, comici, gialli. Cittadinanza consapevole: lettura di testi riguardanti esperienze personali, il rapporto con il mondo circostante e riflessioni su problemi di attualità;</p> <p>Testi poetici e letterari scelti, dalle origini della letteratura italiana al Settecento.</p>	<p>3^a scuola secondaria primo grado</p> <p>Leggere: racconti di fantascienza, horror e i classici di formazione. Cittadinanza consapevole: lettura di testi riguardanti esperienze personali, il rapporto con il mondo circostante e riflessioni su problemi di attualità;</p> <p>brani riguardanti il cammino della storia.</p>

	<p>poesie).</p> <p>Scrivere: testi su temi che offrono occasione di confronto; testi narrativi con sequenze descrittive (vicende personali e non, storie realistiche o fantasy); testi espositivi su argomenti di studio; testi argomentativi per sostenere le proprie opinioni. Utilizzo di un lessico adeguato all'età e specifico delle diverse discipline.</p>	<p>Scrivere: testi su temi che offrono occasione di confronto; testi narrativi con sequenze descrittive (vicende personali e non, storie realistiche o fantasy); testi espositivi su argomenti di studio; testi argomentativi per sostenere le proprie opinioni. Utilizzo di un lessico adeguato all'età e specifico delle diverse discipline</p>	<p>Testi poetici e letterari scelti, dall'Ottocento ad oggi.</p> <p>Scrivere: testi su temi che offrono occasione di confronto; testi narrativi con sequenze descrittive (vicende personali e non, storie realistiche o fantasy); testi espositivi su argomenti di studio; testi argomentativi per sostenere le proprie opinioni. Utilizzo di un lessico adeguato all'età e specifico delle diverse discipline</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Laboratorio di lettura con l'uso della biblioteca scolastica, lettura finalizzata all'ascolto attivo e alla comprensione orale dei testi; lettura silenziosa per promuovere l'abitudine alla lettura di testi di narrativa.</p> <p>Laboratorio di scrittura creativa individuale e collettiva, promuovendo ordinatamente le varie tipologie testuali affrontate.</p>	<p>Laboratorio di lettura con l'uso della biblioteca scolastica, lettura finalizzata all'ascolto attivo e alla comprensione orale dei testi; lettura silenziosa per promuovere l'abitudine alla lettura di testi di narrativa.</p> <p>Laboratorio di scrittura creativa individuale e collettiva, promuovendo ordinatamente le varie tipologie testuali affrontate.</p>	<p>Laboratorio di lettura con l'uso della biblioteca scolastica, lettura finalizzata all'ascolto attivo e alla comprensione orale dei testi; lettura silenziosa per promuovere l'abitudine alla lettura di testi di narrativa.</p> <p>Laboratorio di scrittura creativa individuale e collettiva, promuovendo ordinatamente le varie tipologie testuali affrontate.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uso delle abilità della lettura e della scrittura in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.</p>	<p>Uso delle abilità della lettura e della scrittura in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.</p>	<p>Uso delle abilità della lettura e della scrittura in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.</p>

COMPITI DI REALTÀ'	Compiti di realtà in cui siano attuate simulazioni di situazioni "adulte" decontestualizzate. Ad esempio: effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici come visite a istituzioni, interviste a persone, relazioni su un compito svolto, un evento, recitare testi in spettacoli o letture pubbliche, ecc.	Compiti di realtà in cui siano attuate simulazioni di situazioni "adulte" decontestualizzate. Ad esempio: narrare, recitare testi in contesti significativi, spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più piccoli o ad anziani	Compiti di realtà in cui siano attuate simulazioni di situazioni "adulte" decontestualizzate. Ad esempio: redigere nell'ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (ad esempio sulla raccolta differenziata, sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari,...)
MODALITÀ' E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione attraverso rubriche valutative specifiche per i singoli obiettivi di apprendimento di volta in volta presi in esame, con indicazione di livelli di padronanza della competenza e con valutazione numerica delle conoscenze disciplinari. Valutazione formativa e sommativa periodica e finale degli apprendimenti, prove strutturate per classi parallele e compiti di realtà. (Allegato Valutazione)		

Curricolo verticale (Italiano) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

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

NUCLEI: Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo; elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua -*Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012***Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze**

Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità)

Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi del discorso

Adatta opportunamente i registri formale e informale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate

Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti

QdR INVALSI 2014/2015	Processi Ambiti Dimensioni
ABILITÀ'	<p>Amplia, sulla base delle esperienze scolastiche e d extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale</p> <p>Comprende e usa parole in senso figurato</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato i termini specialistici di base, afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale</p> <p>Utilizza dizionari di vario tipo per risolvere dubbi linguistici</p> <p>Riconosce le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, espositivi e argomentativi)</p> <p>Riconosce le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione);</p> <p>Conosce l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.</p> <p>Riconosce l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.</p> <p>Riconosce la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa, almeno a un primo grado di subordinazione.</p> <p>Riconosce in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali.</p>
CONOSCENZE	<p>Conosce il lessico di base delle diverse discipline e il lessico per le comunicazioni orali e scritte con diversi interlocutori</p> <p>Conosce l'uso figurato dei termini.</p> <p>Conosce le tecniche per consultare diversi dizionari per risolvere dubbi linguistici</p> <p>Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.</p> <p>Conosce l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.</p>

	<p>Conosce la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa, almeno a un primo grado di subordinazione.</p> <p>Conosce in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali.</p> <p>Conosce gli elementi strutturali di diverse tipologie testuali: descrittivo, narrativo, espositivo e argomentativo</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra disponibilità a riflettere sui propri errori allo scopo di imparare e si mostra disposto alla correzione</p> <p>Mostra fiducia nelle proprie capacità</p> <p>Fornisce un positivo contributo personale nelle attività laboratoriali finalizzate all'arricchimento lessicale</p>		
CONTENUTI	<p>1^a scuola secondaria primo grado</p> <p>Lessico: espansione del lessico di base in rapporto ai testi studiati e/o alle esperienze scolastiche e d extra scolastiche e in rapporto all'età.</p> <p>Riflessione linguistica: La formazione delle parole: fonetica e morfologia; le parti del discorso</p>	<p>2^a scuola secondaria primo grado</p> <p>Lessico: espansione del lessico di base in rapporto ai testi studiati e/o alle esperienze scolastiche e d extra scolastiche e in rapporto all'età</p> <p>Riflessione linguistica: Struttura della frase semplice: soggetto, predicato e principali complementi</p>	<p>3^a scuola secondaria primo grado</p> <p>Lessico: espansione del lessico di base in rapporto ai testi studiati e/o alle esperienze scolastiche e d extra scolastiche e in rapporto all'età</p> <p>Riflessione linguistica: Struttura della frase complessa: Proposizioni principali, coordinate e subordinate più comuni</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Laboratorio individuale o collettivo di parlato e di scrittura, finalizzato all'acquisizione e all'espansione del lessico di base e al corretto uso logico-sintattico e morfologico della lingua italiana</p>	<p>Laboratorio individuale o collettivo di parlato e di scrittura, finalizzato all'acquisizione e all'espansione del lessico di base e al corretto uso logico-sintattico e morfologico della lingua italiana</p>	<p>Laboratorio individuale o collettivo di parlato e di scrittura, finalizzato all'acquisizione e all'espansione del lessico di base e al corretto uso logico-sintattico e morfologico della lingua italiana.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uso delle abilità di base nel rispetto delle strutture morfosintattiche della lingua italiana, con un lessico adeguato all'età e al contesto, in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di</p>	<p>Uso delle abilità di base nel rispetto delle strutture morfosintattiche della lingua italiana, con un lessico adeguato all'età e al contesto in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di percorsi</p>	<p>Uso delle abilità di base nel rispetto delle strutture morfosintattiche della lingua italiana, con un lessico adeguato all'età e al contesto in scambi comunicativi con l'ambiente esterno alla scuola (altri interlocutori scolastici e non, associazioni, agenzie del territorio) nell'ambito di</p>

	percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.	di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.	percorsi di apprendimento significativi quali compiti autentici o di realtà.
COMPITI DI REALTÀ'	Compiti di realtà di diverso genere in cui siano applicate le competenze grammaticali, logiche e lessicali che per loro natura risultano trasversali (produzione di slogan, didascalie, presentazione, ricette, biglietti, inviti,...)	Compiti di realtà di diverso genere in cui siano applicate le competenze grammaticali, logiche e lessicali che per loro natura risultano trasversali (produzione di slogan, didascalie, presentazione, ricette, biglietti, inviti,...)	Compiti di realtà di diverso genere in cui siano applicate le competenze grammaticali, logiche e lessicali che per loro natura risultano trasversali (produzione di slogan, didascalie, presentazione, ricette, biglietti, inviti,...)
MODALITÀ' E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione attraverso rubriche valutative specifiche per i singoli obiettivi di apprendimento di volta in volta presi in esame, con indicazione di livelli di padronanza della competenza e con valutazione numerica delle conoscenze disciplinari. Valutazione formativa e sommativa periodica e finale degli apprendimenti, prove strutturate per classi parallele e compiti di realtà. (Allegato Valutazione)		

Curricolo verticale (Inglese) - dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

La **comunicazione nelle lingue straniere** condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

Nuclei: Ascolto (comprensione orale) Parlato (produzione e interazione orale) Lettura (comprensione scritta) Scrittura (produzione scritta)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- ✓ L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- ✓ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- ✓ Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- ✓ Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- ✓ Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI – LETTURA E COMPrensIONE

- Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole.
- Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.
- Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.
- Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.
- Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

	AMBITI – COMPETENZA GRAMMATICALE <i>Lessico e semantica:</i> relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.		
ABILITÀ	<p>Listening-Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. - Conosce le tradizioni legate alla cultura e civiltà inglese. <p>Speaking- Parlato (produzione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produce frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. - Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p>Reading - Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <p>Writing - Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. • Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. • Strutture di comunicazione semplici e quotidiane • Le tradizioni legate alla cultura e civiltà inglese 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra capacità di acquisizione spontanea dei modelli di pronuncia e intonazione della lingua straniera integrando elementi della nuova lingua nel sistema della lingua madre, della lingua di scolarizzazione e di eventuali altre lingue in suo possesso. • Mostra capacità di ampliamento e differenziazione graduale delle varie componenti linguistiche (aspetti fonico-acustici, articolatori, sintattici e semantici). • E' sensibile all'educazione plurilingue e interculturale. 		
CONTENUTI	1^ classe Lessico relativo a:	2^ classe Ambiti lessicali relativi a:	3^ classe Ambiti lessicali relativi a:

	<p>nome, colori, oggetti scolastici, giocattoli, numeri, cibi e bevande, animali, famiglia, ambienti della casa, esseri viventi e non viventi</p> <p>Espressioni di possesso</p> <p>Formule di saluto, espressioni per chiedere e dire il proprio nome, semplici istruzioni correlate alla vita di classe</p> <p><i>Funzioni comunicative</i></p> <p>Identificare numeri e colori</p> <p>Ascoltare e comprendere istruzioni attraverso il mimo e il gioco</p> <p>Porre semplici domande e dare risposte</p> <p>Comprendere ed eseguire azioni e movimenti</p> <p>Identificare e abbinare giocattoli, colori e numeri</p> <p>Esprimere i propri gusti alimentari</p> <p>Chiedere e ringraziare</p> <p>Riconoscere uno strumento dai suoni</p> <p>Descrivere la posizione di elementi nello spazio</p> <p>Strutture comunicative:</p> <p><i>Hello! Bye-bye, good morning. What's your name? My name is... See you later. Look at... Who is it? It's... Yes! No! Goodbye! Great! Touch a... What is it? It's a... Ready, steady, go!</i></p> <p><i>It's time for... Come on! What is it? It's a... What colour is it? It's... My... Right! Wrong! I like... I don't like... (Apples), please. Here you are! Thank you. There's a... Here is...</i></p>	<p>colori, numeri, oggetti scolastici di uso comune, animali domestici, membri della famiglia, ambienti della casa, parti del corpo, animali della fattoria, cibi e bevande, suoni e rumori, espressioni per descrivere se stessi e gli altri, stati d'animo, espressioni per esprimere bisogni primari, formule di cortesia, preposizioni di luogo, semplici istruzioni correlate alla vita di classe, aggettivi qualificativi</p> <p><i>Funzioni comunicative</i></p> <p>Salutare</p> <p>Esprimere preferenze</p> <p>Denominare gli elementi dell'aula scolastica</p> <p>Comprendere ed eseguire istruzioni legate alla vita di classe. Abbinare suoni e parole</p> <p>Socializzare in L2</p> <p>Comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere il proprio stato d'animo e quello dei compagni</p> <p>Esprimere i propri bisogni primari</p> <p>Utilizzare formule di cortesia e parole gentili</p> <p>Rispondere a domande in forma scritta seguendo un modello dato</p> <p>Individuare e riprodurre suoni.</p> <p>Confrontarsi e interagire con i compagni in situazioni di gioco</p> <p>Descrivere le caratteristiche fisiche degli animali</p> <p>Esprimere gusti e preferenze sul cibo</p> <p>Strutture comunicative:</p> <p><i>Where is... ? It's on / under / in / behind / in</i></p>	<p>scuola, emozioni e stati d'animo, corpo umano, animali, cibi e numeri da 20 a 100,</p> <p>famiglia, arredamento ed oggetti della casa, attività del tempo libero e sport, capi d'abbigliamento, animali della giungla,</p> <p>pronomi personali soggetto, aggettivi possessivi, present simple in forma positiva, negativa, interrogativa de verbi <i>to be-to have-to can.Short answer. There is / There are.</i></p> <p><i>Funzioni comunicative</i></p> <p>Localizzare un elemento usando le preposizioni di luogo</p> <p>Descrivere fisicamente qualcuno</p> <p>Esprimere preferenze</p> <p>Descrivere i membri della propria famiglia, indicarne il grado di parentela e l'età</p> <p>Comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere gli oggetti della casa</p> <p>Esprimere le proprie preferenze alimentari e chiedere quelle dei compagni</p> <p>Comprendere e indicare attività del tempo libero e sport</p> <p>Comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere i capi d'abbigliamento</p> <p>Identificare e descrivere un animale</p> <p>Strutture comunicative:</p> <p><i>How old are you? I'm... How old is he /</i></p>
--	---	---	--

	<i>Don't (cry)! Charlie is my dog. Not now! Who is this/he/she? This/He/She is... Dad is in the kitchen.</i>	<i>front of... Yes, it is. / No, it isn't. How are you today? I'm... Are you...? Say thank you to your friend! Say hello every day. I've got... Have you got...? Yes, I have / No, I haven't. I don't like... I can (jump) I can't (swim). Are you a frog? Yes, I am. No, I am not. like... I don't like... Do you like (tea)? Yes, I do. / No, I don't. It's (tasty). How many...? Have you got (two legs)?</i>	<i>she? He is.../ She is... This is my... He's my... / She's my... There is (a fridge). There are (two books). Is there (a bed)? Yes, there is. / No, there isn't. Are there (two mirrors)? Yes, there are. / No, there aren't. I can (read a book) (in the living room). I can't (have lunch) (in the bathroom). I like (tomatoes). / I don't like (cherries). Do you like (chocolate)? Yes, I do. / No, I don't. Does he/she like (soup)? Yes, he/she does. / No, he/she doesn't. For (breakfast) I have... I can... I can't.... Can you...? Yes, I can. / No, I can't. Can he/she...? Yes, he (she) can. / No, he (she) can't. Are you wearing...? Yes, I am./No, I'm not. Is he/she wearing...? Yes, he/she is. No, he/she isn't. Are they wearing? Yes, they are. / No, they aren't. I can see (a bear). It's got (four legs). Has it got (wings)? Yes, it has. / No, it hasn't.</i>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzazione di cartelloni, drammatizzazione di storie, esecuzione di canzoni e filastrocche, giochi di ruoli, make and play, azioni di movimento.	Realizzazione di cartelloni, drammatizzazione di storie, esecuzione di canzoni e filastrocche, giochi di ruoli, make and play, azioni di movimento.	Realizzazione di cartelloni, drammatizzazione di storie, esecuzione di canzoni e filastrocche, giochi di ruoli, make and play, azioni di movimento.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visione di cartoni animati in L2	Visione di cartoni animati in L2	Visione di cartoni animati in L2
COMPITI DI REALTÀ	Filastrocca- gioco per chiedere e dire il nome.	Realizzazione di pupazzo con materiali vari	Il ciclo dell'acqua
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. • Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento. 		

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Utilizzo di tabelle disciplinari complete di indicatori di correttezza (da rendere note agli allievi prima delle prove) che facilitano anche la co-valutazione l'autovalutazione del ragazzo.• Ricorso a rubriche per la valutazione autentica della competenza/padronanza disciplinare in lingue attraverso un compito di tipo realtà. |
|--|--|

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella madrelingua

La **comunicazione nelle lingue straniere** condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- ✓ L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- ✓ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- ✓ Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- ✓ Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- ✓ Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI – LETTURA E COMPRENSIONE

- Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole.
- Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.
- Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.
- Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.
- Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

	<p>AMBITI – COMPETENZA GRAMMATICALE</p> <p><i>Lessico e semantica:</i> relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. • Regole grammaticali fondamentali. • Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. • Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali. • Contenuti di civiltà e cultura dei Paesi anglofoni
<p>ABILITÀ</p>	<p>Listening-Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. – Comprende brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. – Conosce le tradizioni legate alla cultura e civiltà inglese. <p>Speaking- Parlato (produzione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. – Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. – Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <p>Reading - Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. <p>Writing - Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> – Osserva coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. – Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.

	<ul style="list-style-type: none"> – Osserva la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. – Riconosce che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare. 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra capacità di acquisizione spontanea dei modelli di pronuncia e intonazione della lingua straniera integrando elementi della nuova lingua nel sistema della lingua madre, della lingua di scolarizzazione e di eventuali altre lingue in suo possesso. • Mostra capacità di ampliamento e differenziazione graduale delle varie componenti linguistiche (aspetti fonico-acustici, articolatori, sintattici e semantici). • E' sensibile all'educazione plurilingue e interculturale. 	
CONTENUTI	<p>4^a classe Lessico relativo a: tempo atmosferico, mesi e stagioni, ora, discipline scolastiche, giorni della settimana, parti del giorno, caratteristiche fisiche, oggetti personali di uso comune utili per il campeggio, paesaggi ed elementi della natura, caratteristiche fisiche degli animali, azioni legate alla routine quotidiana, WH-questions, preposizione di luogo e di tempo con <i>in</i>, preposizioni di tempo, preposizioni e avverbi di tempo, simple present verbs: <i>to be</i> e <i>to have</i>, <i>to can</i>, <i>to do</i>, genitivo sassone.</p> <p><i>Funzioni comunicative</i> Chiedere e dire che tempo fa Porre semplici domande e dare risposte Percepire il ritmo e l'intonazione come elementi per chiedere informazioni e pareri Chiedere e dire che ore sono Chiedere e parlare del proprio orario scolastico e di quello altrui Chiedere e dire le materie preferite Riconoscere e riprodurre parole dalla pronuncia simile Comprendere e raccontare la propria routine quotidiana Confrontare la propria giornata con quella dei compagni</p>	<p>5^a classe Ambiti lessicali relativi: alla descrizione fisica, azioni, animali, tempo atmosferico, mesi e stagioni, ambienti naturali, generi letterari, mestieri e le professioni, città, edifici e i negozi, animali del mare, cibi e bevande, monete e prezzi nomi non numerabili (uncountable names), mezzi di trasporto, paesi e le nazionalità Espressioni utili per parlare di se stessi, esprimere un parere, un'abilità, un possesso, comprendere domande e istruzioni, seguire indicazioni, <i>Wh</i> questions, verbo <i>like</i> + <i>-ing</i>. Parlare del proprio futuro usando la struttura <i>I want to be a...</i> Preposizioni di luogo, percorsi e direzioni, imperativo affermativo e negativo, comparativi e superlativi, pronomi dimostrativi</p> <p><i>Funzioni comunicative</i> Presentare se stessi, esprimere una preferenza, un'abilità, un possesso Chiedere e dare indicazioni per raggiungere edifici specifici o centri di interesse Comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere gli animali del mare Comprendere ed eseguire istruzioni Chiedere e dire il prezzo di alcuni cibi e bevande Conoscere le monete in uso nel Regno Unito</p>

	<p>Chiedere quali sono le caratteristiche fisiche di qualcuno Descrivere fisicamente se stessi e un amico Riconoscere qualcuno dalla descrizione. Riconoscere parole dalla pronuncia simile Chiedere e dare indicazioni sull'appartenenza di un oggetto Rispondere a domande scritte seguendo un modello dato</p> <p>Strutture comunicative: <i>What's the weather like? It's... What's your favourite month? It's...</i> <i>What's your favourite season? It's... When's your birthday? It's in... What time is it? It's (seven) o'clock, It's a quarter past..., It's half past..., It's a quarter to... When is Maths? It's on (Tuesday), I have it on (Tuesday) What's your favourite subject? It's (Maths)</i> <i>What's your favourite day? It's (Friday), What time does he get up? Do you have a shower in the morning? Yes, I always have...</i> <i>I get up, He/she gets up, Do you get up at...? Does he/she get up at...? I don't get up, He/She doesn't get up. What's he/she like?</i> <i>Has he/she got...? Yes, he/she has. / No, he/she hasn't. Is he/she...? Yes, he/she is. No, he/she isn't. It's (Julie's notebook)</i> <i>I need... There is (a mountain). There are (two lakes). Can it...?</i> <i>Where does it live? How long is its body? What does it eat?</i></p>	<p>Effettuare un dialogo basato sulla compravendita Rispondere a domande scritte seguendo un modello dato Chiedere e dare indicazioni su Paesi e nazionalità Chiedere da quale Paese si proviene e rispondere.</p> <p>Strutture comunicative: <i>I like reading... He/She likes reading... What do you want to be when you grow up? I want to be a Where's the boy? He's not in the... Where's the station?</i> <i>It's near / next to / opposite to / between... Cross the road! Don't turn left.</i> <i>It's smaller than... It's the smallest. It's more dangerous than... It's the most dangerous. This/That is... These/Those are ... Can I help you? Here you are.</i> <i>Anything else? How much is it? / How much are they? It's... / They're...</i> <i>Travel by car, by plane, on foot. Where are you from? I'm from... What nationality are you? I'm...</i></p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</p>	<p>Realizzazione di cartelloni, drammatizzazione di storie, esecuzione di canzoni e filastrocche, giochi di ruoli, make and play, azioni di movimento.</p>	<p>Realizzazione di cartelloni, drammatizzazione di storie, esecuzione di canzoni e filastrocche, giochi di ruoli, make and play, azioni di movimento.</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Visione di cartoni animati e brevi documentari in L2</p>	<p>Visione di cartoni animati e brevi documentari in L2</p>

COMPITI DI REALTÀ	Il ciclo della pianta	Realizzazione di un'opera con frutta e verdure secondo la tecnica del pittore Arcimboldo
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. • Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento. • Utilizzo di tabelle disciplinari complete di indicatori di correttezza (da rendere note agli allievi prima delle prove) che facilitano anche la co-valutazione l'autovalutazione del ragazzo. • Ricorso a rubriche per la valutazione autentica della competenza/padronanza disciplinare in lingue attraverso un compito di tipo realtà, coerenti con i quattro livelli presenti nella certificazione delle competenze. 	

Curricolo verticale (Lingua Inglese) - dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella lingua straniera

La **comunicazione nelle lingue straniere** condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

Nuclei: Ascolto (comprensione orale) Parlato (produzione e interazione orale) Lettura (comprensione scritta) Scrittura (produzione scritta) Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- ✓ Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.
- ✓ Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
- ✓ Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
- ✓ Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.
- ✓ Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
- ✓ Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
- ✓ Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.
- ✓ Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
- ✓ Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI - LETTURA E COMPrensIONE

1. Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole.
2. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte

	<p>dall'enciclopedia personale del lettore.</p> <p>4. Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.</p> <p>5a Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse</p> <p>5b Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.</p> <p>AMBITI-COMPETENZA GRAMMATICALE <i>Lessico e semantica:</i> Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base relativo alla sfera personale e a argomenti di vita quotidiana (presentazione di sé e degli altri – famiglia – scuola – vacanze – passatempi – gusti ...); • Strutture linguistiche di base (regole grammaticali fondamentali); • Modalità di scrittura (messaggi brevi – lettere personali – mail – descrizioni - brevi articoli – biglietti ...); • Aspetti relativi alla cultura e alla civiltà dei Paesi anglofoni • Le parole e le espressioni d'uso quotidiano e gli aspetti semantici e fonologici • Regole di una conversazione • Funzioni linguistiche utili nella comunicazione quotidiana
<p>ABILITA'</p>	<p>Listening-Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc. - Individua l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. - Individua, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. <p>Speaking- Parlato (produzione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e la motiva con espressioni e frasi connesse in modo semplice. - Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.

	<ul style="list-style-type: none"> - Gestisce conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. <p>Reading - Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legge e individua informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. - Legge globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. - Legge testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. - Legge brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. <p>Writing - Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produce risposte a questionari e formulare domande su testi. - Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. - Scrive brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. - Confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi. - Rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. - Riconosce come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra curiosità verso culture diverse • Confronta i propri aspetti culturali con quelli del paese di cui apprende la lingua • Acquista progressivamente fiducia nella propria capacità di comunicazione nella lingua straniera 		
CONTENUTI	<p>1^a scuola secondaria primo grado Funzioni comunicative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentarsi - Chiedere e dare informazioni personali - Descrivere dove si trovano gli oggetti - Parlare di date e compleanni 	<p>2^a scuola secondaria primo grado Funzioni comunicative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porre domande per ottenere della descrizioni di persone e cose - Scusarsi e accettare le scuse - Chiedere dare e rifiutare un 	<p>3^a scuola secondaria primo grado Funzioni comunicative</p> <p>Fare un invito, accettarlo o rifiutarlo Esprimere preferenze Esprimere una decisione spontanea Fare un'offerta</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedere e dire l'ora - Parlare degli orari - Parlare di ciò che piace e non piace - Proporre di fare qualcosa - Ordinare cibi e bevande - Fare acquisti in un negozio di abbigliamento <p>Grammatica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pronomi soggetto - Present Simple to be: forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi - Articolo determinativo : a/an - Articolo determinativo : the - Plurali - This/that/these/those - Parole interrogative - Aggettivi possessivi Preposizioni di luogo - There is- there are forma affermativa interrogativa negativa e risposte brevi - Some-any - Verbo have got forma affermativa, interrogativa, negativa e risposte brevi - Il genitivo sassone - Why/because - Present simple forma affermativa interrogativa negativa - Avverbi di frequenza - Pronomi personali complemento - Can forma affermativa interrogativa negativa 	<p>permesso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chiedere e dare indicazioni stradali - Comperare un biglietto - Chiedere informazioni di viaggio - Descrivere l'aspetto fisico delle persone - Esprimere accordo e disaccordo - Chiedere e dare informazioni all'ufficio turistico - Parlare di stati di animo - Reagire a buone e cattive notizie <p>Grammatica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Past simple to be forma interrogativa negativa risposte brevi - There was /there were - Espressioni di tempo passato - Past simple verbi regolari e irregolari forma affermativa - Past Simple verbi regolari e irregolari forma interrogativa negativa Short answers - Preposizioni di luogo - Past simple domande con le parole interrogative - Comparativo di maggioranza e uguaglianza - Superlativo relativo - How often + espressioni di frequenza - How +aggettivo - Have to/ must forma affermativa e interrogativa - Mustn't/don't have to - Present continuous con significato di 	<p>Esprimere e chiedere un'opinione Esprimere accordo o disaccordo Chiedere una conferma usando le <i>question tags</i> Sostenere conversazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Chiedere e descrivere qualcosa Complimentarsi Criticare</p> <p>Strutture grammaticali</p> <p><i>be going to</i> (1) intenzioni: forme affermativa e negativa, forma interrogativa e risposte brevi <i>be going to</i> (2) previsioni: forma affermativa <i>will</i>: forme affermativa e negativa, forma interrogativa e risposte brevi <i>might/may</i>: forme affermativa e negativa <i>First conditional</i>: forme affermativa e negativa, forma interrogativa e risposte brevi <i>too/not enough</i> <i>Past continuous</i>: forme affermativa e negativa, forma interrogativa e risposte brevi <i>while/when</i> <i>could/couldn't</i> <i>Present perfect</i>: forme affermativa, il participio passato, forma negativa, forma interrogativa e risposte brevi <i>Present perfect e Past simple</i> <i>Present perfect con: ever/never, just, already, (not) yet,</i></p>
--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - How much how many - Present continuous forma affermativa interrogativa negativa <p>Lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> - I paesi e le nazionalità - Gli aggettivi La casa - La famiglia - I numeri ordinali - Routine quotidiana - Attività del tempo libero - Gli sport - Cibo e bevande - L'abbigliamento <p>Cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> - La festività nel Regno Unito Halloween –Christmas- Easter - Il cibo nelle feste tradizionali - Gli sport nelle scuole - Homes and food in the U.K 	<p>futuro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Which one/which ones' <p>Lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il tempo atmosferico - Gli avvenimenti principali della vita - Generi di film - I luoghi e gli edifici in città - I mezzi di trasporto - Le parti del corpo - Aggettivi per descrivere l'aspetto fisico - I lavori domestici - Le vacanze - Le emozioni <p>Cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonfire night - British monarchy - The Tudor period - United Kingdom - London - London's parks 	<p><i>How long...? e for/since should/shouldn't:</i> forme affermativa e negativa, forma interrogativa e risposte brevi</p> <p><i>Second conditional:</i> forme affermativa e negativa, forma interrogativa e risposte brevi</p> <p>Forma passiva: <i>Present simple</i> e <i>Past simple</i></p> <p>Pronomi relativi: <i>who, which, that</i></p> <p>Il discorso diretto e indiretto: tempi verbali, pronomi e aggettivi, espressioni di tempo e luogo</p> <p>Lessico</p> <p>Gli eventi importanti e le celebrazioni</p> <p>La tecnologia</p> <p>L'ambiente</p> <p>I programmi televisivi</p> <p>I reati e le azioni disoneste T9</p> <p>Le professioni</p> <p>Il corpo, le indisposizioni e i piccoli incidenti</p> <p>I materiali</p> <p>Aggettivi per descrivere il carattere</p> <p>Cultura</p> <p>USA government</p> <p>UK government</p> <p>USA geography Washington ,New York</p> <p>The Victorian Age , Children in 19th century Charles Dickens</p> <p>Martin Luther king,</p> <p>poem J.langston Hughes</p>
--	--	--	---

			Nelson Mandela Gandhi W. Churchill John F. Kennedy 1960s -
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) Classi parallele inglese-francese	Realizzazione un piccolo dizionario illustrato Rappresentazione di una breve favola attraverso il fumetto	Storytelling Minibook sfogliabile con le principali funzioni e strutture linguistiche	Mappe concettuali su argomenti di cultura Minibook sfogliabile con i principali percorsi culturali oggetto di studio
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Poster di un luogo visitato del centro storico	Cartoline con foto realizzate durante la visita del centro storico del proprio paese	Visita e brochure di presentazione del proprio paese a un ipotetico turista
COMPITI DI REALTÀ (Classi parallele inglese-francese)	Creazione di una semplice guida turistica con informazioni utili per conoscere il proprio paese e muoversi Nel proprio ambiente "Welcome to..."	Organizzazione di un buffet di beneficenza con piatti realizzati con ricette della cucina inglese Realizzazione di un ipotetico menù salutare per la mensa scolastica	Simulazione dell'organizzazione di un viaggio all'estero
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. • Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento. • Utilizzo di tabelle disciplinari complete di indicatori di correttezza (da rendere note agli allievi prima delle prove) che facilitano anche la co-valutazione l'autovalutazione del ragazzo. • Ricorso a rubriche per la valutazione autentica della competenza/padronanza disciplinare in lingue attraverso un compito di tipo realtà, coerenti con i quattro livelli presenti nella certificazione delle competenze. 		

Curricolo verticale (Seconda Lingua Comunitaria Francese) - dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Comunicazione nella lingua straniera

La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. Essa richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e secondo il suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

L'introduzione della seconda lingua comunitaria nella Scuola Sec. di 1° grado mira ad arricchire le esperienze linguistiche già maturate dall'allievo per ampliare l'insieme delle sue competenze, integrando elementi della nuova disciplina nel sistema della lingua madre e di altre che già padroneggia.

NUCLEI: Ascolto (comprensione orale) – **Parlato** (produzione e interazione orale) – **Lettura** (comprensione scritta) – **Scrittura** (produzione scritta) – **Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento**

Riferimento ⇒ Indicazioni nazionali per il curricolo I ciclo del 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

(Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

L'alunno:

- ✓ Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti noti.
- ✓ Comunica oralmente in attività che richiedono un semplice scambio di informazioni su argomenti familiari/abituali.
- ✓ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
- ✓ Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.
- ✓ Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri e della lingua oggetto di studio.
- ✓ Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.

QUADRI

LETTURA E COMPrensIONE

INVALSI

1. Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole.

	<p>2. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.</p> <p>3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo.</p> <p>4. Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.</p> <p>5a - Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti.</p> <p>5b Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti.</p> <p>COMPETENZA GRAMMATICALE</p> <p><i>Lessico e Semantica:</i> relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario</p>
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema fonetico di base; • Lessico di base relativo alla sfera personale e a argomenti di vita quotidiana (presentazione di sé e degli altri – famiglia – scuola – vacanze – passatempi – gusti ...); • Strutture linguistiche di base (regole grammaticali fondamentali); • Modalità di scrittura (messaggi brevi – lettere personali – mail – descrizioni - brevi articoli – biglietti ...); • Aspetti relativi alla cultura e alla civiltà del Paese di cui si studia la lingua. • La funzionalità della mimica e della gestualità corporea. • Le interrelazioni tra pari e con l'adulto. • La struttura delle frasi.
ABILITÀ	<p><i>Ascolto (comprensione orale):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se enunciate chiaramente; – Identifica il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti; – Comprende brevi testi multimediali identificandone le parole chiave e il senso generale. <p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Descrive persone, luoghi e oggetti familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo; – Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale; – Interagisce in modo comprensibile, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <p><i>Lettura (comprensione scritta)</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> – Comprende testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto; – Individua informazioni specifiche in materiali di uso corrente. <p><i>Scrittura (produzione scritta)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Scrive testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno. <p><i>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Osserva le parole nei contesti d'uso e rileva le eventuali variazioni di significato; – Riflette sulla struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative; – Confronta parole e strutture concernenti codici verbali diversi. – Riconosce gli errori e riflette sui propri modi di apprendere la lingua. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra curiosità verso culture diverse. • Confronta i propri aspetti culturali con quelli del Paese di cui apprende la lingua. • Acquista progressivamente fiducia nella propria capacità di comunicazione nella lingua straniera. • Tenendo conto delle esperienze linguistiche già maturate, rispetto alla seconda lingua comunitaria, amplia l'insieme delle sue competenze nella prospettiva dell'educazione plurilingue, come occasione per riutilizzare sempre più consapevolmente le strategie di apprendimento delle lingue. 		
CONTENUTI	<p>1^a scuola secondaria primo grado</p> <p>FUNZIONI COMUNICATIVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le formule di saluto • Presentarsi/presentare qualcuno • Chiedere/dire età e nazionalità • Chiedere/dire il luogo dove si abita • Esprimere le proprie preferenze • Descrivere l'aspetto fisico e caratteriale • Parlare della famiglia • Indicare il possesso • Descrivere un luogo • Posizionare un oggetto • Indicare un percorso <p>LESSICO:</p> <p>L'alfabeto, i colori, gli oggetti della classe, i</p>	<p>2^a scuola secondaria primo grado</p> <p>FUNZIONI COMUNICATIVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere/dare informazioni sugli alimenti • Chiedere alla mensa/servizi di ristoro • Proporre • Accettare • Rifiutare • Chiedere/dare il permesso • Fare acquisti • Chiedere/dire il prezzo • Parlare di un proprio progetto • Chiedere/dire l'ora • Raccontare le proprie azioni quotidiane <p>LESSICO:</p> <p>Gli alimenti, i pasti della giornata, il menu,</p>	<p>3^a scuola secondaria primo grado</p> <p>FUNZIONI COMUNICATIVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere/dare istruzioni • Chiedere/dire come ci si sente • Esprimere soddisfazione o malcontento • Chiedere/dire se si sa fare qualcosa • Dare un consiglio/incoraggiare • Esprimere la propria volontà • Parlare di una lettura/programma televisivo • Parlare di ambiente/ecologia • Chiedere/esprimere un'opinione • Parlare di sé e di un proprio progetto • Esporre un argomento di studio <p>LESSICO:</p> <p>Il corpo umano, gli sport, le competizioni, i</p>

saluti, le nazionalità, l'indirizzo, i passatempi, le diverse parti della giornata, i giorni della settimana, i numeri entro il 100, il carattere, i nomi comuni di persona, gli animali domestici, le diverse abitazioni, i mobili e gli oggetti della casa, i luoghi della città.

STRUTTURE GRAMMATICALI:

I pronomi personali soggetto, gli articoli, il plurale e il femminile dei nomi e degli aggettivi qualificativi, il presente indicativo dei verbi être – avoir - primo gruppo - verbi irregolari di uso corrente, il pronome *on*, uso di *il y a*, la forma positiva – interrogativa – negativa, le preposizioni, gli aggettivi possessivi, la differenza *pourquoi – parce que*, gli aggettivi dimostrativi, l'imperativo, gli aggettivi numerali ordinali.

CULTURA:

L'école en France/génération ados/les loisirs en ville/sauver et protéger les animaux/le tourisme à Paris.

“manger à la carte”, le abitudini alimentari, i diversi tipi di telefono, l'abbigliamento, gli accessori, i diversi tipi di negozi, i mezzi di trasporto, le métro, l'ora e i diversi tipi di orari, le materie scolastiche, i mesi dell'anno, le stagioni, le attività quotidiane, le vacanze, il meteo.

STRUTTURE GRAMMATICALI:

Gli articoli partitivi, gli avverbi di quantità, differenza tra *très/beaucoup*, presente indicativo dei verbi in –ir/re – *acheter – manger – boire - vouloir – partir*, i pronomi *COD/COI*, il comparativo di qualità e di quantità, gli aggettivi e i pronomi indefiniti, il passato prossimo e l'accordo del participio passato, il *futur proche*, il presente *continu* e il passato *récent*, i pronomi relativi.

CULTURA:

Les français à table/ la lecture/les loisirs(2)//les français et les achat in internet/Les vacances d'été en France, la France phisique/les régions/les villes.

generi e gli strumenti musicali, i mestieri e le professioni, i diversi tipi di testo e di lettura, i canali del servizio pubblico e i programmi televisivi, il computer e le nuove tecnologie, le attività *off-line* e *online* collegate al web, la cybergipendenza, le parole collegate all'ecologia/inquinamento.

STRUTTURE GRAMMATICALI:

Aggettivi e pronomi indefiniti, *rien e personne*, il superlativo relativo, I pronomi *dont/où*, i verbi *voir-croire, c'est/il est*, gli indicatori di tempo, I pronomi possessivi, I verbi *connaître/essayer*, l'imperfetto, I pronomi dimostrativi, gli avverbi di tempo, il verbo *lire*.

CULTURA:

L'amitié – les ados et l'école/la musique/la mode/les sports en France/Le poète des jeunes: J. Prévert/Le parlement européen/La francophonie: Maghreb, Québec et Antilles/France et Italie: influences culturelles réciproques/le romantisme/Les ados et la culture de la chambre - Cyberdépendance – le racisme – la colonisation et décolonisation en France - René Philombe/Les sites incouterables et les parcs d'attactions – les territoires d'Outre-Mer – Impressionisme et Cubisme – coin littérature: P. Éluard.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO ANCHE CON IL

- Realizzazione di un piccolo dizionario illustrato
- Rappresentazione di una breve storia

- Storytelling
- Minibook sfogliabile con le principali funzioni e strutture linguistiche

- Mappe concettuali su argomenti di cultura
- Minibook sfogliabile con i principali percorsi culturali oggetto di studio

RICORSO AD APPLICATIVI MULTIMEDIALI) (per classi parallele inglese/francese)	attraverso il fumetto		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Poster di un luogo visitato del proprio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartoline con foto realizzate durante la visita del centro storico del proprio paese 	<ul style="list-style-type: none"> • Brochure di presentazione del proprio paese a un "ipotetico" turista francese
COMPITI DI REALTÀ (classi parallele inglese/francese)	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di una semplice guida turistica con informazioni utili per conoscere il proprio paese e muoversi nel proprio ambiente: "Bienvenus à ..." 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un buffet di beneficenza con piatti realizzati con ricette della cucina francese. • Realizzazione di un ipotetico menu salutare per la mensa scolastica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulazione dell'organizzazione di un viaggio all'estero
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. • Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento. • Utilizzo di belle discipline complete di indicatori di correttezza (da rendere note agli allievi prima delle prove) che facilitano anche la co-valutazione l'autovalutazione del ragazzo. • Ricorso a rubriche per la valutazione autentica della competenza/padronanza disciplinare in lingue attraverso un compito di tipo realtà, coerenti con i quattro livelli presenti nella certificazione delle competenze (C.M. n3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015). 		

Curricolo verticale (Storia)- dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Consapevolezza ed espressione culturale: riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Le Competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. Inoltre, **la competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: Caratterizzazione civiltà o periodo storico)

Localizzazione spazio-temporale

Organizzazione (descrizione sincronica e struttura, ecc)

Interazione (causa ed effetto, collegamenti nello spazio e nel tempo)

Evoluzione (permanenze e cambiamenti)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

CONOSCENZE

- Identità e caratteristiche personali
- Gruppo sociale: scuola

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tradizioni della famiglia e della comunità ○ Regole di convivenza sociale ○ Partecipazione e collaborazione costruttive ○ Regole per la sicurezza sociale e civica ○ Usi e costume del proprio territorio ○ Usi e costumi di altre culture ○ Diritti e doveri ○ Regole di educazione stradale e ambientale 		
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ○ Si riconosce. ○ E' autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività. ○ Esprime le proprie esigenze, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato. ○ Conosce bene la sua storia e quella della famiglia in cui vive. ○ Riconosce il suo paese e sa di appartenere ad una comunità con tradizioni, usi e costumi specifici. ○ Confronta le proprie tradizioni con le altre. ○ Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni. ○ Rispetta le diversità culturali, religiosi e personali. ○ Partecipa serenamente alla vita scolastica. ○ Rispetta con convinzione le regole di vita comunitaria. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vive con serenità il distacco dalla famiglia ○ Acquisisce sicurezza in sé ○ Riconosce l'appartenenza a un gruppo sezione ○ Rispetta il proprio turno nei giochi, nelle attività e nella conversazione ○ Rispetta regole di comportamento nei confronti dei compagni, degli adulti e dell'ambiente scolastico ○ Porta a termine attività intraprese 		
CONTENUTI	1^a anno Giorno e notte. Storia personale e familiare. Tradizioni familiari. Tradizioni del proprio paese.	2^a anno Giorno e notte. Storia personale e familiare. Tradizioni familiari. Tradizioni del proprio paese.	3^a anno Giorno e notte. Storia personale e familiare. Tradizioni familiari. Tradizioni del proprio paese.

	<p>Parole del tempo: ora, prima dopo. Scansione della giornata: mattina, pomeriggio, sera. Oggi, domani. Spazio grafico. Regole comunitarie. Regole sociali.</p>	<p>Parole del tempo: ora, prima dopo. Scansione della giornata: mattina, pomeriggio, sera. Oggi, domani. Spazio grafico. Regole comunitarie. Regole sociali.</p>	<p>Parole del tempo: ora, prima dopo. Scansione della giornata: mattina, pomeriggio, sera. Oggi, domani. Spazio grafico. Regole comunitarie. Regole sociali.</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</p>	<p>Uso di materiali (gesso, cera pongo, creta, pasta di sale, colori, carta)per manipolare e creare.</p> <p>Circle-time sul presente scolastico, sul passato in famiglia, sul futuro con la fantasia.</p> <p>Attività:realizzazione di un nel giardino dei sogni su un tappeto verde ed immagini della natura alle pareti.</p> <p>Attività di ascolto/memorizzazione di filastrocche sui mesi dell'anno,sulle stagioni ecc.</p> <p>Attività di costruzione di un calendario di cartelloni delle presenze e delle condizioni metereologiche</p>	<p>Uso di materiali di vario genere per manipolare e creare.</p> <p>Esperienza:Realizzazione di una vetrina degli oggetti legati al proprio vissuto.</p> <p>Circle-time sul presente scolastico, sul passato in famiglia, sul futuro con la fantasia.</p> <p>Attività:realizzazione di un nel giardino dei sogni su un tappeto verde ed immagini della natura alle pareti.</p> <p>Attività di allevamento di un piccolo animale per l'osservazione di abitudini e mutamenti.</p> <p>Attività di ascolto/memorizzazione di filastrocche sui mesi dell'anno,sulle stagioni ecc.</p> <p>Attività di costruzione di un calendario di cartelloni delle presenze e delle condizioni metereologiche</p> <p>Attività di meta cognizione.</p>	<p>Uso di materiali di vario genere per manipolare e creare.</p> <p>Esperienza:Realizzazione di una vetrina degli oggetti legati al proprio vissuto.</p> <p>Circle-time sul presente scolastico, sul passato in famiglia, sul futuro con la fantasia.</p> <p>Attività:realizzazione di un nel giardino dei sogni su un tappeto verde ed immagini della natura alle pareti.</p> <p>Attività di allevamento di un piccolo animale per l'osservazione di abitudini e mutamenti.</p> <p>Attività di ascolto/memorizzazione di filastrocche sui mesi dell'anno,sulle stagioni ecc.</p> <p>Attività di costruzione di un calendario di cartelloni delle presenze e delle</p>

			condizioni metereologiche Attività di meta cognizione.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione diretta dell'ambiente circostante. Visite guidate nei vari quartieri del paese.	Osservazione diretta dell'ambiente circostante. Visite guidate nei vari quartieri del paese.	Osservazione diretta dell'ambiente circostante. Visite guidate nei vari quartieri del paese.
COMPITI DI REALTÀ	Costruzioni di oggetti con materiali di riciclo. Io mi chiamo e mi presento agli altri.	Costruzioni di oggetti con materiali di riciclo . Io mi presento ... con la mia famiglia agli altri	Costruzioni di oggetti con materiali di riciclo. Io chiudo gli occhi e... mi racconto
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere. Osservazione diretta dei singoli bambini; somministrazione di schede strutturate e non; Conversazioni guidate; griglie riepilogative.		

Curricolo verticale (Storia) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Consapevolezza ed espressione culturale: riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Le Competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. Inoltre, **la competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: Uso delle fonti • Organizzazione delle informazioni • Strumenti concettuali • Produzione scritta e orale

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via, via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la

contemporaneità.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Aspetti

Uso delle fonti

- Aspetto 1 - Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole
- Aspetto 2 - Individuare informazioni date esplicitamente nel testo
- Aspetto 3 - Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore
- Aspetto 4 - Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale

Organizzazione delle informazioni:

- Aspetto 5a - Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse
- Aspetto 5b - Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse

Strumenti concettuali:

- Aspetto 6 - Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale

Produzione scritta e orale:

- Aspetto 7 - Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali
- Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite

CONOSCENZE

Uso delle fonti

- Le tracce, fonti di conoscenze
- Le fonti del proprio passato, degli adulti e della comunità di appartenenza
- Le informazioni desunte da fonti di vario tipo

Organizzazione delle informazioni

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le modalità di rappresentazione grafica e verbale di attività e fatti ○ Le relazioni di successione e di contemporaneità, durata, periodizzazione, ciclicità ○ La durata del tempo; modalità di misurazione e rappresentazione <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La sequenzialità delle vicende storiche ○ Le analogie e le differenze riferite ai quadri storici considerati ○ Le tecniche di rappresentazione mediante grafici, disegni, testi scritti e con risorse digitali <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le modalità espositive ○ Le tecniche di rappresentazione mediante grafici, disegni, testi scritti e con risorse digitali
ABILITÀ	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conosce ed usa efficacemente i documenti <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sa organizzare le informazioni che si sviluppano nel tempo ○ Individua le caratteristiche del tempo storico ○ Colloca avvenimenti su fasce e rappresentazioni del tempo ○ Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprende l'evoluzione dell'uomo ○ Individua esperienze umane nel tempo: l'uomo preistorico ○ Riconosce l'intervento dell'uomo sul territorio e sulla natura ○ Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali ○ Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sa orientarsi nel presente e nel passato ○ Comprende l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo ○ Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Inizia a controllare la propria produzione e riflette sugli errori

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mette in atto semplici strategie di controllo della propria produzione ○ Inizia ad essere consapevole di quello che sa e non sa fare ○ Comincia a motivare le proprie scelte e i propri punti di vista ○ Generalizza una semplice procedura efficace per situazioni analoghe ○ Comincia a mettere in atto semplici strategie collaborative cercando di rispettare gli altri ○ Agisce in modo autonomo e responsabile ○ Accetta gradualmente i propri limiti e incomincia a essere progressivamente più consapevole delle proprie capacità ○ Prende consapevolezza delle possibilità che possono sussistere dei problemi e prova a proporre possibili soluzioni ○ Comincia ad osservare, descrivere e classificare gli elementi della realtà circostante ○ Comincia a selezionare le informazioni a seconda dello scopo 		
<p>CONTENUTI</p>	<p>1^ classe</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tracce documentative di esperienze personali ○ Foto e disegni ○ Segni del tempo su persone, animali, oggetti, piante <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tempo e sue caratteristiche ○ Parole del tempo ○ Successione ○ Durata delle azioni ○ Esperienze personali ○ Stagioni ○ Calendario <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Famiglia ○ Comunità scolastica <p>Produzione scritta e orale</p>	<p>2^ classe</p> <p>. Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tipi di fonte storica orale e scritta (testimonianze, foto, carta d'identità...) ○ Fonti per ricostruire la propria storia passata <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Azioni ed eventi in successione e in contemporaneità ○ Relazioni di causa ed effetto e formulazione di ipotesi sulle possibili cause e conseguenze ○ Conoscenza e uso di modalità diverse per misurare il tempo ○ Filastrocche ed esercitazioni su giorni, settimane, mesi, stagioni, anni ○ Orologio <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trasformazione di uomini, oggetti, ambienti, connesse al trascorrere del 	<p>3^ classe</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fonti di tipo diverso per approfondire temi storici specifici ○ Documenti da ricondurre autonomamente al giusto contesto storico-culturale ○ Documenti storici ai fini della produzione scritta e orale <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Concetti temporali per costruire quadri di civiltà ○ Trasformazioni che avvengono nel tempo ○ Aspetti dei processi storici italiani, europei, mondiali <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Radici storiche della realtà locale in relazione a realtà più vaste ○ Conoscenze apprese per

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Linea del tempo ○ Primi anni di vita ○ Anno scolastico nel tempo 	<p>tempo</p> <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Avvenimenti sulla linea del tempo 	<p>comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile</p> <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Testi di diversa complessità utilizzando anche fonti di informazione manualistica e digitale ○ Lessico appropriato al contesto ○ Supporti digitali per schemi, sintesi, questionari
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche.	Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche.	Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Il laboratorio di storia prevede l'organizzazione in piccoli gruppi (secondo il sociogramma di Moreno), e per classi parallele. Si effettueranno escursioni sul territorio con visita al Museo di Storia dell'Agricoltura e della Pastorizia. L'attività implicherà raccordi con la Geografia (ricerca dei luoghi a cui si riferiscono i reperti, mappa dei percorsi scuola-museo), Arte e immagine (analisi iconologica; leggere, comprensione e descrizione delle immagini e delle opere d'arte, i beni culturali e il patrimonio artistico), la Cittadinanza attiva (sperimentazione di contesti di relazione dove sviluppare atteggiamenti positivi e realizzare pratiche collaborative).	Il laboratorio di storia prevede l'organizzazione in piccoli gruppi (secondo il sociogramma di Moreno), e per classi parallele. Si effettueranno escursioni sul territorio con visita al Museo di Storia dell'Agricoltura e della Pastorizia. L'attività implicherà raccordi con la Geografia (ricerca dei luoghi a cui si riferiscono i reperti, mappa dei percorsi scuola-museo), Arte e immagine (analisi iconologica; leggere, comprensione e descrizione delle immagini e delle opere d'arte, i beni culturali e il patrimonio artistico), la Cittadinanza attiva (sperimentazione di contesti di relazione dove sviluppare atteggiamenti positivi e realizzare pratiche collaborative).	Il laboratorio di storia prevede l'organizzazione in piccoli gruppi (secondo il sociogramma di Moreno), e per classi parallele. Si effettueranno escursioni sul territorio con visita al Museo di Storia dell'Agricoltura e della Pastorizia. L'attività implicherà raccordi con la Geografia (ricerca dei luoghi a cui si riferiscono i reperti, mappa dei percorsi scuola-museo), Arte e immagine (analisi iconologica; leggere, comprensione e descrizione delle immagini e delle opere d'arte, i beni culturali e il patrimonio artistico), la Cittadinanza attiva (sperimentazione di contesti di relazione dove sviluppare

			atteggiamenti positivi e realizzare pratiche collaborative).
COMPITI DI REALTÀ	Se fossi... il bambino-giorno (Compito sull'alternanza delle parti del giorno)	Se fossi... il bambino-segnatempo (Compito reale di misura del tempo)	Se fossi... un uomo/donna del Paleolitico (Compito reale su aspetti di vita del tempo)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento. Ricorso a rubriche valutative completi di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere noto ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica - competenza disciplinare in storia - attraverso un compito di tipo reale.		

Curricolo verticale (**Storia**) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: : **Le Competenze sociali e civiche** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. Inoltre, **la competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: Uso delle fonti • Organizzazione delle informazioni • Strumenti concettuali • Produzione scritta e orale

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via, via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

<p>QdR INVALSI 2014/2015</p>	<p>Aspetti</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetto 1 - Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole ○ Aspetto 2 - Individuare informazioni date esplicitamente nel testo ○ Aspetto 3 - Fare un'inferenza diretta , ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore ○ Aspetto 4 - Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale <p>Organizzazione delle informazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetto 5a - Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse ○ Aspetto 5b - Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse <p>Strumenti concettuali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetto 6 - Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale <p>Produzione scritta e orale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetto 7 - Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali ○ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ I quadri storico-sociali considerati desunti da fonti ○ Le modalità di visualizzazione delle informazioni desunte dalle tracce presenti nel territorio <p>Organizzazione delle informazioni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche delle carte storico-geografiche ○ La linea del tempo ○ I quadri storici delle civiltà affrontate <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ I sistemi di misura occidentale e di altre civiltà ○ Gli elementi caratterizzanti una civiltà tradotti in rappresentazioni sintetiche <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gli aspetti delle civiltà studiate messe in correlazione al presente ○ Le modalità e le strategie per desumere o produrre informazioni da materiali vari ○ Il linguaggio specifico della disciplina nella produzione orale, scritta e digitale
ABILITÀ	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Legge e ricava informazioni da fonti di diverso tipo. ○ Legge ed interpreta le testimonianze del passato presenti sul territorio <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Individua elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati ○ Individua le caratteristiche dei contesti ambientali, sociali, economici, religiosi in cui si sono sviluppate le antiche civiltà ○ Ordina sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati ○ Colloca nello spazio gli eventi individuando possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Colloca nello spazio gli eventi, individuando possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio ○ Individua le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati ○ Utilizza mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi ○ Ricava semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete ○ Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo - dopo Cristo) <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riferisce informazioni storiche operando nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente ○ Rappresenta graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...) ○ Utilizza i termini specifici del linguaggio disciplinare .

ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Usa in modo autonomo e consapevole le strategie per controllare la propria produzione e per riflettere sugli errori, passaggio indispensabile per acquisire nuove conoscenze dagli insuccessi. ○ Conosce gli stili cognitivi (olistico - seriale; visivo - uditivo...) utili per attivare strategie personali di apprendimento. ○ Mette in atto semplici strategie di controllo della propria produzione. ○ Motiva le proprie scelte e i propri punti di vista. ○ Elabora semplici progetti per pianificare le attività di studio. ○ Generalizza una procedura efficace per situazioni analoghe. ○ Mette in atto strategie collaborative rispettando il punto di vista degli altri. ○ Dimostra sicurezza nell'affrontare le diverse esperienze. ○ E' consapevole di quello che sa e non sa fare. ○ Risolve i problemi proponendo più soluzioni possibili. ○ Sa mettere in relazione, confrontare, inferire.. ○ Seleziona il campo d'indagine e sa scegliere i dati pertinenti. 	
CONTENUTI	<p>4^a classe</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tracce storiche del proprio territorio ○ Foto e disegni ○ Diversi tipi di fonte storica <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Periodizzazioni (durata, ciclicità, linearità) ○ Linea del tempo <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Civiltà antiche ○ Diverse forme di organizzazioni sociali e religiose <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tabelle, grafici, mappe concettuali e cognitive ○ Uso degli atlanti storici 	<p>5^a classe</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tracce storiche del proprio territorio utili alla comprensione di un fenomeno storico ○ Foto, disegni e riproduzioni grafiche ○ Diversi tipi di fonte storica <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Periodizzazioni (durata, ciclicità, linearità) ○ Cronologia storica secondo le periodizzazioni occidentali (prima e dopo Cristo) ○ Linea del tempo <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Civiltà antiche ○ Dai Greci alla caduta dell'impero romano d'Occidente

		Produzione scritta e orale <ul style="list-style-type: none"> ○ Tabelle, grafici, mappe concettuali e cognitive ○ Gli atlanti storici ○ Racconto orale e scritto degli argomenti studiati ○ Lessico specifico
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche.	Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Il laboratorio di storia prevede l'organizzazione in piccoli gruppi (secondo il sociogramma di Moreno), e per classi parallele. Si effettueranno escursioni sul territorio con visita al Museo di Storia dell'Agricoltura e della Pastorizia. L'attività implicherà raccordi con la Geografia (ricerca dei luoghi a cui si riferiscono i reperti, mappa dei percorsi scuola-museo), Arte e immagine (analisi iconologica; leggere, comprensione e descrizione delle immagini e delle opere d'arte, i beni culturali e il patrimonio artistico), la Cittadinanza attiva (sperimentazione di contesti di relazione dove sviluppare atteggiamenti positivi e realizzare pratiche collaborative).	Il laboratorio di storia prevede l'organizzazione in piccoli gruppi (secondo il sociogramma di Moreno), e per classi parallele. Si effettueranno escursioni sul territorio con visita al Museo di Storia dell'Agricoltura e della Pastorizia. L'attività implicherà raccordi con la Geografia (ricerca dei luoghi a cui si riferiscono i reperti, mappa dei percorsi scuola-museo), Arte e immagine (analisi iconologica; leggere, comprensione e descrizione delle immagini e delle opere d'arte, i beni culturali e il patrimonio artistico), la Cittadinanza attiva (sperimentazione di contesti di relazione dove sviluppare atteggiamenti positivi e realizzare pratiche collaborative).
COMPITI DI REALTÀ	Se fossi... il faraone/uno schiavo dell'antico Egitto (Compito di attività simulata)	Se fossi... un/una cittadino/a di Sparta/Atene (Compito di attività simulata)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento. Ricorso a rubriche valutative complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere noto ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica - competenza disciplinare in storia - attraverso un compito di tipo reale.	

Curricolo verticale (Storia)- dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006 Consapevolezza ed espressione culturale: riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Le Competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. Inoltre, **la competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: *Usa delle fonti; Organizzazione delle informazioni; Strumenti concettuali; Produzione scritta e orale*

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali - e le sa organizzare in testi.
- Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio,
- Espone oralmente e con scritture le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
- Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
- Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medioevale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.
- Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI-LETTURA E COMPrensIONE

- Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.
- Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.
- Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse). ○ Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. ○ Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. ○ Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali <p>AMBITO-COMPETENZA GRAMMATICALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 4. <i>Lessico e semantica</i> Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ I quadri storico-sociali considerati desunti da fonti ○ Le modalità di visualizzazione delle informazioni desunte dalle tracce presenti nel territorio <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche delle carte storico-geografiche ○ La linea del tempo ○ I quadri storici delle civiltà affrontate ○ I nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. <ul style="list-style-type: none"> ○ Strumenti concettuali ○ I sistemi di misura occidentale e di altre civiltà ○ Gli elementi caratterizzanti una civiltà tradotti in rappresentazioni sintetiche <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gli aspetti delle civiltà studiate messe in correlazione al presente ○ Le modalità e le strategie per desumere o produrre informazioni da materiali vari ○ Il linguaggio specifico della disciplina nella produzione orale, scritta e digitale
<p>ABILITÀ</p>	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Legge e ricava informazioni da fonti di diverso tipo.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Legge ed interpreta le testimonianze del passato presenti sul territorio. ○ Sa alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi; <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Individua elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati ○ Individua le caratteristiche dei contesti ambientali, sociali, economici, religiosi in cui si sono sviluppate le antiche civiltà ○ Ordina sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati ○ Colloca nello spazio gli eventi individuando possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio ○ Formula e verifica ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Colloca nello spazio gli eventi, individuando possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio ○ Individua le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati ○ Utilizza mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi ○ Ricava semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete ○ Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo - dopo Cristo) <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riferisce informazioni storiche operando nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente ○ Rappresenta graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...) ○ Utilizza i termini specifici del linguaggio disciplinare. ○ 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ○ E' interessato alla conoscenza del passato ○ Rispetta il turno di parola nel confronto tra pari e con l'adulto ○ E' disponibile al confronto dialettico con gli altri ○ Rispetta le opinioni altrui ○ E' tenace nel portare a termine un lavoro ○ Sa assumere e portare a termine ruoli di responsabilità ○ Dispone di conoscenze consolidate che sa usare per formulare ipotesi ○ Sa argomentare e comunicare utilizzando i linguaggi specifici delle discipline. 		
CONTENUTI	<p>1^a scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Caduta dell'Impero romano ○ Invasioni barbariche ○ Impero romano d' Oriente 	<p>2^a scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Scoperte geografiche ○ Umanesimo-Rinascimento ○ Rivoluzione Scientifica ○ Riforma Protestante e Concilio di 	<p>3^a scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Belle Epoque ○ I Guerra mondiale ○ Regimi totalitari ○ Il Guerra Mondiale

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sacro Romano ○ Monachesimo ○ Anno Mille e ripresa economica ○ Crociate ○ Scontro tra Impero e Papato ○ Crisi del Trecento. 	<p>Trento</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Assolutismo ○ Illuminismo ○ I Rivoluzione Industriale ○ Rivoluzione Francese ○ Rivoluzione Americana ○ Risorgimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Resistenza ○ Guerra fredda ○ Italia e l'Europa del dopoguerra ○ Italia e Europa nel Mondo
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche. ○ Giochi enigmistici su contenuti affrontati. ○ Ricorso a schemi, mappe, tabelle, grafici, risorse digitali. ○ Attività di esercitazione interattiva. ○ Produzione di materiale multimediale. ○ Attività di metacognizione: socializzazione e riflessione sulle esperienze effettuate nelle aule scolastiche e nelle aule del territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche. ○ Giochi enigmistici su contenuti affrontati. ○ Ricorso a schemi, mappe, tabelle, grafici, risorse digitali. ○ Attività di esercitazione interattiva. ○ Produzione di materiale multimediale. ○ Attività di metacognizione: socializzazione e riflessione sulle esperienze effettuate nelle aule scolastiche e nelle aule del territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ricerche - rappresentazioni teatrali, grafiche e linguistiche. ○ Giochi enigmistici su contenuti affrontati. ○ Ricorso a schemi, mappe, tabelle, grafici, risorse digitali. ○ Attività di esercitazione interattiva. ○ Produzione di materiale multimediale. ○ Attività di metacognizione: socializzazione e riflessione sulle esperienze effettuate nelle aule scolastiche e nelle aule del territorio.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite a musei, siti archeologici e a luoghi della memoria.	Visite a musei, siti archeologici e a luoghi della memoria.	Visite a musei, siti archeologici e a luoghi della memoria.
COMPITI DI REALTÀ	Rapporto tra uomo e donna nel Medioevo.	Rapporto tra uomo e donna nell'età moderna.	Rapporto tra uomo e donna nell'età contemporanea.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i livelli(4) , come da certificazione delle competenze. C.M. n.3, prot. N. 1235 del 13 febbraio 2015.		

Curricolo verticale ([Geografia](#)) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: IMPARARE AD IMPARARE. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

IMPARARE AD IMPARARE è collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; consapevolezza relativa al proprio processo di apprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; motivazione e fiducia nelle proprie capacità. **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: localizzazione (luogo, posizione, distribuzione)

Distanza (vicino, ontano, disperso, incentrato, ecc.)

Scala (locale, regionale, globale, ecc.)

Interazione (causa/effetto) e interdipendenza

Trasformazione (processi evolutivi e dinamiche spazio-temporali)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva

<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Il concetto di spazio; ○ gli indicatori topologici; ○ gli elementi caratterizzanti lo spazio vissuto; ○ le relazioni spaziali; ○ l'utilizzo degli organi di senso.
<p>ABILITÀ'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sa confrontare individuare le caratteristiche stagionali e di ambienti climatici diversi. ○ Sa riconoscere le caratteristiche di alcuni ambienti/fenomeni/animali. ○ Sa riconoscere, memorizzare e riprodurre spazi e ambienti in cui vive, individuandone anche la funzione. ○ Sa comprendere le relazioni topologiche, usando gli indicatori appropriati. ○ Sa individuare e strutturare spazi delimitati da linee chiuse: regione interna /esterna, confine. ○ Sa effettuare spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni di un'altra persona. ○ Sa individuare nella realtà o in una rappresentazione la via di un percorso o di un semplice labirinto.
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Riconosce il suo paese. ○ Riconosce la scuola di appartenenza con i vari spazi ○ Esplora gli ambienti in cui si trova. ○ Si adegua facilmente alle stagioni che si susseguono. ○ Porta a termine attività intraprese. ○ E' capace di delimitare uno spazio. ○ Si mostra interessato all'esplorazione dell'ambiente. ○ E' attento alla lettura dei segni nel territorio muovendosi con curiosità e ricerca di senso, osservando ed interpretando ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

CONTENUTI	1 [^] anno	2 [^] anno	3 [^] anno
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uso di materiali (creta, cera pongo, cartoncini, colori ecc.) per creare. ○ Attività di percezione del sé 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uso di materiali (creta, cera pongo, cartoncini, colori ecc.) per creare. ○ Attività di percezione del sé corporeo. ○ Esplorazione senso-percettiva 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uso di materiali (creta, cera pongo, cartoncini, colori ecc.) per creare. ○ Attività di percezione del sé corporeo.

	<p>corporeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Esplorazione senso-percettiva dell'ambiente scolastico. interno/esterno. ○ Attività di rappresentazione di spazi esplorati. ○ Attività di gioco (Es.: gioco dell'oca) in spazi familiari scolastici. ○ Attività di drammatizzazione, di danza. ○ Attività di meta cognizione. 	<p>dell'ambiente scolastico. interno/esterno.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di rappresentazione di spazi esplorati. ○ Attività di gioco (Es.: gioco dell'oca) in spazi familiari scolastici. ○ Attività di drammatizzazione, di danza. ○ Attività di metacognizione. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Esplorazione senso-percettiva dell'ambiente scolastico. interno/esterno. ○ Attività di rappresentazione di spazi esplorati. ○ Attività di gioco (Es.: gioco dell'oca) in spazi familiari scolastici. ○ Attività di drammatizzazione, di danza. ○ Attività di meta cognizione.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> ○ Osservazione diretta dell'ambiente e dei diversi cambiamenti. ○ Raccolta di materiali naturali da analizzare e classificare. ○ Esperienze di movimento nel cortile/giardino della scuola. ○ Uscita nella piazza del paese per i giochi di movimento di ieri e di oggi 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Osservazione diretta dell'ambiente e dei diversi cambiamenti. ○ Raccolta di materiali naturali da analizzare e classificare. ○ Esperienze di movimento nel cortile/giardino della scuola. ○ Uscita nella piazza del paese per i giochi di movimento di ieri e di oggi. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Osservazione diretta dell'ambiente e dei diversi cambiamenti. ○ Raccolta di materiali naturali da analizzare e classificare. ○ Esperienze di movimento nel cortile/giardino della scuola. ○ Uscita nella piazza del paese per i giochi di movimento di ieri e di oggi.
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> ○ Costruzioni di piccoli oggetti con materiali raccolti in natura. ○ <i>Percorso di...emergenza</i> ○ Compito di scoperta sul percorso da seguire in caso di pericolo. (Es.: prova di evacuazione) ○ <i>Percorso di...festa</i> ○ Compito di indicazione su un percorso da seguire (Es.: indicazioni grafiche con 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Costruzioni di piccoli oggetti con materiali raccolti in natura. ○ <i>Percorso di...emergenza</i> ○ Compito di scoperta sul percorso da seguire in caso di pericolo. (Es.: prova di evacuazione) ○ <i>Percorso di...festa</i> ○ Compito di indicazione su un percorso da seguire (Es.: indicazioni grafiche con l'indicazione del tragitto da seguire per raggiungere l'aula allestita per una festa a 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Costruzioni di piccoli oggetti con materiali raccolti in natura. ○ <i>Percorso di...emergenza</i> ○ Compito di scoperta sul percorso da seguire in caso di pericolo. (Es.: prova di evacuazione) ○ <i>Percorso di...festa</i> ○ Compito di indicazione su un percorso da seguire (Es.: indicazioni grafiche con l'indicazione del tragitto da seguire per raggiungere

	<p>l'indicazione del tragitto da seguire per raggiungere l'aula allestita per una festa a scuola).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Percorso ...di amicizia</i> ○ Compito di indicazioni da seguire per allestimento aula (Es.: Preparazione aula per ricevere gli amici del primo e secondo anno con <i>angolo delle confidenze, angolo della merenda</i>, tappeti a terra, giochi da tavolo, spazio per muoversi ad intervalli regolari, sveglia <i>cambiagioco...</i>.) 	<p>scuola).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Percorso ...di amicizia</i> ○ Compito di indicazioni da seguire per allestimento aula (Es.: Preparazione aula per ricevere gli amici del primo e secondo anno con <i>angolo delle confidenze, angolo della merenda</i>, tappeti a terra, giochi da tavolo, spazio per muoversi ad intervalli regolari, sveglia <i>cambiagioco...</i>.) 	<p>l'aula allestita per una festa a scuola).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Percorso ...di amicizia</i> ○ Compito di indicazioni da seguire per allestimento aula (Es.: Preparazione aula per ricevere gli amici del primo e secondo anno con <i>angolo delle confidenze, angolo della merenda</i>, tappeti a terra, giochi da tavolo, spazio per muoversi ad intervalli regolari, sveglia <i>cambiagioco ...</i>.)
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i livelli (4) , come da certificazione delle competenze. C.M. n.3 , prot. N. 1235 del 13 febbraio 2015.</p>		

Curricolo verticale (Geografia) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: IMPARARE AD IMPARARE. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

IMPARARE AD IMPARARE è collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; consapevolezza relativa al proprio processo di apprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; motivazione e fiducia nelle proprie capacità. **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: Orientamento - Linguaggio della geo-graficità - Paesaggio - Regione e sistema territoriale

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- L'alunno ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- L'alunno riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).
- L'alunno individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.

- L'alunno coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- L'alunno si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e /o di interdipendenza.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI-LETTURA E COMPRESIONE

- Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.
- Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.
- Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).
- Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse).
- Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.
- Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.
- Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali

AMBITO-COMPETENZA GRAMMATICALE

- 4. *Lessico e semantica* Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario

CONOSCENZE

○ **Classe terza**
Orientamento:

- Lo spazio vissuto
- Gli organizzatori spaziali: avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.
- Le modalità di rappresentazione di spazi attraverso mappe mentali

Linguaggio della geo-graficità:

- Le modalità di rappresentazione spaziale di oggetti e ambienti
- Le tecniche di rappresentazione prospettica dall'alto di oggetti e ambienti familiari
- Le tecniche di rappresentazione grafica di percorsi
- Le modalità di lettura e interpretazione di piantine

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le tecniche descrittive di un ambiente, degli elementi fisici e antropici che lo compongono <p>Paesaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le modalità di osservazione di un territorio ○ Gli elementi fisici e antropici tipici dell'ambiente della propria regione <p>Regione e sistema territoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche del territorio, spazio organizzato in funzione dei bisogni dell'uomo ○ Le funzionalità e le connessioni dei vari spazi pubblici e privati ○ Le cause e le conseguenze dell'intervento umano sul territorio
ABILITÀ	<p>Classe terza</p> <p>Orientamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Si muove consapevolmente nello spazio circostante attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente <p>Linguaggio della geo-graficità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappresenta in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e traccia percorsi effettuati nello spazio circostante ○ Legge e interpreta la pianta dello spazio vicino <p>Paesaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta ○ Individua e descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione <p>Regione e sistema territoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane ○ Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progetta soluzioni esercitando la cittadinanza attiva
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Inizia a controllare la propria produzione e riflette sugli errori ○ Mette in atto semplici strategie di controllo della propria produzione ○ Inizia ad essere consapevole di quello che sa e non sa fare ○ Comincia a motivare le proprie scelte e i propri punti di vista ○ Generalizza una semplice procedura efficace per situazioni analoghe ○ Comincia a mettere in atto semplici strategie collaborative cercando di rispettare gli altri ○ Agisce in modo autonomo e responsabile

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Accetta gradualmente i propri limiti e incomincia a essere progressivamente più consapevole delle proprie capacità ○ Prende consapevolezza delle possibilità che possono sussistere dei problemi e prova a proporre possibili soluzioni ○ Comincia ad osservare, descrivere e classificare gli elementi della realtà circostante ○ Comincia a selezionare le informazioni a seconda dello scopo 		
CONTENUTI	<p>1^a classe</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscimento e definizione della posizione del proprio corpo nello spazio utilizzando semplici indicatori spaziali ○ Esecuzione di un semplice percorso a comando <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Analisi di uno spazio conosciuto e scoperta degli elementi che lo caratterizzano <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizzo degli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscimento delle funzioni dei vari spazi nel proprio ambiente di vita ○ Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente 	<p>2^a classe</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Concetto di spazio ○ Orientamento e indicatori spaziali ○ Orientamento e punti di riferimento ○ Orientamento e mappe mentali di spazi noti (Es.: scuola, casa) <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Regione e confine ○ Oggetti e ambienti noti ○ Percorso di emergenza: tracciato ○ Percorsi nello spazio casa/scuola ○ Spazio casa/scuola <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ambiente vissuto pertinente alla propria casa/scuola: elementi costituenti ○ Elementi fisici e antropici dello spazio vissuto quotidianamente <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Spazi del proprio ambiente di vita e loro funzione ○ Spazi del proprio ambiente di vita e loro connessioni ○ Uomo e ambiente di vita 	<p>3^a classe</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Concetti topologici ○ Il Sole ○ Punti cardinali ○ Bussola <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ambienti ○ Percorsi ○ Simboli ○ Mappe mentali ○ Classificazione delle carte geografiche ○ Riduzione in scala <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Montagna ○ Collina ○ Pianura ○ Mare ○ Lago ○ Fiume ○ Città ○ Flora e fauna <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'uomo trasforma ○ Tutela del patrimonio

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di coding ○ Attività di orientamento con l'utilizzo dei punti cardinali ○ Attività di rappresentazione di un paesaggio visto da punti di osservazione diversi ○ Esperienze di lettura/illustrazione di piantine relative a spazi circostanti ○ Localizzazione della propria regione con l'utilizzo di carte geografiche ○ Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione del proprio paese e della propria regione ○ Intervista ad un esperto esterno sui cambiamenti apportati dall'uomo sull'ambiente nel tempo ○ Attività di educazione ambientale attività ludiche in palestra ○ Attività di metacognizione 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di coding ○ Attività di orientamento con l'utilizzo dei punti cardinali ○ Attività di rappresentazione di un paesaggio visto da punti di osservazione diversi ○ Esperienze di lettura/illustrazione di piantine relative a spazi circostanti ○ Localizzazione della propria regione con l'utilizzo di carte geografiche ○ Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione del proprio paese e della propria regione ○ Intervista ad un esperto esterno sui cambiamenti apportati dall'uomo sull'ambiente nel tempo ○ Attività di educazione ambientale attività ludiche in palestra ○ Attività di metacognizione 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di coding ○ Attività di orientamento con l'utilizzo dei punti cardinali ○ Attività di rappresentazione di un paesaggio visto da punti di osservazione diversi ○ Esperienze di lettura/illustrazione di piantine relative a spazi circostanti ○ Localizzazione della propria regione con l'utilizzo di carte geografiche ○ Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione del proprio paese e della propria regione ○ Intervista ad un esperto esterno sui cambiamenti apportati dall'uomo sull'ambiente nel tempo ○ Attività di educazione ambientale attività ludiche in palestra ○ Attività di metacognizione
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uscita nella città ○ Rilevazione dei punti di riferimento (es.: farmacia, mercato, ecc...) ○ Esperienza di un percorso natura nel territorio di appartenenza ○ Visita ad un ambiente naturale boschivo/fluviale/marino ○ Visita fattoria didattica ○ Visita ad una chiesa ○ Visita all'ufficio postale 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uscita nella città ○ Rilevazione dei punti di riferimento (es.: farmacia, mercato, ecc...) ○ Esperienza di un percorso natura nel territorio di appartenenza ○ Visita ad un ambiente naturale boschivo/fluviale/marino ○ Visita fattoria didattica ○ Visita ad una chiesa ○ Visita all'ufficio postale 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uscita nella città ○ Rilevazione dei punti di riferimento (es.: farmacia, mercato, ecc...) ○ Esperienza di un percorso natura nel territorio di appartenenza ○ Visita ad un ambiente naturale boschivo/fluviale/marino ○ Visita fattoria didattica ○ Visita ad una chiesa ○ Visita all'ufficio postale

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Visita guidata ad un museo ○ Viaggio di istruzione in un'area protetta della regione 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Visita guidata ad un museo ○ Viaggio di istruzione in un'area protetta della regione 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Visita guidata ad un museo ○ Viaggio di istruzione in un'area protetta della regione
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Se tu fossi... in biblioteca</i> Compito di individuazione di un percorso (es.: osservazione della pianta del piano scolastico realizzata con scatole e indicazione del percorso da seguire per raggiungere l'uscita utilizzando solo gli indicatori spaziali: avanti, destra, sinistra) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Se tu fossi... in casa</i> Compito di rappresentazione grafica (es.: disegno della propria cameretta con gli elementi che la caratterizzano e successiva rappresentazione dall'alto) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Se tu fossi...in un bosco</i> Compito di produzione digitale (es.: attività di piccola guida in un percorso natura da illustrare a dei compagni che vivono in un ambiente diverso, corredando il lavoro di immagini, musica...)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i livelli (4) , come da certificazione delle competenze. C.M. n.3 , prot. N. 1235 del 13 febbraio 2015.		

Curricolo verticale (Geografia) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: IMPARARE AD IMPARARE. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

IMPARARE AD IMPARARE è collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; consapevolezza relativa al proprio processo di apprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; motivazione e fiducia nelle proprie capacità. **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: Orientamento - Linguaggio della geo-graficità - Paesaggio - Regione e sistema territoriale

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- L'alunno ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- L'alunno riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).
- L'alunno individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
- L'alunno coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- L'alunno si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e /o di interdipendenza.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI-LETTURA E COMPRESIONE

- Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.
- Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.
- Aspetto 4:Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).
- Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse).
- Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.
- Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.
- Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali.

AMBITO-COMPETENZA GRAMMATICALE

- 4. *Lessico e semantica* Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario

<p>CONOSCENZE</p>	<p>Classe quinta</p> <p>Orientamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'orientamento e gli strumenti per orientarsi ○ Le modalità di rappresentazione mentale e di localizzazione su carte geografiche dell'Italia e delle sue regioni, dell'Europa, degli altri continenti <p>Linguaggio della geo-graficità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche fisiche del territorio ○ I fatti e i fenomeni locali ○ Le tecniche di lettura di carte geografiche e tematiche, di grafici, di elaborazione digitale, di repertori statistici riferiti a indicatori socio-demografici ed economici ○ Le attività economiche e i settori economici ○ Le regioni fisiche, storiche e amministrative dell'Italia ○ La posizione dell'Italia in Europa e nel mondo ○ Le caratteristiche dei diversi continenti e degli oceani <p>Paesaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche degli elementi del territorio italiano, europeo, mondiale ○ Le problematiche legate alla tutela e alla salvaguardia del territorio nel suo valore ambientale ○ Le problematiche legate alla tutela e alla salvaguardia del territorio nel suo valore culturale <p>Regione e sistema territoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Il linguaggio specifico della disciplina ○ Il concetto di regione geografica: fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa ○ Le problematiche di valorizzazione e di salvaguardia del patrimonio ambientale e culturale

<p>ABILITÀ</p>	<p>Classe quinta Orientamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Si orienta utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole ○ Estende le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.) <p>Linguaggio della geo-graficità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Analizza i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici ○ Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative ○ Localizza sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo ○ Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani <p>Paesaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare <p>Regione e sistema territoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Acquisisce e utilizza il concetto di regione geografica ○ Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Usa in modo autonomo e consapevole le strategie per controllare la propria produzione e per riflettere sugli errori, passaggio indispensabile per acquisire nuove conoscenze dagli insuccessi. ○ Conosce gli stili cognitivi (olistico - seriale; visivo - uditivo...) utili per attivare strategie personali di apprendimento. ○ Mette in atto semplici strategie di controllo della propria produzione. ○ Motiva le proprie scelte e i propri punti di vista. ○ Elabora semplici progetti per pianificare le attività di studio. ○ Generalizza una procedura efficace per situazioni analoghe. ○ Mette in atto strategie collaborative rispettando il punto di vista degli altri. ○ Dimostra sicurezza nell'affrontare le diverse esperienze.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ E' consapevole di quello che sa e non sa fare. ○ Risolve i problemi proponendo più soluzioni possibili. ○ Sa mettere in relazione, confrontare, inferire.. ○ Seleziona il campo d'indagine e sa scegliere i dati pertinenti. 	
CONTENUTI	<p>4^a classe</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cartografia ○ Riduzione in scala ○ Clima ○ Regioni climatiche ○ Paesaggi ○ Italia fisica ○ Settori di produzione <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Scala di riduzione ○ Lettura di carte fisiche, politiche e tematiche ○ Lettura e interpretazione di dati organizzati in tabelle e grafici <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Clima e le fasce climatiche ○ Paesaggi della Terra ○ Paesaggi geografici italiani ○ Flora e fauna dei paesaggi italiani ○ Tutela del territorio: i parchi nazionali <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Paesaggi ○ Regioni climatiche 	<p>5^a classe</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Punti cardinali e bussola ○ Latitudine e longitudine <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Settori produttivi: primario, secondario, terziario e terziario avanzato o quaternario ○ Territorio e densità della popolazione ○ Flussi commerciali e migratori <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Carte geografiche ○ Propria regione e altre regioni amministrative italiane ○ Stati appartenenti all'UE <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Regione geografica fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa ○ Cambiamenti climatici ed effetto serra ○ Tutela del patrimonio ambientale e culturale
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Viaggio nella geografia emozionale con luoghi e percorsi di impatto emotivo per ciascuno ○ Attività di ricerca di filmati e fotografie relative alla 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Viaggio nella geografia emozionale con luoghi e percorsi di impatto emotivo per ciascuno ○ Attività di ricerca di filmati e fotografie relative alla propria regione

	<p>propria regione</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di realizzazione di un plastico della regione di appartenenza ○ Attività digitale con il software Google Earth per localizzare le regioni d'Italia ○ Attività di realizzazione di un dépliant illustrativo della propria regione con percorsi turistici da scoprire ○ Attività di indagine statistica con relativa rappresentazione grafica sul fenomeno indagato ○ Audiosintesi di contenuti e audiomappe ○ Attività di coding ○ Attività di metacognizione 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di realizzazione di un plastico della regione di appartenenza ○ Attività digitale con il software Google Earth per localizzare le regioni d'Italia ○ Attività di realizzazione di un dépliant illustrativo della propria regione con percorsi turistici da scoprire ○ Attività di indagine statistica con relativa rappresentazione grafica sul fenomeno indagato ○ Audiosintesi di contenuti e audiomappe ○ Attività di coding ○ Attività di metacognizione
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> ○ Passeggiata in un percorso naturalistico con l'utilizzo della bussola ○ Estemporanea di pittura per valorizzare aspetti del paesaggio ○ Visita ad un centro Istat per raccolta dati sulla propria regione ○ Viaggio di istruzione in zone di interesse ambientalistico-culturale della propria regione 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Passeggiata in un percorso naturalistico con l'utilizzo della bussola ○ Estemporanea di pittura per valorizzare aspetti del paesaggio ○ Visita ad un centro Istat per raccolta dati sulla propria regione ○ Viaggio di istruzione in zone di interesse ambientalistico-culturale della propria regione
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Piccola guida... nel sentiero natura</i> Compito di guida in un percorso natura, guidando i presenti con la bussola, fornendo spiegazioni, supportando le affermazioni scientifiche con chiari riferimenti geografici 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Piccola guida... turistica</i> Compito di guida turistica nel viaggio di istruzione, illustrando le bellezze artistiche, naturali del luogo visitato, realizzando un prodotto digitale corredato da musiche senza dimenticare un tuffo nel mondo dei prodotti gastronomici tipici e negli eventi che hanno ampia risonanza tra i giovani
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i livelli (4) , come da certificazione delle competenze. C.M. n.3 , prot. N. 1235 del 13 febbraio 2015.</p>	

Curricolo verticale (Geografia) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: IMPARARE AD IMPARARE. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE:

IMPARARE AD IMPARARE è collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; consapevolezza relativa al proprio processo di apprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; motivazione e fiducia nelle proprie capacità. **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

NUCLEI: Orientamento - Linguaggio della geo-graficità – Paesaggio - Regione e sistema territoriale -

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, 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 e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

QdR INVALSI
2014/2015

ASPETTI-LETTURA E COMPRENSIONE

- Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.
- Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.
- Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse). ○ Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. ○ Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. ○ Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali. <p>AMBITO-COMPETENZA GRAMMATICALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 4. <i>Lessico e semantica</i> Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario
<p>CONOSCENZE</p>	<p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le carte a grande scala ○ I punti cardinali. ○ I punti di riferimento fissi. ○ I programmi multimediali. <p><i>Linguaggio della geo-graficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le varie tipologie di carte geografiche. ○ Le scale di riduzione. ○ Le coordinate geografiche e loro simbologia. ○ Gli strumenti tradizionali e innovativi riferiti a fatti e fenomeni territoriali. <p><i>Paesaggio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ I caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali e loro trasformazione nel tempo. ○ Le tematiche legate alla valorizzazione e alla salvaguardia del territorio. <p><i>Regione e sistema territoriale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Il concetto di regione geografica riferito all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. ○ Le interrelazioni spaziali tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici. ○ I modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti
<p>ABILITA'</p>	<p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Si orienta sulle carte e orienta le carte a grande scala in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Si orienta nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'uso dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. ○ Utilizza strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. ○ Conosce temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progetta azioni di valorizzazione. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Consolida il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. ○ Analizza in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. ○ Utilizza modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Acquisisce fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione. ○ Riconosce il diritto degli altri alle proprie idee ed opinioni. ○ Rispetta il turno di parola nel confronto tra pari e con l'adulto. ○ È disponibile al confronto e alla condivisione. ○ Si sforza di ascoltare e comprendere il punto di vista altrui. ○ È disposto a risolvere i conflitti con la discussione. ○ Rispetta come propri gli arredi cittadini e quelli scolastici. ○ Mostra sensibilità e rispetto verso i problemi dell'ambiente, mettendo in atto atteggiamenti responsabili, di tutela e di salvaguardia dell'ambiente. 		
CONTENUTI	<p>1^a scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Che cos'è la geografia. ○ Orientamento. ○ Rappresentazioni degli spazi terrestri: immagini fotografiche e satellitari, tabelle e grafici, carte geografiche e carte tematiche 	<p>2^a scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Europa: origine del continente e sua struttura geologica. ○ Europa: caratteri morfologici, climatici, antropici ed economici generali, a confronto con l'Italia ○ Stati dell'Europa fisico-politica. 	<p>3^a scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Planisferi, proiezioni, cartogrammi, carte mentali, carte tematiche, mappe satellitari. ○ Moto di rotazione e l'alternarsi del dì e della notte, moto di rivoluzione e alternarsi delle

	<p>della Terra.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Proiezioni, cartogrammi, carte mentali, carte tematiche. ○ Spazi terrestri: ambiente, territorio e paesaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Stati membri dell'Unione Europea. ○ Istituzioni dell'UE e loro sedi. ○ Paesi di Eurolandia e la B.C.E. ○ Cittadinanza europea e simboli dell'Europa. ○ Regioni europee: aspetti fisici, climatici e ambienti naturali. ○ Regioni europee: distribuzione della popolazione; settori produttivi; storia e cultura. 	<p>stagioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Struttura della Terra: struttura interna della Terra e della crosta terrestre, movimenti delle placche. ○ CONTINENTI: Eurasia Africa America Oceania: caratteri generali. Medio-oriente e conflitto arabo-israeliano. India e Cina potenze emergenti. Africa mediterranea. Sudafrica e la fine dell'Apartheid. Stati Uniti; Messico; Brasile; Argentina; Australia.
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Esperienza: viaggio nella geografia <i>emozionale</i> con luoghi e percorsi di impatto emotivo per ciascuno. ○ Attività di ricerca/confronto/selezione di filmati e fotografie relative all'Italia e all'Europa. ○ Attività di lettura/confronto di carte di vario genere. ○ Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione dei continenti. ○ Attività di ricerca di informazioni su quotidiani cartacei/digitali riguardanti temi di interesse locale, europeo, globale. ○ Attività di indagine statistica con relativa rappresentazione grafica 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Esperienza: viaggio nella geografia <i>emozionale</i> con luoghi e percorsi di impatto emotivo per ciascuno. ○ Attività di ricerca/confronto/selezione di filmati e fotografie relative agli Stati europei. ○ Attività di lettura/confronto di carte di vario genere. ○ Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione dei continenti. ○ Attività di ricerca di informazioni su quotidiani cartacei/digitali riguardanti temi di interesse locale, europeo, globale.. ○ Attività di indagine statistica con relativa rappresentazione grafica sul fenomeno indagato (Es.: dati 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Esperienza: viaggio nella geografia <i>emozionale</i> con luoghi e percorsi di impatto emotivo per ciascuno. ○ Attività di ricerca/confronto/selezione di filmati e fotografie relative ai continenti. ○ Attività di lettura/confronto di carte di vario genere. ○ Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione dei continenti. ○ Attività di ricerca di informazioni su quotidiani cartacei/digitali riguardanti temi di interesse locale, europeo, globale. ○ Attività di indagine statistica con relativa rappresentazione grafica

	<p>sul fenomeno indagato (Es.: dati economici, flussi migratori, elementi climatici...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di realizzazione di un dépliant con percorsi turistici da scoprire. ○ Attività di esercitazioni interattive (Es.: digitest) ○ Audiosintesi di contenuti e audiomappe. ○ Attività di problem solving e coding su materiale cartaceo e digitale. ○ Attività di metacognizione: riflessione su attività svolte, difficoltà incontrate, soluzione attuate... 	<p>economici, flussi migratori, elementi climatici...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di realizzazione di un dépliant con percorsi turistici da scoprire. ○ Attività di esercitazioni interattive (Es.: digitest) ○ Audiosintesi di contenuti e audiomappe. ○ Attività di problem solving e coding su materiale cartaceo e digitale. ○ Attività di metacognizione: riflessione su attività svolte, difficoltà incontrate, soluzione attuate... 	<p>sul fenomeno indagato (Es.: dati economici, flussi migratori, elementi climatici...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Attività di realizzazione di un dépliant con percorsi turistici da scoprire. ○ Attività di esercitazioni interattive (Es.: digitest) ○ Audiosintesi di contenuti e audiomappe. ○ Attività di problem solving e coding su materiale cartaceo e digitale. ○ Attività di metacognizione: riflessione su attività svolte, difficoltà incontrate, soluzione attuate...
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite guidate sul territorio.	Visite guidate sul territorio. Visita ad un agriturismo.	Visite guidate sul territorio.
COMPITI DI REALTÀ	Creare la carta tematica dei parchi nazionali italiani.	Simulare l'organizzazione di una gita scolastica in un Paese dell'Europa.	Come proteggere la biosfera? Ideare una campagna di sensibilizzazione.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i livelli (4) , come da certificazione delle competenze. C.M. n.3 , prot. N. 1235 del 13 febbraio 2015.		

Curricolo verticale (MATEMATICA) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Identità , autonomia , salute			
NUCLEI: La conoscenza del mondo <i>Riferimento:</i> IN curricolo I ciclo 2012			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:			
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra /sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 			
CONOSCENZE	Il bambino ha familiarità sia con la strategia del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per compiere le prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità.		
ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni; - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali. 		
ATTEGGIAMENTI	Il /la bambino/a è curioso, esplorativo, pone domande , discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.		
CONTENUTI	1^a anno <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori primari e saperli denominare - Discriminare e riconoscere le dimensioni grande/piccolo, alto/basso - Raggruppare oggetti in base al colore, alla dimensione, all'uso o funzione 	2^a anno <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori secondari - Riconoscere e discriminare le grandezze piccolo, medio, grande e compiere seriazioni - Formare raggruppamenti in base alle quantità tanto/poco - Cogliere le trasformazioni del tempo e delle stagioni 	3^a anno <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi - Usare il numero in contesti operativi - Usare il numero in contesti operativi riconoscendone il significato - Riconoscere i colori primari e

	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende l'alternanza giorno/notte - Cogliere i cambiamenti naturali nell'ambiente in cui vive(tempo atmosferico e stagioni) - Percepire in modo globale lo schema corporeo - Orientarsi negli spazi della scuola - Riconoscere i concetti spaziali sopra/sotto,dentro/fuori, aperto/chiuso <p>Riconoscere alcune forme geometriche: cerchio e quadrato</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ricomporre la figura umana - Contare fino a cinque - Riconoscere il primo e l'ultimo di una serie di elementi - Colorare lo spazio interno di una figura - Riconoscere e denominare e discriminare le forme geometriche cerchio, quadrato, triangolo - Stabilire relazioni spaziali prima/dopo in alto/in basso, dentro/fuori,davanti/dietro vicino/lontano,e riconoscerle 	<p>secondari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere dati, registrare fatti, individuare collegamenti - Attribuire un valore numerico all'ordinamento - Trovare regole e regolarità - Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa.	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa
COMPITI DI REALTÀ'	Realizzare il calendario della colazione della salute.	Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.	Realizzare una "mappa" per la sistemazione dei giochi, relative a un angolo della sezione, funzionale alla attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Nella scuola dell'infanzia gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze.</p> <p>L'osservazione sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali).</p> <p>Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto).</p> <p>Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati).</p> <p>Tabulazione di dati.</p>		

Curricolo verticale (**Matematica**) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica

La **competenza matematica** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

NUCLEI: numeri; spazio e figure; relazioni, dati e previsioni

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

TRAGUARDI finali per lo sviluppo delle competenze

NUMERI

L'alunno:

- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sui processi risolutivi, sia sui risultati. Descrive il procedimento eseguito e riconosce strategie di soluzioni diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

SPAZIO E FIGURE

- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e scritture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con i punti di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (per esempio numeri decimali, frazione, percentuali, scale di riduzione...):
- Sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica, attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.

**QdR INVALSI
2014/2015**

***Ambito Numeri
Processi***

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...).
2. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...).
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...).
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...).
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare

situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).

Ambito Spazio e figure

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...).
2. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...).
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...).
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...).
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).
8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni, ...).

Ambito: Relazioni, dati e previsioni

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...).
2. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...).
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...).
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...).

	<p>6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).</p> <p>7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).</p> <p>8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni, ...).</p>
<p>ABILITÀ'</p>	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce nella scrittura in base dieci dei numeri il valore posizionale delle cifre e li sa ordinare anche rappresentandoli sulla retta; - Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; li confronta, li ordina e li rappresenta sulla retta; - Esegue calcoli mentali e scritti; - Comprende le relazioni fra addizione e sottrazione e moltiplicazione e divisione; - Conosce con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci; - Esegue le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localizza oggetti nello spazio sia rispetto a sé stessi sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati; - Riconosce, denomina e rappresenta linee; - Riconosce, denomina e descrive le più comuni figure geometriche; - Disegna figure geometriche e costruisce modelli; - Esegue un semplice percorso partendo dal disegno o dalla descrizione verbale e viceversa; - Dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso dato; - Individua la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato; - Riconosce gli elementi significativi di una figura e identifica gli eventuali elementi di simmetria; - Misura segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - In situazioni concrete classifica numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune; - Verbalizza i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni ed ordinamenti assegnati; - In contesti vari individua relazioni, raccoglie dati e li sa rappresentare con diagrammi, schemi e tabelle;

	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora e rappresenta situazioni problematiche date; - Verbalizza con parole appropriate, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni; - Formula ipotesi di risoluzione; - Verbalizza le operazioni compiute ed usa i simboli dell'aritmetica per rappresentarle; - Risolve situazioni problematiche utilizzando le quattro operazioni; - Riconosce e stabilisce relazioni anche tra numeri; - Misura grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). - Registra dati; - Risponde con chiarezza in situazioni di incertezza. - Riconosce e qualifica in base alle informazioni in proprio possesso l'incertezza;
CONOSCENZE	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - la rappresentazione dei numeri naturali in base dieci; - L'ordinamento e la disposizione sulla retta orientata. - il valore posizionale delle cifre e loro ordine di grandezza; - Il significato dei simboli $>$, $<$, $=$. - la posizione delle cifre dalle unità alle migliaia; - le quattro operazioni fra numeri naturali e loro algoritmi; - le proprietà delle quattro operazioni; - la funzione del numero zero e del numero uno nelle quattro operazioni; - le strategie di calcolo mentale: fatti additivi e sottrattivi; recupero dei fatti numerici (tabelline e semplici operazioni in memoria); - la tavola pitagorica; - stati ed operatori inversi delle quattro operazioni; - le misure: delle monete, del tempo, di lunghezza, di capacità, di peso. - i numeri decimali; - i termini della frazione; parti frazionarie di un intero e relativa frazione; l'unità frazionaria; frazioni decimali. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - i concetti topologici; - le linee aperte, chiuse, spezzate, miste, rette, curve; - la regione esterna / interna; il confine. - il concetto di angolo a partire da concetti concreti; - il concetto, il riconoscimento e la classificazione di poligoni e di non poligoni; - alcune figure geometriche; - il concetto intuitivo di perimetro ed area di figure piane; - gli spostamenti lungo percorsi;

	<ul style="list-style-type: none"> - le caselle e gli incroci sul piano quadrettato; - la misura; - le unità di misura arbitrarie e convenzionali; - il lessico delle misure di lunghezza, capacità, massa/peso, valore; - le misure equivalenti; - semplici problemi di misura, misure equivalenti; - Le tecniche per la costruzione di modelli materiali di figure geometriche <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - i dati essenziali, impliciti, inutili, sovrabbondanti; - le richieste esplicite ed implicite; - la situazione problematica a livello grafico; - le possibili soluzioni; - le ipotesi di risoluzione con la verbalizzazione di appropriati percorsi logici; - la soluzione dei problemi usando le quattro operazioni; - la classificazione in base a una o a due caratteristiche; - le motivazioni alla base dei principali criteri adottati per le classificazioni e gli ordinamenti. - I criteri di classificazione di oggetti, numeri...in base a una o più caratteristiche.. - la relazioni anche tra numeri; - la registrazione di dati; - le caratteristiche della rappresentazione di dati in diagrammi, schemi, tabelle. - le situazioni di incertezza. - le unità di misura non convenzionali e convenzionali;le misure di peso, capacità, lunghezza, di tempo e di valore. 		
ATTEGGIAMENTI	<p>Manifestare interesse conoscitivo verso la realtà; sperimentare semplici strategie efficaci di azione e/o di risoluzione. Esplorare, fare congetture, spiegare procedure e risultati, sviluppando curiosità, creatività e abilità di ragionamento; <i>comunicare e discutere, argomentare in modo corretto, comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.</i></p>		
CONTENUTI	<p>1^a classe NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali fino a 20 (nome e simboli). - Il precedente e il successivo. - I segni >; =; <; - La linea dei numeri. 	<p>2^a classe NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non. - Il valore posizionale delle cifre numeriche. - Le quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto. 	<p>3^a classe NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali in base dieci, entro il 1000 - Il valore posizionale delle cifre. - Le quattro operazioni tra numeri naturali con tecniche e strumenti diversi.

	<ul style="list-style-type: none"> - L'ordine progressivo e regressivo. - Le sequenze numeriche con i numeri naturali. - I raggruppamenti in basi diverse e in base dieci. - Le decine e le unità. - Il cambio. - Il doppio e la metà. - Le addizioni e le sottrazioni sulla linea dei numeri, in tabella e in colonna. -I problemi espressi con parole e con rappresentazioni matematiche. - I ritmi, le filastrocche, le conte, gli indovinelli, i crucinumeri, i disegni matematici, il calcolo mentale, l'uso delle dita delle mani per contare e l'uso di materiale strutturato e non. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli organizzatori spaziali; - I percorsi e gli spazi vissuti. - I vari tipi di linee e superfici. - Le figure e le forme geometriche. - I semplici ingrandimenti e le riduzioni di figure. - I disegni; i giochi motori; le tabelle; la ricerca di oggetti a forma di solidi per la scoperta delle figure piane come impronta di quelle solide. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche di elementi. - La somiglianza e la differenza. - Gli insiemi. - L'appartenenza e la non appartenenza. - I ritmi e le sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> - I raggruppamenti di quantità in base 10. - Le addizioni e le sottrazioni entro il 100 con uno o più cambi. - Le addizioni e sottrazioni come operazioni inverse. - Le moltiplicazioni e le divisioni entro il 100 con moltiplicatori e divisori ad una cifra. - Le moltiplicazioni e le divisioni come operazioni inverse. - La tavola pitagorica. - Il doppio/la metà, il triplo/la terza parte. - Il calcolo mentale. - La proprietà commutativa nell'addizione e nella moltiplicazione. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - La posizione di oggetti e persone nel piano e nello spazio. - Le linee aperte, chiuse, curve, rette. - Le regioni interne, esterne e il confine. - Le simmetrie. - Le principali figure piane. - Le figure geometriche diverse: dal modello alla fantasia. - I poligoni e i non poligoni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - La situazione "problema". - La situazione problematica (rappresentazione attraverso il disegno). - I dati e la domanda del problema. - Le strategie risolutive con diagrammi adatti e con il linguaggio dei numeri. - Le classificazioni. - Le indagini per raccogliere dati e risultati. - La rappresentazione grafica di dati raccolti 	<ul style="list-style-type: none"> - Il calcolo mentale. - La frazione come operatore su interi. - L'analisi, la rappresentazione e la risoluzione di situazioni problematiche con le quattro operazioni. - I termini della frazione, la frazione di un intero, l'unità frazionaria e le frazioni decimali <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le principali figure geometriche. - Le rette incidenti, parallele, perpendicolari. - Gli elementi significativi di una figura (lati, angoli, simmetrie...). - Le unità di misura convenzionali. - Le grandezze e le corrispondenti unità di misura. - Le unità di misura di lunghezza, le unità di misura di capacità, le unità di misura di peso o massa. - Il peso lordo, il peso netto e la tara. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - La terminologia relativa a numeri, figure e relazioni. - Le differenze, le analogie, le relazioni in contesti diversi. - L'ordine sequenziale e le rappresentazioni schematiche delle situazioni. - La classificazione degli elementi di un universo. - L'indagine e la raccolta di dati in tabelle. - Le situazioni certe, possibili o impossibili.
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Le corrispondenze uno - a uno. - I confronti e gli ordinamenti tra lunghezze, altezze, pesi, capacità, volumi. - Le monete e le banconote fino a 20 euro. - I problemi adeguati ai contenuti proposti. - Gli eventi certi, possibili, impossibili. - Le semplici indagini per rilevare dati e rappresentarli con istogrammi. - Il calendario (giorni e mesi). - I giochi con dadi, carte e biglie. - I giochi preferiti. - I cibi preferiti. 	attraverso diagrammi e tabelle.	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; giochi di seriazione con immagini. video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.
COMPITI DI REALTÀ'	<p>I PALLONCINI DELLA FESTA: La prova propone una situazione comune nell'esperienza dei bambini. Le prestazioni richieste riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione della situazione e del connesso problema matematico in forma di disegno; - L'effettuazione di un semplice calcolo nell'ambito dei numeri 	<p>IL CALENDARIO DELLA CLASSE La prova propone la realizzazione di un calendario della classe con annotazione dei compleanni di tutti. Le prestazioni richieste riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La progettazione del calendario - Indagine, rilevazione e registrazione di dati in tabella - Rappresentazione simbolica 	<p>PROBLEMI A...FUMETTI La prova propone la produzione di una breve storia a fumetti che dovrà contenere almeno quattro problemi da risolvere con le quattro operazioni. Le prestazioni riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La problematizzazione di situazioni concrete o fantastiche; - L'ordine sequenziale e

	<p>conosciuti;</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'elaborazione di una spiegazione dell'esito finale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Numerazione progressiva 	<p>rappresentazione schematica delle situazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione di situazioni problematiche attraverso il fumetto; - La rappresentazione della risoluzione con adeguati diagrammi e con il linguaggio dei numeri;
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Test d'ingresso; in itinere e finale ; prove bimestrali comuni per classi parallele. Osservazioni sistematiche; questionario orale; questionario chiuso con risposte a scelta multipla o con semplici proposizioni cui attribuire il valore di verità o di falsità; relazioni organizzate in insiemi o in colonne distinte; tabelle o schemi da completare; rappresentazione grafico- pittorica; calcoli orali e scritti; schede strutturate o semi-strutturate; problemi; completamento/ disegno di linee e di figure geometriche; completamento e lettura di semplici grafici.</p>		

Curricolo verticale (Matematica) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

NUCLEI: numeri; spazio e figure; relazioni, dati e previsioni

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

TRAGUARDI finali per lo sviluppo delle competenze

NUMERI

L'alunno:

- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sui processi risolutivi, sia sui risultati. Descrive il procedimento eseguito e riconosce strategie di soluzioni diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

SPAZIO E FIGURE

- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e scritture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con i punti di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e

ricosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (per esempio numeri decimali, frazione, percentuali, scale di riduzione...):
- Sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica, attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Ambito Numeri

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...).
2. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...).
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...).
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...).
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).

Dimensioni

1. Conoscere

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

2. Risolvere problemi

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria

3. Argomentare

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Ambito Spazio e figure**Processi**

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...).
2. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...).
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...).
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...).
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).
8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni, ...).

Dimensioni**1. Conoscere**

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).

2. Risolvere problemi

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

3. Argomentare

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Ambito: Relazioni, dati e previsioni

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...).
2. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...).
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...).
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...).
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).
8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni, ...).

Dimensioni

1. Conoscere

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

2. Risolvere problemi

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

3. Argomentare

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri

ABILITA'	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legge, scrive, compone e scompone numeri interi e decimali riconoscendo il valore posizionale delle cifre; - Legge, scrive, confronta numeri decimali, li rappresenta sulla retta ed esegue semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure; - Legge, scrive e confronta i numeri naturali e decimali ($>$; $<$; $=$); - Esegue le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice, a seconda delle situazioni; - Esegue la divisione con resto fra numeri naturali; individua multipli e divisori di un numero; - Stima il risultato di una operazione. - Opera con le frazioni e riconosce frazioni equivalenti; - Utilizza numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane; - Interpreta i numeri interi negativi in contesti concreti; - Opera con le potenze; - Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta e utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica; - Conosce sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti e per realizzare figure piane; - Classifica, misura e rappresenta angoli; - Costruisce e disegna le principali figure geometriche piane e solide; - Riconosce le proprietà e gli elementi significativi delle principali figure geometriche piane e solide; - Rappresenta figure geometriche solide e piane in scala usando opportunamente gli strumenti adeguati; - Riconosce la figura ruotata, traslata e riflessa; - Utilizza le formule opportune per il calcolo dei perimetri e delle aree. - Esegue equivalenze; - Calcola l'area di poligoni regolari utilizzando anche l'apotema; - Distingue cerchio e circonferenza; - Calcola circonferenza e l'area del cerchio; <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresenta relazioni e dati in situazioni significative, utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni; - Usa le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione; - Rappresenta problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura; - Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime;
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> – Passa da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario; – In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e comincia ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconosce se si tratta di eventi ugualmente probabili; – Riconosce e descrive regolarità in una sequenza di numeri o di figure; - Analizza e comprende il testo di un problema; - Individua le informazioni utili, organizza e realizza un percorso risolutivo; - Risolve problemi usando diagrammi; - Risolve problemi con le quattro operazioni utilizzando i numeri interi e decimali; - Risolve problemi a più soluzioni; - Risolve problemi con le frazioni e le percentuali; - Risolve problemi con le unità di misura; - Risolve problemi di geometria; - Risolve problemi sulla compravendita; - Risolve problemi con tara, peso; - Conosce ed usa le diverse unità di misura convenzionali (lunghezza, peso, capacità, tempo, valore ...); - Esegue equivalenze tra le misure di lunghezza, di peso di capacità di superficie; - Esegue equivalenze nel sistema monetario; - Riconosce che la probabilità è il rapporto tra i casi possibili e i casi favorevoli e utilizza le espressioni “è possibile” “è probabile” “è certo” “è impossibile”; - Opera rispettando i quantificatori numerici in sequenza data; - Individua il quantificatore numerico in una sequenza.
<p>CONOSCENZE</p>	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il lessico, la semantica, la sintassi del numero. - i numeri naturali entro le centinaia di milione; - le strategie per il calcolo mentale. scomposizione, associazione, arrotondamenti, commutazioni. - le strategie di calcolo mentale: il recupero dei fatti numerici (tabelline e semplici operazioni in memoria); - la stima approssimata; - l'uso della calcolatrice; - I multipli e i divisori di un numero. - le potenze; - i numeri positivi e negativi; - le quattro operazioni; - la frazione; - le notazioni numeriche del passato.

	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il piano cartesiano; - le figure geometriche; - le tecniche di costruzione di modelli materiali; - le caratteristiche della rappresentazione piana di oggetti tridimensionali; - le tecniche di riproduzione in scala. - i punti di osservazione diversi in relazione ad uno stesso oggetto. - il perimetro e le aree; - le trasformazioni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - i grafici, gli schemi e le tabelle; - le modalità di raggruppamenti in base a uno o più attributi. - le misure convenzionali; - i problemi; - la struttura di problemi in tabelle e grafici - la probabilità; - i quantificatori numerici. - le proprietà di elementi. - le relazioni di analogia, differenza tra gli elementi. - la ricerca e l'utilizzo di dati per ricavare informazioni - il concetto di frequenza, moda e media aritmetica. - le sequenze di moduli semplici e misti. 	
ATTEGGIAMENTI	<p>Manifestare interesse conoscitivo verso la realtà; sperimentare semplici strategie efficaci di azione e/o di risoluzione. Esplorare, fare congetture, spiegare procedure e risultati, sviluppando curiosità, creatività e abilità di ragionamento; <i>comunicare e discutere, argomentare in modo corretto, comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.</i></p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - La classe delle migliaia; - l'addizione, moltiplicazione, sottrazione e divisione con i numeri naturali in riga e in colonna; - il moltiplicare e il dividere per 10, 100, 1000; - le proprietà delle operazioni e il calcolo mentale; 	<p>5^a classe NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali entro il periodo dei miliardi; - Il sistema di numerazione decimale e posizionale nella scrittura dei numeri; - I numeri sotto forma di polinomio numerico; - Le potenze;

- i multipli di un numero;
- le strategie di calcolo mentale;
- i divisori di un numero;
- l'addizione,
- la moltiplicazione,
- la sottrazione e
- la divisione;
- il moltiplicare e il dividere per 10, 100, 1000;
- le frazioni;
- le frazioni di numeri;
- le frazioni decimali;
- i numeri decimali;
- l'arrotondamento;
- SPAZIO E FIGURE**
- Gli angoli e le isometrie;
- l'ampiezza degli angoli;
- gli angoli concavi e convessi;
- il piano cartesiano;
- la simmetria;
- la rotazione;
- la traslazione;
- i poligoni concavi e convessi;
- i triangoli e la loro classificazione;
- i quadrilateri e la loro classificazione;
- le figure congruenti ed equivalenti;
- il perimetro dei poligoni;
- l'area dei triangoli e dei quadrilateri
- RELAZIONI, DATI E PREVISIONI**
- i problemi con più domande;
- le procedure di soluzione;
- i problemi con l'euro;
- i problemi con diverse unità di misura;
- gli insiemi;
- i diagrammi;

- I numeri interi relativi;
- Le quattro operazioni, anche con i numeri decimali, in colonna e le loro proprietà;
- Le moltiplicazioni e le divisioni per 10,100,1000;
- Il calcolo approssimativo;
- Le strategie di calcolo con l'uso delle proprietà delle operazioni;
- I diagrammi e le espressioni;
- Le espressioni aritmetiche;
- I multipli e i divisori di un numero;
- I criteri di divisibilità;
- La frazione di una figura;
- La frazione di una quantità;
- Le frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari;
- La frazione di un numero;
- Le frazioni e i numeri decimali;
- La percentuale e lo sconto;
- La numerazione romana.
- SPAZIO E FIGURE**
- La riduzione in scala e gli ingrandimenti;
- Gli angoli interni e gli assi di simmetria di un poligono;
- I poligoni regolari,
- Gli elementi di un poligono;
- Il perimetro dei poligoni;
- Il perimetro di figure complesse;
- La circonferenza e il cerchio;
- L'apotema dei poligoni regolari;
- L'area del quadrato, del rettangolo, del rombo, del romboide, del triangolo e del trapezio;
- L'area dei poligoni regolari;
- La relazione tra perimetro e area;
- Il calcolo dell'area del cerchio;
- I principali solidi;
- Le rotazioni, le simmetrie, le traslazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> - i connettivi logici; - i quantificatori; - le misure di lunghezza; - le misure di peso; - le misure di capacità; - le misure di superficie; - le misure di valore; - la compravendita; - il peso lordo – netto – tara. 	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - La compravendita; - Le unità di misura di lunghezza, capacità e peso; - Le misure di tempo e di valore; - Le misure di superficie; - I diagrammi di Eulero – Venn; - L'implicazione logica "se...allora"; - Il connettivo "non"; - Le situazioni problematiche complesse; - La media aritmetica nella soluzione di problemi; - I grafici; - I dati e le percentuali; - La probabilità del verificarsi di un evento; - Le operazioni, i diagrammi a blocchi, le espressioni nei problemi; - I problemi con più domande; - La traduzione di un problema con espressioni; - I problemi con una domanda e più operazioni; - I problemi con frazioni, percentuali, sconto, interesse; - I problemi di peso netto, tara e peso lordo; - I problemi di compravendita; - Dai problemi alla percentuale.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.

<p>COMPITI DI REALTÀ'</p>	<p>UN DONO ARTIGIANALE: La prova propone la realizzazione, a basso costo, di un oggetto artigianale per una determinata occasione (compleanno, nascita di un fratellino,...) Le prestazioni richieste riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, valutando anche l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice; - ricerca di dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici); - ricavare informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici; - sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che fanno intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà. 	<p>UN PROGETTO DI VIAGGIO: La prova propone la progettazione di un itinerario di viaggio. Le prestazioni richieste riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, valutando anche l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice; - ricerca di dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici); - ricavare informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici; - riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza; - leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici; - costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri; - riconoscere e utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali,...); - sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che fanno intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.
<p>MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Test d'ingresso; in itinere e finale; prove bimestrali comuni per classi parallele. Osservazioni sistematiche; questionario orale; questionario chiuso con risposte a scelta multipla o con proposizioni cui attribuire il valore di verità o di falsità; tabelle o schemi da completare; rappresentazione grafico- pittorica; calcoli orali e scritti; schede strutturate o semi-strutturate; completamento e lettura di semplici grafici.</p>	

Curricolo verticale (**Matematica**) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida

padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

NUCLEI:

I numeri, spazio e figure, relazioni e funzioni, dati e previsioni

TRAGUARDI finali per lo sviluppo delle competenze

I NUMERI

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

SPAZIO E FIGURE

- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

RELAZIONI E FUNZIONI

- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze tecniche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

DATI E PREVISIONI

-Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.

-Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità

-Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

-Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

-Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)

-Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

<p>QdR INVALSI 2014/2015</p>	<p>I NUMERI</p> <p>Processi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...) 2. Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico...) 3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica...) 4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico- (individuare e collegare le informazioni utili, individuare ed utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo...) 5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...) 6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare...) 7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere ed interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni...) <p>Dimensioni</p> <p>1- Conoscere</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali ne padroneggia le diverse rappresentazioni . e</p>
---	--

stima la grandezza di un numero ed il risultato di operazioni

2- Risolvere problemi

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi

3- Argomentare

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)

Sostiene le proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

SPAZIO E FIGURE

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...)
2. Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico...)
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica...)
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico- (individuare e collegare le informazioni utili, individuare ed utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo...)
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...)
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare...)
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere ed interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni...)
8. Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni...)

Dimensioni

1- Conoscere

Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.

2- Risolvere problemi

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

3- Argomentare

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)

RELAZIONI E FUNZIONI

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...)
2. Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico...)
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica...)
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico- (individuare e collegare le informazioni utili, individuare ed utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo...)
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...)
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare...)
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere ed interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni...)
8. Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme).

Dimensioni

1. Conoscere

Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.

2. Risolvere problemi

Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.

3. Argomentare

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)

Sostiene le proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

DATI E PREVISIONI

Processi

1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...)
2. Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico...)
3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica...)
4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico- (individuare e collegare le informazioni utili, individuare ed utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo...)
5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...)
6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare...)
7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere ed interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni...)
8. Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme).

Dimensioni

1. Conoscere

Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.

2. Risolvere problemi

	<p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>3. Argomentare</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione) Sostiene le proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>I NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gli insiemi numerici N, Z, Q - La rappresentazione dei numeri naturali sulla retta, operazioni e loro proprietà, ordinamento -Le fasi risolutive di semplici problemi con le 4 operazioni -I sistemi di numerazione decimale, romano e binario- Espressioni aritmetiche in Q -Le potenze -I multipli e i divisori di un numero -La scomposizione in fattori primi -La ricerca del Massimo Comune Divisore e del minimo comune multiplo tra due o più numeri -L'insieme Q dei numeri razionali -Le operazioni con i numeri razionali e le relative proprietà - La risoluzione di problemi con i numeri razionali -La rappresentazione decimale dei numeri razionali -Le radici quadrate e i numeri irrazionali - La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento alla seconda potenza -I rapporti fra grandezze omogenee e non

- L'insieme R: rappresentazione sulla retta numerica, operazioni, ordinamento
- Le proprietà delle operazioni in R
- Le espressioni algebriche in R
- Il calcolo letterale, monomi e polinomi

SPAZIO E FIGURE

Il sistema internazionale di unità di misura e relative operazioni

- Gli enti fondamentali della geometria Euclidea
- Il concetto di angolo -Angoli particolari – La misura di un angolo, uso del goniometro
- I poligoni e le loro caratteristiche
- I triangoli, i quadrilateri e i poligoni regolari
- La circonferenza e il cerchio
- L'equivalenza di figure piane – La misura dell'area di un poligono -Area di una figura delimitata anche da linee curve
- La risoluzione di problemi di geometria piana
- La lunghezza della circonferenza e l'area del cerchio
- I poligoni inscritti e circoscritti
- L'area di un poligono regolare
- Il teorema di Pitagora e le sue applicazioni ai vari poligoni
- Le isometrie e le similitudini – I teoremi di Euclide
- La geometria solida -Rappresentazione grafica delle figure solide
- I poliedri, area laterale e totale -Peso specifico di un solido
- I solidi equivalenti. Il volume dei poliedri
- I solidi di rotazione
- La risoluzione di problemi.

RELAZIONI E FUNZIONI

- Il concetto di proporzione e le relative proprietà – La risoluzione di una proporzione
- La proporzionalità diretta e inversa - I problemi del tre semplice - Le percentuali

	<ul style="list-style-type: none"> -Il concetto di funzione –Le funzioni empiriche e matematiche - La rappresentazione grafica delle funzioni - La rappresentazione di funzioni sul piano cartesiano -Le identità e le equazioni –Le equazioni di primo grado –La discussione e la verifica di un’equazione di primo grado -La risoluzione di semplici problemi con le equazioni - Le disequazioni -Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. - La relazione di proporzionalità come uguaglianza di frazioni e viceversa. -Il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = a x$, $y = a/x$, $y = a x^2$, $y = 2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. -I problemi risolvibili mediante equazioni di primo grado. <p>DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> -L’indagine statistica –La frequenza relativa, assoluta e percentuale di un evento - La moda, la mediana e la media aritmetica - Il concetto di probabilità – gli eventi certi, impossibili e aleatori -La probabilità matematica di un evento aleatorio - La probabilità totale di eventi compatibili e incompatibili -Gli eventi complementari
ABILITA’	<p>I NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. -Dà stime approssimate per il risultato di una operazione e controlla la plausibilità di un calcolo

- Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta
 - Utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica
 - Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprime sia nella forma decimale, sia mediante frazione.
 - Utilizza frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi.
 - Comprende il significato di percentuale e sa calcolarla utilizzando strategie diverse.
 - Interpreta una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
 - Individua multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.
 - Comprende il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.
 - In casi semplici scompone numeri naturali in fattori primi e conosce l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.
 - Utilizza la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevole del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
 - Conosce la radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento al quadrato.
 - Dà stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
 - Sa che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2 o altri numeri interi
 - Utilizza la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.
 - Descrive, con un'espressione numerica, la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
 - Esegue semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.
 - Esprime misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative
- SPAZIO E FIGURE**
- Riproduce figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
 - Rappresenta punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
 - Conosce definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
 - Descrive figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
 - Riproduce figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
 - Riconosce figure piane simili in vari contesti e riproduce in scala una figura assegnata.
 - Conosce il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.

	<ul style="list-style-type: none"> -Determina l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule. -Stima per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. -Conosce il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. -Calcola l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa -Conosce e utilizza le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. -Rappresenta oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. -Visualizza oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. -Calcola l'area e il volume delle figure solide più comuni e sa dare stime di oggetti della vita quotidiana. -Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Interpreta, costruisce e trasforma formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esprime la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. -Usa il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = a x$, $y = a/x$, $y = a x^2$, $y = 2^n$ e i loro grafici e collega le prime due al concetto di proporzionalità. -Esplora e risolve problemi utilizzando equazioni di primo grado. <p>DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rappresenta insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confronta dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. -Sceglie ed utilizza valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. -In semplici situazioni aleatorie, individua gli eventi elementari, assegna a essi una probabilità, calcola la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. -Riconosce coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>NUMERI</p> <p>Mostra fiducia nelle proprie capacità di calcolo e risoluzione di problemi.</p> <p>Aperto al confronto e alla condivisione è consapevole dei propri punti di forza e di debolezza, capace di riconoscere i propri errori di comprensione e valutazione e di assumere atteggiamenti costruttivi in attività di laboratorio.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Mostra motivazione all'analisi di situazioni da tradurre in termini matematici, interesse alla scoperta di analogie con modelli noti, alla pianificazione di azioni da porre in atto per la risoluzione di situazioni problematiche, disponibilità alla condivisione e al confronto, consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p>

	<p>Mostra rigore logico nella verifica di ipotesi formulate; apertura alla condivisione di processi e risultati, flessibilità di pensiero nel riconoscimento dei propri punti di forza e di debolezza.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Mostra consapevolezza nel ricorso a rappresentazioni grafiche, nella formulazione di stime approssimate, nell'utilizzo del rigore logico e nella condivisione di processi e risultati.</p> <p>Ha aspettative positive nello svolgimento dei lavori; conscio dei propri punti di forza e di debolezza.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe- contenuti</p> <p>I NUMERI</p> <p>I numeri naturali e i numeri decimali, le quattro operazioni, le espressioni, i problemi con le quattro operazioni.</p> <p>L'elevamento a potenza</p> <p>I prodotti e i quozienti di potenza</p> <p>Gli insiemi e gli elementi, l'appartenenza, l'inclusione, l'intersezione, l'unione, gli insiemi complementari, i diagrammi e i grafici a barre, i diagrammi cartesiani.</p> <p>I multipli e i divisori di un numero. I numeri primi. I criteri di divisibilità. La scomposizione in fattori primi.</p> <p>Il mcm e il MCD</p> <p>Il concetto di unità frazionaria e di frazione come operatore</p> <p>I vari tipi di frazione</p> <p>Il concetto di equivalenza di frazioni</p> <p>Le quattro operazioni con le frazioni</p> <p>Le potenze con le frazioni</p> <p>Le espressioni con le frazioni</p> <p>I problemi con le frazioni</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>Richiami 1^ classe + Contenuti 2^ classe</p> <p>I NUMERI</p> <p>I numeri decimali limitati</p> <p>I numeri decimali periodici semplici e misti</p> <p>Le frazioni generatrici di numeri decimali</p> <p>Le operazioni con i numeri decimali e l'approssimazione</p> <p>Le radici quadrate e i numeri irrazionali</p> <p>Le proprietà delle radici quadrate</p> <p>I quadrati perfetti</p> <p>La radice di un numero decimale e di una frazione</p> <p>L'uso delle tavole numeriche</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>I poligoni e le loro caratteristiche</p> <p>I triangoli caratteristiche e classificazione in base ai lati e agli angoli</p> <p>La risoluzione di problemi di geometria piana.</p> <p>I poligoni con quattro lati</p> <p>I trapezi, i parallelogrammi, il deltoide.</p> <p>Il rettangolo, il rombo e il quadrato</p> <p>Il teorema di Pitagora.</p> <p>L'applicazione del teorema di Pitagora alle diverse figure piane</p> <p>Le terne pitagoriche</p>	<p>Richiami 2^ classe + Contenuti 3^ classe</p> <p>I NUMERI</p> <p>L'insieme R</p> <p>La rappresentazione grafica e confronto di numeri relativi</p> <p>Le quattro operazioni in R</p> <p>La potenza e la radice quadrata in R</p> <p>Le potenze con esponenti negativi</p> <p>Le espressioni</p> <p>Le espressioni letterali e il loro valore numerico</p> <p>I monomi.</p> <p>Le operazioni con i monomi</p> <p>Le potenze di monomi</p> <p>I prodotti notevoli</p> <p>I Polinomi. Le operazioni con i polinomi.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>I triangoli simili</p> <p>I teoremi di Euclide e Pitagora</p> <p>La circonferenza, gli archi e le corde</p> <p>Il cerchio, i settori e i segmenti circolari</p> <p>Le posizioni reciproche di punti, rette e circonferenze.</p> <p>Gli angoli al centro e alla circonferenza</p> <p>La lunghezza della circonferenza</p>

	<p>Il punto, la retta, il piano, la semiretta, il segmento.</p> <p>I segmenti consecutivi e adiacenti. I problemi con i segmenti.</p> <p>Le grandezze e la misura, la misura delle lunghezze, delle superfici, dei volumi, dei liquidi e dei pesi</p> <p>I vari tipi di angoli, l'ampiezza degli angoli, la bisettrice, le rette perpendicolari e parallele</p> <p>La misura dell'ampiezza di un angolo. Le linee spezzate e poligoni</p> <p>I poligoni concavi e convessi, le diagonali, gli angoli interni e esterni, i poligoni equilateri, equiangoli e regolari.</p> <p>I triangoli, gli angoli interni e esterni, la classificazione in base ai lati e in base agli angoli, i punti notevoli, i quadrilateri, gli angoli e il perimetro.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Le tabelle, gli ideogrammi, gli istogrammi, i grafici a barre, gli areogrammi.</p>	<p>La congruenza e i movimenti rigidi Le traslazioni, le rotazioni, la simmetria centrale e assiale. I criteri di congruenza dei triangoli Le figure simmetriche</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>I rapporti I rapporti tra grandezze omogenee e non omogenee</p> <p>Il concetto di proporzione e relative proprietà</p> <p>La risoluzione di una proporzione</p> <p>Catene di rapporti uguali</p> <p>La risoluzione di problemi mediante proporzioni</p> <p>Le grandezze costanti e variabili. Le funzioni empiriche e matematiche.</p> <p>I grafici di alcune funzioni matematiche</p> <p>Le grandezze direttamente e inversamente proporzionali e loro rappresentazione grafica.</p> <p>I problemi del tre semplice. La percentuale.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Cenni di statistica e di calcolo delle probabilità</p>	<p>La lunghezza di un arco di circonferenza L'area del cerchio L'area di un settore circolare Le rette e i piani nello spazio I diedri e angoloidi I solidi L'equivalenza di solidi La superficie laterale e totale dei poliedri Il volume dei poliedri Il peso specifico di un solido I solidi di rotazione Il cilindro, il cilindro equilatero, loro caratteristiche, area e volume. Il cono, il cono equilatero, loro caratteristiche, area e volume</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Le identità e le equazioni. La risoluzione di equazioni di primo grado ad una incognita. La discussione e la verifica di una equazione di primo grado. La risoluzione di semplici problemi con equazioni.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Le indagini statistiche. La tabulazione, l'elaborazione, l'interpretazione dei dati anche con l'uso di indicatori statistici.</p> <p>La rappresentazione grafica dei dati.</p> <p>La probabilità di un evento e del suo contrario.</p> <p>Gli eventi compatibili e incompatibili,</p>
--	--	--	--

			dipendenti e indipendenti.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>NUMERI Attività su strategie di calcolo mentale, su procedure di calcolo scritto, su stime approssimate. Attività di ordinamento/confronto di numeri. Esperienze con la retta orientata. Esperienze su numeri razionali. Attività su multipli e divisori. M.C:D. e m.c.m.; sulla scomposizione dei numeri naturali in fattori primi. Attività sulla potenza. Attività su espressioni, misura, problemi. Giochi di problem solving/ logica su materiale cartaceo e alla lim. Attività di metacognizione: socializzazione di risposte, percorsi, strategie utilizzate</p> <p>SPAZIO E FIGURE Attività di riproduzione di poligoni con l'utilizzo di strumenti opportuni. Attività di stima approssimata di perimetro e area. Attività su congruenza e isoperimetrie. Attività sulla risoluzione di situazioni problematiche. Attività online di coding. Socializzazione dei risultati ottenuti, delle difficoltà incontrate nel percorso, del loro superamento o meno</p>	<p>RELAZIONI E FUNZIONI Calcolo della distanza reale tra due località sulla carta geografica dopo aver misurato la loro distanza grafica e viceversa.</p>	<p>RELAZIONI E FUNZIONI Giochi su materiale cartaceo e digitale. Attività su insiemi: insiemi delle parti, partizione di un insieme, corrispondenza tra insiemi, relazioni in un insieme. Attività sul prodotto cartesiano. Attività di metacognizione: socializzazione di risultati e percorsi.</p> <p>DATI E PREVISIONI Attività di indagini statistiche su fenomeni da indagare che coinvolgono direttamente gli alunni (preferenze sportive, passioni coltivate...) o su fenomeni indotti e di cui si rilevi l'importanza sociale (possesso, uso e tempo dedicato alle tecnologie, tempo trascorso individualmente e in gruppo in un determinato arco temporale, tempo dedicato alla lettura...).</p> <p>Giochi reali, su materiale cartaceo e digitale riguardanti la probabilità</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>NUMERI Uscite nel territorio: presenza di segni e significati matematici. Partecipazione a gare sportive con il</p>	<p>RELAZIONI E FUNZIONI All'esterno, classificazione di negozi in base a una o più caratteristiche. Uscite nel territorio per analisi di sconti e</p>	<p>DATI E PREVISIONI All'esterno, raccolta dati tramite interviste. Uscite in aziende, testate giornalistiche,</p>

	<p>compito di rilevare tempi e risultati, di stilare classifiche ordinali e i differenziali rispetto al primo classificato. Viaggio di istruzione con visita ad un laboratorio matematico</p> <p>SPAZIO E FIGURE Esperienze di uscite a piedi/in bicicletta in ambiente esterno per stima approssimata di distanze. Visita a museo/laboratorio matematico</p>	<p>convenienza, per esperienze di stime approssimate.</p>	<p>sedi amministrative per reperire informazioni e dati.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>I NUMERI Compito sulla divisione in parti uguali</p> <p>SPAZIO E FIGURE Compito su triangoli e baricentro. Costruzione e misura di angoli con l'uso del goniometro</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Compito su insiemi finiti, infiniti, vuoti: linguaggio e rappresentazione.</p>	<p>I NUMERI Compito sui quadrati perfetti.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Compito sul teorema di Pitagora in situazioni di vita.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Compito su rapporti e proporzioni, Compito di costruzione e lettura di un grafico</p>	<p>I NUMERI Compito sui numeri relativi in situazioni concrete.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Compito calcolo SI -St -V su oggetti presenti in classe.</p> <p>DATI E PREVISIONE Compito sulla probabilità di un evento aleatorio. Compito sulla frequenza assoluta, relativa e percentuale. Compito indagine statistica attinente alla loro vita quotidiana</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Compito di costruzione e lettura di grafici di funzioni empiriche e matematiche</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.</p>		

Curricolo verticale (Scienze) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Identità , autonomia , salute

NUCLEI: La conoscenza del mondo

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra /sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

CONOSCENZE

Il bambino ha familiarità sia con la strategia del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per compiere le prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità.

ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni; - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali. 		
ATTEGGIAMENTI	Il /la bambino/a è curioso, esplorativo, pone domande , discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.		
CONTENUTI	<p>1^a anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori primari e saperli denominare - Discriminare e riconoscere le dimensioni grande/piccolo,alto/basso - Raggruppare oggetti in base al colore, alla dimensione, all'uso o funzione - Comprende l'alternanza giorno/notte - Cogliere i cambiamenti naturali nell'ambiente in cui vive(tempo atmosferico e stagioni) - Percepire in modo globale lo schema corporeo - Orientarsi negli spazi della scuola - Riconoscere i concetti spaziali sopra/sotto,dentro/fuori, aperto/chiuso Riconoscere alcune forme geometriche: cerchio e quadrato 	<p>2^a anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori secondari - Riconoscere e discriminare le grandezze piccolo,medio, grande e compiere seriazioni - Formare raggruppamenti in base alle quantità tanto/poco - Cogliere le trasformazioni del tempo e delle stagioni - Ricomporre la figura umana - Contare fino a cinque - Riconoscere il primo e l'ultimo di una serie di elementi - Colorare lo spazio interno di una figura - Riconoscere e denominare e discriminare le forme geometriche cerchio, quadrato, triangolo - Stabilire relazioni spaziali prima/dopo in alto/in basso, dentro/fuori,davanti/dietro vicino/lontano,e riconoscerle 	<p>3^a anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi - Usare il numero in contesti operativi - Usare il numero in contesti operativi riconoscendone il significato - Riconoscere i colori primari e secondari - Raccogliere dati, registrare fatti, individuare collegamenti - Attribuire un valore numerico all'ordinamento - Trovare regole e regolarità - Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa.	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa

COMPITI DI REALTÀ	Realizzare il calendario della colazione della salute.	Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.	Realizzare una “mappa” per la sistemazione dei giochi, relative a un angolo della sezione, funzionale alla attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Nella scuola dell’infanzia gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all’osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze.</p> <p>L’osservazione sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all’argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali).</p> <p>Osservazioni occasionali con l’annotazione, nel corso dell’attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto).</p> <p>Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati).</p> <p>Tabulazione di dati.</p>		

Curricolo verticale (Scienze) - *dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:Competenza in matematica

La competenza matematica è l’abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l’accento è posto sugli aspetti del processo e dell’attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

Competenza in campo scientifico

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l’insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

NUCLEI: : *Esplorare e descrivere oggetti e materiali, Osservare e sperimentare sul campo, L’uomo i viventi e l’ambiente.*

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni sui fenomeni osservati;
esplora i fenomeni con approccio scientifico;
individua nei fenomeni somiglianze e differenze, effettua semplici misurazioni e rappresenta i dati raccolti in tabelle e grafici;
riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali;
espone in forma chiara e semplice ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio adeguato / appropriato;
ha cura, apprezzamento e rispetto per l'ambiente scolastico, sociale e naturale;
riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali;
espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato;
ha cura di sé e della sua salute, apprezza e rispetta l'ambiente scolastico, sociale e naturale;
trova da varie fonti (libri, internet discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

QUADRI INVALSI 2014/2015	Aspetti-Lettura e comprensione Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo. Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore. Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase). Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse). Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali Ambito della competenza grammaticale 4. Lessico e semantica Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.
ABILITÀ'	Esplorare oggetti e materiali. Individua la struttura di oggetti semplici, ne analizza qualità e proprietà, descrive nella loro unitarietà e nelle loro parti, li scompone e li ricomponi, ne riconosce funzioni e modi d'uso. Seria e classifica oggetti in base alla loro proprietà. Individua strumenti e unità appropriati alle situazioni problematiche in esame, misura e usa la matematica conosciuta per trattare i dati. Descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore. Osservare e sperimentare sul campo

	<p>Osserva i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc, Individua somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Osserva, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. Osserva e interpreta le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. Ha familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente Riconosce e descrive le caratteristiche del proprio ambiente. Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. Riconosce in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri.</p>
CONOSCENZE	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali La struttura di oggetti semplici nella loro unitarietà, nelle loro parti, nella loro funzionalità. Le proprietà degli oggetti. Le modalità di trattamento di dati con strumenti e unità di misura appropriati. Le tecniche descrittive di semplici fenomeni.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo Il ciclo vitale di piante e animali. Le analogie e le differenze nei percorsi di vita di animali e vegetali. Le caratteristiche dei terreni e delle acque. Le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. La variabilità dei fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti.</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente Le caratteristiche del proprio ambiente. Il funzionamento del proprio corpo. Le analogie con altri organismi viventi.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Persistere: capacità di portare a termine il compito rimanendo focalizzati su di esso. Pensare in modo flessibile: capacità di prendere in esame una situazione da una prospettiva diversa trovando un altro punto di vista, generando alternative o considerando opzioni; superamento di un punto di vista centrato su di sé. Pensare sul pensiero: capacità metacognitiva, ovvero di sapere ciò che sappiamo e ciò che non sappiamo; abilità a predisporre un piano d'azione, mantenerlo in memoria, riflettendo su di esso e valutandolo al completamento. Fare domande e porre problemi: abilità di sviluppare un atteggiamento inquisitorio</p>

	<p>considerando, ad esempio: punti di vista alternativi, connessioni e relazioni casuali, ipotetici scenari “come se”, eventuali discrepanze nell’ambiente, evidenza logica dei fatti.</p> <p>Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi: disposizione ad utilizzare bene tutti i sensi nella raccolta dei dati provenienti dall’ambiente</p> <p>Creare, immaginare, innovare: tentare modalità diverse dal conosciuto per la risoluzione di un problema, generando nuove idee e cercando scorrevolezza ed originalità. Tendenza a proiettarsi in ruoli diversi usando analogie, partendo con una visione e lavorando a ritroso, immaginando di essere l’oggetto da considerare.</p> <p>Rispondere con meraviglia e stupore: lasciarsi affascinare dai fenomeni e dalla bellezza del mondo per scoprire ciò che in esso stupisce ed è misterioso.</p> <p>Assumere rischi responsabili: capacità di avventurarsi vivendo ai limiti della propria competenza; capacità di accettare la confusione, l’incertezza e i rischi di fallimento come parte del processo normale e di considerare gli ostacoli eventi sfidanti ed interessanti, capaci di produrre sviluppo.</p> <p>Pensare in modo interdipendente: disposizione a lavorare insieme agli altri apprendendo da loro in situazioni di reciprocità. Il lavoro di gruppo richiede l’abilità di giustificare le proprie idee e di saggiare la fattibilità di strategie di soluzione proposte da altri</p> <p>Rimanere aperti ad un apprendimento continuo: capacità di apprendere dalle esperienze, di essere orgogliosi di sé e nel contempo di essere umili e disponibili ad imparare cose nuove, ammettendo quello che non si sa e resistendo al compiacimento.</p>		
<p>CONTENUTI</p>	<p>1^a classe Esplorare e descrivere oggetti e materiali Oggetti semplici: insieme; proprietà. Strumenti e unità di misura non convenzionali. Semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo. I sensi per conoscere la realtà. Osservare e sperimentare sul campo Momenti significativi nella vita di piante. Organismi vegetali: sviluppo. Acque: caratteristiche. Ambiente ed uomo: prime correlazioni. Fenomeni atmosferici. Fenomeni celesti. L’uomo, i viventi e l’ambiente</p>	<p>2^a classe Esplorare e descrivere oggetti e materiali I sensi per conoscere la realtà. Oggetti: qualità, proprietà e materiali vari. Osservare e sperimentare sul campo Le caratteristiche più evidenti degli animali e dei vegetali. Il giardino(o il prato): animali e vegetali e le trasformazioni stagionali. L’uomo, i viventi e l’ambiente Gli elementi indispensabili per la vita dei viventi: aria, acqua e terreno. Le strutture e le funzioni di alcuni viventi (il bruco e la farfalla ecc.) Fiori, frutti e foglie. Uso consapevole della plastica e suo</p>	<p>3^a classe Esplorare e descrivere oggetti e materiali Primo approccio ad un metodo di indagine scientifica:osservare, porre domande, formulare ipotesi, verificare e trarre conclusioni. Gli elementi costitutivi della materia (corpi solidi, liquidi, gassosi ecc.) Osservare e sperimentare sul campo L’acqua e i suoi cambiamenti di stato. Il ciclo dell’acqua. Riutilizzo e risparmio consapevole dell’acqua. La semina.</p>

	<p>Proprio ambiente. Proprio corpo. Bisogni del proprio corpo.</p>	<p>riutilizzo.</p>	<p>Il composto. Le trasformazioni che avvengono nella produzione del pane. L'uomo, i viventi e l'ambiente Gli elementi indispensabili per la vita: aria, acqua e terreno. Le parti della pianta, della foglia. La fotosintesi clorofilliana. I ruoli degli organismi all'interno di un ecosistema. Il funzionamento delle catene alimentari.</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</p>	<p>Giochi senso- percettivi. Attività di: ricerca; esplorazione; raccolta osservazione; classificazione; esperimenti; simulazione di esperienze di vita quotidiana; giochi ed esercizi online; video lezione; cartellonistica.</p>	<p>Giochi senso- percettivi. Attività di: ricerca; esplorazione; raccolta osservazione; classificazione; esperimenti; simulazione di esperienze di vita quotidiana; giochi ed esercizi online; video lezione; cartellonistica.</p>	<p>Giochi senso- percettivi. Attività di: ricerca; esplorazione; raccolta osservazione; classificazione; esperimenti; simulazione di esperienze di vita quotidiana; giochi ed esercizi online; video lezione; cartellonistica.</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Esplorazione dell'ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.</p>	<p>Esplorazione dell'ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.</p>	<p>Esplorazione dell'ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.</p>
<p>COMPITI DI REALTÀ'</p>	<p>Giocare con i 5 sensi (distinzione di odori, sapori e percezioni tattili con gli occhi bendati) Piccolo giardiniere, piantumiamo (dal seme</p>	<p>L'acqua si trasforma (Esperienze per scoprire alcune caratteristiche dell'acqua. L'erbario (raccolta e osservazione analitica di campioni vegetali).</p>	<p>Il piccolo scienziato (Applicazione delle fasi del metodo scientifico a esperimenti finalizzati alla scoperta di fenomeni scientifici di base).</p>

	al germoglio).	Il decalogo dell'igiene personale	Piccole piante crescono.(semi diversi per scoprire le principali tipologie di germinazione)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

Curricolo verticale (Scienze) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

Competenza in campo scientifico

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

NUCLEI: *Oggetti, materiali e trasformazioni, Osservare e sperimentare sul campo, L'uomo i viventi e l'ambiente.*

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno:

- sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere;
- esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti;
- individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali;
- individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli;
- riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali;
- ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute;

- ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale;
- espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato;
- trova da varie fonti (libri, internet discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

<p>QUADRO INVALSI 2014/2015</p>	<p>Processi e ambiti Dimensioni</p> <p>Aspetti-Lettura e comprensione</p> <p>Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.</p> <p>Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.</p> <p>Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.</p> <p>Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).</p> <p>Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse).</p> <p>Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.</p> <p>Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.</p> <p>Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali</p> <p>Ambito della competenza grammaticale</p> <p>4. Lessico e semantica Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p>
<p>ABILITÀ</p>	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <p>Individua, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.</p> <p>Comincia a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.</p> <p>Osserva, utilizza e, quando è possibile, costruisce semplici strumenti di misura imparando a servirsi di unità convenzionali.</p> <p>Individua le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.: realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua.</p> <p>Osserva e schematizza alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni variabili individuate.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>Prosegue nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>Conosce la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suolo nell'ambiente.</p> <p>Ricostruisce e interpreta il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi con il corpo.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p>

	<p>Descrive e interpreta il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruisce modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elabora primi modelli intuitivi di struttura cellulare, Ha cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.</p> <p>Riconosce, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.</p> <p>Elabora i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.</p> <p>Prosegue l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <p>I concetti scientifici relativi a: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore. La regolarità nei fenomeni; il concetto di energia.</p> <p>Le unità convenzionali.</p> <p>Le proprietà di alcuni materiali.</p> <p>I passaggi di stato.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>Gli elementi caratterizzanti una porzione di ambiente e i suoi cambiamenti nel tempo.</p> <p>La struttura del suolo; le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.</p> <p>Il movimento dei diversi oggetti celesti.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Il funzionamento del corpo.</p> <p>Le norme alimentari e di movimento per il benessere fisico. Le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.</p> <p>Le interrelazioni vitali tra organismi viventi.</p> <p>I primi elementi di classificazione animale e vegetale.</p> <p>Le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali.</p>
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>Persistere: capacità di portare a termine il compito rimanendo focalizzati su di esso.</p> <p>Pensare in modo flessibile: capacità di prendere in esame una situazione da una prospettiva diversa trovando un altro punto di vista, generando alternative o considerando opzioni; superamento di un punto di vista centrato su di sé.</p> <p>Pensare sul pensiero: capacità metacognitiva, ovvero di sapere ciò che sappiamo e ciò che non sappiamo; abilità a predisporre un piano d'azione, mantenerlo in memoria, riflettendo su di esso e valutandolo al completamento.</p> <p>Fare domande e porre problemi: abilità di sviluppare un atteggiamento inquisitorio considerando, ad esempio: punti di vista alternativi, connessioni e relazioni casuali, ipotetici scenari "come se", eventuali discrepanze nell'ambiente, evidenza logica dei fatti.</p> <p>Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi: disposizione ad utilizzare bene tutti i sensi nella raccolta dei dati provenienti</p>

	<p>dall'ambiente</p> <p>Creare, immaginare, innovare: tentare modalità diverse dal conosciuto per la risoluzione di un problema, generando nuove idee e cercando scorrevolezza ed originalità. Tendenza a proiettarsi in ruoli diversi usando analogie, partendo con una visione e lavorando a ritroso, immaginando di essere l'oggetto da considerare.</p> <p>Rispondere con meraviglia e stupore: lasciarsi affascinare dai fenomeni e dalla bellezza del mondo per scoprire ciò che in esso stupisce ed è misterioso.</p> <p>Assumere rischi responsabili: capacità di avventurarsi vivendo ai limiti della propria competenza; capacità di accettare la confusione, l'incertezza e i rischi di fallimento come parte del processo normale e di considerare gli ostacoli eventi sfidanti ed interessanti, capaci di produrre sviluppo.</p> <p>Pensare in modo interdipendente: disposizione a lavorare insieme agli altri apprendendo da loro in situazioni di reciprocità. Il lavoro di gruppo richiede l'abilità di giustificare le proprie idee e di saggiare la fattibilità di strategie di soluzione proposte da altri.</p> <p>Rimanere aperti ad un apprendimento continuo: capacità di apprendere dalle esperienze, di essere orgogliosi di sé e nel contempo di essere umili e disponibili ad imparare cose nuove, ammettendo quello che non si sa e resistendo al compiacimento.</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe</p> <p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Gli elementi indispensabili per la vita dei viventi: aria, acqua, terreno.</p> <p>Le parti della pianta, della foglia</p> <p>La fotosintesi clorofilliana.</p> <p>I ruoli degli organismi all'interno di un ecosistema.</p> <p>Il funzionamento delle catene alimentari</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Gli elementi primari: acqua, aria, terra, fuoco</p> <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Le caratteristiche degli esseri viventi e le loro funzioni vitali.</p> <p>Le catene alimentari.</p> <p>L'inquinamento.</p>	<p>5^a classe</p> <p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Fenomeni fisici e chimici.</p> <p>Energia: concetto, fonti, trasformazioni.</p> <p>Le risorse idriche e il loro utilizzo.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Il sistema solare e i corpi celesti.</p> <p>I movimenti della Terra.</p> <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>La cellula.</p> <p>La struttura e la funzione dei vari apparati: scheletrico, muscolare, respiratorio, circolatorio, digerente, escretore e riproduttore.</p> <p>Il sistema nervoso.</p> <p>Gli organi di senso.</p> <p>Salute, alimentazione e movimento.</p> <p>Riproduzione e sessualità.</p> <p>Organismi di un ecosistema.</p> <p>Organismi animali e vegetali.</p> <p>Uomo e ambiente.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Osservazione di oggetti e catalogazione delle materie di cui si compongono.</p> <p>Esperimenti sui passaggi di stato dell'acqua.</p>	<p>Osservazione di video e CD didattici.</p> <p>Tabulazione di informazioni.</p> <p>Costruzione di cartelloni</p>

	<p>Esperimenti sulle proprietà dell'aria e studio della composizione dell'atmosfera con conduzione di semplici osservazioni scientifiche.</p> <p>Osservazione e classificazione di semi.</p> <p>Conduzione di esperimenti sulla germinazione di piante con semi.</p> <p>Conduzione di esperimenti per verificare la traspirazione delle piante.</p> <p>Osservazione di alcuni vertebrati e descrizione a carattere scientifico degli animali osservati.</p> <p>Osservazione dal vivo di alcuni insetti e descrizione a carattere scientifico degli animali osservati.</p> <p>Esperimenti sulla permeabilità /impermeabilità del suolo.</p>	<p>Esperimenti per analizzare la composizione delle ossa e le loro proprietà.</p> <p>Giochi per la scoperta della risposta volontaria e involontaria agli stimoli.</p> <p>Giochi ed esperienze laboratoriali per la scoperta delle funzioni degli organi di senso: giochi per sviluppare il tatto, per affinare l'olfatto; esperimenti sulla propagazione della luce e del suono; esperimenti sull'eco.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Esplorazione dell'ambiente esterno della scuola.</p> <p>Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.</p>	Attività nell'ambiente esterno della scuola e in palestra.
COMPITI DI REALTÀ	<p>La materia che passione ... frantumazione , miscugli, aggregazione.</p> <p>Tracce di animali ... carte di identità e schede di riconoscimento.</p>	<p>Il mio corpo che passione.</p> <p>Il decalogo per volersi bene ... proteggersi da infezioni, malattie, traumi</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.</p>	

Curricolo verticale (scienze) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica

La **competenza matematica** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

NUCLEI: -FISICA E CHIMICA - ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA – BIOLOGIA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

TRAGUARDI**FISICA E CHIMICA**

-L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.

-Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni

- ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA

- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

-Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

-Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

BIOLOGIA

-Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici,

è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.

-Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali

**QdR INVALSI
2014/2015**

Aspetti-Lettura e comprensione

Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.

Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.

	<p>Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase).</p> <p>Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse).</p> <p>Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.</p> <p>Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.</p> <p>Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali</p> <p>Ambito della competenza grammaticale</p> <p>4. Lessico e semantica Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il metodo scientifico -Gli stati della materia -La temperatura, il calore e i cambiamenti di stato -Il moto dei corpi -L'equilibrio dei corpi e le leve -Le tre leggi del moto -Le forze nei fluidi -Il lavoro e l'energia-Elettricità e magnetismo -Le onde sonore-La luce -L'introduzione alla chimica-La chimica generale -La chimica organica <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <ul style="list-style-type: none"> -La terra e la luna -Il sistema solare -L'universo -Le tecniche di costruzione di modelli tridimensionali connessi all'evoluzione astronomica -I minerali e le rocce -I vulcani e i terremoti -Le trasformazioni della crosta terrestre (la teoria della tettonica a placche)

	<p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'organizzazione dei viventi (la cellula) -La classificazione dei viventi -L'evoluzione e la storia della vita (fossili-Darwin) -Il regno vegetale -Il regno animale -L'anatomia e la fisiologia del corpo umano -Le informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità -La biologia molecolare e la genetica -L'educazione alla salute e all'igiene -I danni del fumo e delle droghe -L'ecologia -I biomi
<p>ABILITA'</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizza i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica ecc., in varie situazioni di esperienza; -Raccoglie dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trova relazioni quantitative e le esprime con rappresentazioni formali di tipo diverso. -Realizza esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila- interruttore- lampadina. -Utilizza correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individua la sua dipendenza da altre variabili; riconosce l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. -Realizza esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore. -Padroneggia concetti di trasformazione chimica; sperimenta reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpreta sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osserva e descrive lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. -Realizza esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio più aceto <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Osserva, modella e interpreta i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. -Ricostruisce i movimenti della terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. -Costruisce modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. -Spiega, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi dell'eclissi di sole e di luna.

	<ul style="list-style-type: none"> -Realizza esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno. -Riconosce, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. -Conosce la struttura della terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); -Individua i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione -Realizza esperienze quali ad esempio la raccolta di campioni di rocce diverse. <p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconosce le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi. -Comprende il senso delle grandi classificazioni, riconosce nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. -Realizza esperienze quali ad esempio: in coltivazione e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie. -Sviluppa progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). -Realizza esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. -Conosce le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. -Acquisisce corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità. -Sviluppa la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; -Evita consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. -Assume comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. -Rispetta e preserva la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizza esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco. 		
ATTEGGIAMENTI	Mostra capacità nella focalizzazione degli organizzatori concettuali quali causa/effetto, sistema, stato/trasformazione, equilibrio, energia, precisione nella costruzione di modelli interpretativi; disponibilità alla verifica e flessibilità di pensiero nel rivedere le ipotesi formulate alla luce di evidenze riscontrate; sensibilità nell'attuazione di scelte personali ecologicamente sostenibili		
CONTENUTI	<i>Contenuti 1^ classe</i>	<i>2^ classe</i> <i>Contenuti classe 2^</i>	<i>3^ classe</i> <i>Contenuti classe 3^</i>

	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Metodo scientifico -Materia. -Calore e materia -Stati della materia -Temperatura, calore e cambiamenti di stato. -Acqua e soluzioni -Aria. -Umidità atmosferica. -Tempo e clima. -Fasce climatiche ed ecosistemi -Suolo. <p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Organizzazione dei viventi (la cellula) -Classificazione dei viventi -Diverse specie di viventi -Viventi unicellulari: batteri del regno delle monere. -Viventi unicellulari o pluricellulari: alghe e protozoi del regno dei protisti. -Viventi unicellulari o pluricellulari: funghi. -Regno vegetale. -Regno animale. -Animali invertebrati: poriferi, cnidari, vermi, molluschi, artropodi, echinodermi. -Animali vertebrati: pesci, anfibi, rettili, uccelli, mammiferi, -Organismi ed ambienti. 	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Moto dei corpi -Equilibrio dei corpi e leve -Le tre leggi del moto -Forze nei fluidi -Onde sonore -La luce -Introduzione alla chimica -Chimica generale -Chimica organica <p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anatomia e fisiologia del corpo umano -Educazione alla salute e all'igiene -Danni del fumo e delle droghe 	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lavoro e energia -Elettricità e magnetismo <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Terra e luna -Sistema solare -Sole. -Universo -Minerali e rocce -Vulcani e terremoti -Trasformazione della crosta terrestre (teoria della tettonica a placche) <p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Biologia molecolare e la genetica -Fossili.
--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> -Biodiversità nei sistemi ambientali. -Ecologia. -Biomi. 		
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> - Attività: verificare che anche l'aria è fatta di materia. - Attività: verificare che anche l'aria ha un peso. - Attività: verificare che le particelle dell'acqua calda si muovono più velocemente di quelle dell'acqua fredda. - Attività: verificare la dilatazione termica dei corpi solidi, liquidi e gassosi. - Preparazione di vetrini e osservazione al microscopio ottico. - Attività: osservare la germinazione di semi in vetro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determinazione della traiettoria rettilinea e curvilinea di un corpo in movimento. - Verifica sperimentale della legge di equilibrio della leva. - Verifica sperimentale della diversa spinta idrostatica prodotta da liquidi di diversa densità. - Verifica sperimentale del fenomeno ottico della rifrazione. - Utilizzo della cartina al tornasole per riconoscere le sostanze acide e basiche. - Verifica dell'annullamento vicendevole di acidi e basi. 	<ul style="list-style-type: none"> -Esperienze di raccolta i di rocce diverse. -Attività di elettrizzazione dei corpi per strofinio. -Esperienze: realizzazione di una dinamo. -Attività di costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina -Costruzione di un circuito in serie e di un circuito in parallelo. -Attività di estrazione del DNA da una banana. -Attività di costruzione del DNA utilizzando materiali comuni. -Attività di realizzazione del DNA. -Attività di metacognizione: socializzazione di risultati e percorsi; riflessione per conferma/revisione delle proprie idee e argomentazioni a supporto delle ipotesi formulate.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> -Visite guidate ad un laboratorio scientifico. -Viaggio di istruzione a Città della scienza (NA) 	<ul style="list-style-type: none"> -Visite guidate ad un laboratorio scientifico. -Viaggio di istruzione a Città della scienza (NA) 	<ul style="list-style-type: none"> -Visite guidate ad un laboratorio scientifico. -Viaggio di istruzione a Città della scienza (NA) -Visita guidata al Planetario.
COMPITI DI REALTÀ	Se fossi...l'acqua	Se fossi un adolescente, quale sono	Se fossi ...la Terra

	Compito di conoscenza delle risorse idriche e del loro uso consapevole, mediante presentazione multimediale.	Compito sulla conoscenza dello sviluppo puberale.	Compito sulla conoscenza del nostro pianeta.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	-Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite a diversi obiettivi -Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative		

Curricolo verticale (Tecnologia) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:	
Identità , autonomia , salute	
NUCLEI: La conoscenza del mondo	
<i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza:	
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra /sotto, destra/sinistra,ecc,; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	
CONOSCENZE	Il bambino ha familiarità sia con la strategia del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per compiere le

	prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità.		
ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni; - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali. 		
ATTEGGIAMENTI	Il /la bambino/a è curioso, esplorativo, pone domande , discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.		
CONTENUTI	<p>1^ anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori primari e saperli denominare - Discriminare e riconoscere le dimensioni grande/piccolo,alto/basso - Raggruppare oggetti in base al colore, alla dimensione, all'uso o funzione - Comprende l'alternanza giorno/notte - Cogliere i cambiamenti naturali nell'ambiente in cui vive(tempo atmosferico e stagioni) - Percepire in modo globale lo schema corporeo - Orientarsi negli spazi della scuola - Riconoscere i concetti spaziali sopra/sotto,dentro/fuori, aperto/chiuso - Riconoscere alcune forme geometriche: cerchio e quadrato 	<p>2^ anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori secondari - Riconoscere e discriminare le grandezze piccolo,medio, grande e compiere seriazioni - Formare raggruppamenti in base alle quantità tanto/poco - Cogliere le trasformazioni del tempo e delle stagioni - Ricomporre la figura umana - Contare fino a cinque - Riconoscere il primo e l'ultimo di una serie di elementi - Colorare lo spazio interno di una figura - Riconoscere e denominare e discriminare le forme geometriche cerchio, quadrato, triangolo - Stabilire relazioni spaziali prima/dopo in alto/in basso, dentro/fuori,davanti/dietro vicino/lontano,e riconoscerle 	<p>3^ anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi - Usare il numero in contesti operativi - Usare il numero in contesti operativi riconoscendone il significato - Riconoscere i colori primari e secondari - Raccogliere dati, registrare fatti, individuare collegamenti - Attribuire un valore numerico all'ordinamento - Trovare regole e regolarità - Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.

<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali.</p> <p>Riflettiamo sul tempo che passa.</p>	<p>Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali.</p> <p>Riflettiamo sul tempo che passa</p>	<p>Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali.</p> <p>Riflettiamo sul tempo che passa</p>
<p>COMPITI DI REALTÀ</p>	<p>Realizzare il calendario della colazione della salute.</p>	<p>Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.</p>	<p>Realizzare una “mappa” per la sistemazione dei giochi, relative a un angolo della sezione, funzionale alla attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.</p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Nella scuola dell’infanzia gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all’osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze.</p> <p>L’osservazione sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all’argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali).</p> <p>Osservazioni occasionali con l’annotazione, nel corso dell’attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto).</p> <p>Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati).</p> <p>Tabulazione di dati.</p>		

Curricolo verticale **Tecnologia**- dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o

commerciale. essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

NUCLEI: TECNOLOGIA

Vedere e osservare

Prevedere e immaginare

Intervenire e trasformare

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di piegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

**QdR INVALSI
2014/2015**

ASPETTI - LETTURA E COMPrensIONE

1. Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole.

2. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.

4. Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.

5a - Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse

5b Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

AMBITI-COMPETENZA GRAMMATICALE

4. Lessico e semantica: Relazioni di significato tra parole; polisemia; campi semantici; famiglie lessicali; usi figurati e principali figure

	<p>retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>PROCESSI-MATEMATICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...); 2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...); 3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...); 4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico –(individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...); 5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto,stimare una misura,...); 6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...); 7. utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni
<p>CONOSCENZE</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>Gli oggetti e gli strumenti della vita quotidiana. Le modalità di misurazioni e rilievi fotografici. Le istruzioni e le informazioni in opuscoli informativi. Le regole del disegno tecnico. Le proprietà di materiali comuni. La funzionalità di nuove applicazioni informatiche. Le modalità di rappresentazione dati.</p> <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p>Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti.</p>

Produzione di semplici oggetti: analisi dei diversi materiali proposti per una scelta consapevole.

Tabelle e istogrammi per la rilevazione dei dati.

Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti.

Analisi del malfunzionamento di oggetti.

Analisi di etichette e/o volantini.

La stima approssimativa su pesi o misure.

Il rapporto causa-effetto.

I possibili miglioramenti di un oggetto difettoso.

Le fasi di pianificazione e fabbricazione di un semplice oggetto.

Le modalità di reperire informazioni attraverso strumenti informatici

Intervenire e trasformare:

Montaggio e smontaggio di oggetti.

Le parti del computer.

Programmi per l'uso del mouse.

Programmi per l'uso della tastiera (tasti funzione: invio, barra spaziatrice, frecce direzionali).

Programmi per disegni e colorazioni libere.

Principali icone del desktop.

Procedura per il salvataggio di un file

Le regole dei giochi e le diverse modalità di uso del computer e della Lim

Programmi di videoscrittura.

Programmi di presentazione (Power Point).

Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali.

	<p>Lo smontaggio di semplici oggetti, meccanismi e apparecchiature obsolete.</p> <p>Le procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Gli interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>La sequenzialità operativa e descrittiva nella preparazione di un oggetto.</p> <p>Le modalità di ricerca, selezione, scarico e installazione di programmi digitali.</p>
<p>ABILITA'</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Impiega alcune regole del disegno tecnico ed espressivo per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <p>Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizza un oggetto con materiali e tecniche diversi, descrivendone e documentandone la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cerca, seleziona, scarica e installa sul computer un comune programma di utilità.</p>

ATTEGGIAMENTI	<p>Stimola un atteggiamento di curiosità. Si apre alla socializzazione. Si confronta e condivide. Assume atteggiamenti costruttivi. Rispetta turni, idee e opinioni altrui. Acquisisce fiducia nelle proprie capacità.</p>				
CONTENUTI	<p>Prima classe Gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo</p> <p>Gli utensili, strumenti e macchine utilizzate nella scuola.</p> <p>I materiali e le loro proprietà.</p> <p>Il PC e gli elementi che lo compongono.</p> <p>Programma specifico di disegno: paint.</p> <p>Il Coding.</p>	<p>Seconda classe Gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo.</p> <p>Gli utensili, strumenti e macchine.</p> <p>I materiali e le loro proprietà.</p> <p>L'inquinamento e sfruttamento delle risorse naturali.</p> <p>Le periferiche del computer. Programma di videoscrittura e di grafica</p> <p>Il Coding.</p>	<p>Terza classe La materia</p> <p>Materiali naturali e artificiali.</p> <p>La raccolta differenziata: struttura di semplici oggetti e analisi delle loro proprietà.</p> <p>Tablette con dati in relazione fra loro.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p> <p>Il senso delle proporzioni.</p> <p>Gli utensili, strumenti e macchine nel tempo.</p> <p>Le periferiche del computer.</p>	<p>Quarta classe I materiali nella vita quotidiana, materia prima, proprietà, produzione, impiego e riciclaggio: legno, carta, fibre tessili, materie plastiche, vetro, ceramica, metalli.</p> <p>Gli strumenti di misurazione: termometro, barometro.</p> <p>L'energia: solare termica, eolica, geotermica, ecc.</p> <p>Le energie rinnovabili.</p> <p>il territorio, gli insediamenti urbani, le tipologie abitative, le tecniche costruttive, l'impiantistica, le reti di distribuzione</p> <p>Internet.</p> <p>Il Coding.</p>	<p>Quinta classe</p> <p>Le centrali elettriche.</p> <p>Gli alimenti e le trasformazioni.</p> <p>il territorio, gli insediamenti urbani, le tipologie abitative, le tecniche costruttive, l'impiantistica, le reti di distribuzione</p> <p>Internet: la rete, il web, i social.</p> <p>Il Coding.</p> <p>Il disegno (tecnico ed espressivo).</p> <p>Le tecniche di costruzione.</p> <p>La fotografia.</p> <p>Guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p>

	<p>Le tecniche di costruzione.</p> <p>Le tecniche espressivo-manpolative.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p>	<p>Le tecniche di costruzione.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p>	<p>Programma di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Il Coding.</p>	<p>Gli alimenti e le trasformazioni.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p>	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Esplorazioni operative basate sulla curiosità e sulla partecipazione diretta e attiva per riconosce diversi tipi di materiali. Attività di realizzazione di oggetti in carta e di altro materiale povero e/o di riciclo.</p> <p>Avvio all'uso del PC: tastiera, mouse... Avvio all'uso di software: paint.</p>	<p>Esplorazioni operative basate sulla curiosità e sulla ricerca esplorativa per riconoscere e descrivere le principali caratteristiche di oggetti e strumenti di uso quotidiano. Attività di realizzazione di oggetti in carta e di altro materiale povero per decorazioni; sequenze operative e descrittive della</p>	<p>Esplorazioni operative basate su atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare con approccio scientifico per iniziare a riconoscere le caratteristiche della tecnologia e per realizzare dei semplici artefatti.</p> <p>Incontri con animatore digitale.</p> <p>Esperienze di coding su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di problem</p>	<p>Esplorazioni operative basate sulla metodologia del problem solving per sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca atti a utilizzare le principali funzioni della tecnologia e a iniziare a conoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della stessa.</p> <p>Incontro con animatore digitale.</p> <p>Esperienze in palestra di coding.</p> <p>Esperienze di stime approssimate e confronto.</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p>	<p>Esplorazioni operative basate sulla metodologia del problem solving per sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca atti a utilizzare le principali funzioni della tecnologia e a cercare, selezionare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità. Incontro con animatore digitale.</p> <p>Esperienze in palestra di coding.</p> <p>Esperienze di coding.su materiale cartaceo. Esperienze di stime approssimate e confronto.</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p> <p>Esperienze di problemsolving su</p>

		<p>realizzazione di modellini; individuazione di difetti.</p> <p>Incontro con animatore digitale.</p> <p>Esperienze di coding su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p>	<p>solving su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Esperienze di stime approssimate e confronto</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p> <p>Attività di realizzazione di oggetti in carta e di altro materiale povero per decorazioni; sequenze operative e descrittive della realizzazione di modellini; individuazione di difetti.</p>	<p>Esperienze di coding su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim.</p>	<p>materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Attività istruttive per l'utilizzo e il riordino di materiale didattico, di costruzione di oggetti, di consumo di prodotti alimentari</p> <p>Ricerca di piatti tipici locali basati sull'utilizzo dell'olio; compilazione di ricette su materiale cartaceo; procedure per la presentazione.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Conoscenza del territorio	Conoscenza del territorio	Visite presso botteghe artigiane locali.	Visite presso industrie manifatturiere locali	Visite presso industrie manifatturiere locali.
COMPITI DI REALTÀ	Il decalogo delle buone pratiche ecologiche	Carta riciclata.	Piccoli artigiani di classe	Dalla vite al vino: tecniche di lavorazione e visita a una cantina.	Dalla molitura all'olio: tecniche di lavorazione e visita a un frantoio.

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento Ricorso a rubriche valutative originali, complete di criteri di correttezza rispetto al compito, da rendere note ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – Competenza disciplinare in Tecnologia – attraverso un compito di tipo reale.
--	---

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE TECNOLOGIA CLASSI I II III IV V

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
Vedere e osservare	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento.	Riconoscere gli elementi e i fenomeni attraverso un'osservazione autonoma. Impiegare regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti, rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Riconosce/osserva elementi e fenomeni in modo: corretto e preciso e creativo corretto e preciso corretto abbastanza corretto essenziale non adeguato	10 9 8 7 6 5
Prevedere e immaginare	L'alunno ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione	Proporre stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	Realizza modelli/rappresentazioni grafiche e usa gli strumenti in modo:	

		<p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti</p> <p>Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti con appropriati strumenti e materiali.</p> <p>Realizzare semplici modelli o rappresentazioni grafiche;</p> <p>Usare gli strumenti tecnici o multimediali;</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni e comportamenti.</p>	<p>corretto e preciso e creativo</p> <p>corretto e preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>10</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>
Intervenire e trasformare	<p>L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione avvalendosi in modo appropriato nelle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche sul proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere criticamente le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Utilizzare semplici procedure per selezione e preparare alimenti.</p> <p>Decorare e riparare il proprio materiale scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare , selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Conosce/comprende/utilizza oggetti, strumenti e linguaggio tecnico in modo:</p> <p>corretto e preciso e creativo</p> <p>corretto e preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>Essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>10</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Lo studente agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se' e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi trasferendo tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico. Riconosce alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.	Riconosce e denomina le parti del proprio corpo in modo:	10		
		Classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso			completo	
		Conoscere gli elementi fondamentali dell'alimentazione e degli stili di vita.			preciso	9
					corretto	8
					abbastanza corretto	7
					essenziale	6
	non adeguato	5				

Curricolo verticale **Tecnologia** - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2006:

Competenza di base in campo scientifico e tecnologico

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.

La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

NUCLEI:

Vedere e osservare

Prevedere e immaginare

Intervenire e trasformare

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

QdR INVALSI 2014/2015	Processi Ambiti Dimensioni		
CONOSCENZE	Classificazione, proprietà, modalità di produzione e lavorazione, possibili impieghi ed eventuali modalità riciclo dei vari tipi di materiali. Struttura, differenze e modalità d'uso di semplici utensili e strumenti di misura. Classificazione, principi nutritivi, modalità di produzione, preparazione e conservazione degli alimenti ai fini di una sana alimentazione. Caratteristiche, funzionamento e campo di applicazione delle principali tecnologie utilizzate nelle costruzioni, nei trasporti e nell'agricoltura. Nozioni fondamentali di elettricità e magnetismo e loro pratica applicazione nella produzione di energia, nell'elettrotecnica e nelle telecomunicazioni. Disegno tecnico di figure piane e solide mediante procedure di tipo manuale e/o con l'uso di software residenti o disponibili sul web.		
ABILITÀ'	1^a classe scuola secondaria primo grado Sa individuare le principali differenze e proprietà dei vari materiali, individuandone	2^a classe scuola secondaria primo grado Sa individuare le funzioni degli alimenti. Valuta le caratteristiche dei diversi	3^a classe scuola secondaria primo grado Sa distinguere le principali macchine

	<p>vantaggi, svantaggi e settori di impiego. Sa riconoscere e analizzare il settore produttivo di provenienza di oggetti presi in esame. Sa descrivere oggetti, utensili, macchine, impianti, reti e assetti territoriali nelle loro procedure costruttive, nelle loro parti, nella loro contestualizzazione e in base alla loro sostenibilità/qualità sociale. Individua un bisogno, realizza il modello di un sistema operativo per soddisfarlo, seguendo la procedura: ideazione– progettazione – rappresentazione – realizzazione – collaudo - produzione – dismissione – riciclo. Applica norme del disegno geometrico e usa gli strumenti per il disegno geometrico-tecnico. Sa costruire le principali figure geometriche piane impiegando anche le scale di rappresentazione. Sa elaborare e formattare un testo con i comuni software Applica modifiche a immagini e foto con i comuni software Utilizza la classe virtuale Applica i principi del coding di base</p>	<p>principi nutritivi. Sa applicare i principi di una alimentazione sana ed equilibrata. Sa individuare le caratteristiche dei vari tipi di alimenti ed il loro processo produttivo. Valuta i diversi metodi di conservazione degli alimenti. Sa individuare le tecniche di cottura più appropriate. Valuta l'impiego degli OGM e degli alimenti biologici. Sa leggere le etichette e individuare criticità. Sa individuare le principali tecniche di costruzione delle strutture. Riconosce la differenza tra strutture portanti e non portanti di un edificio per civile abitazione. Individua i materiali e le tecniche utilizzati per realizzare le strutture portanti di un edificio. Riconosce i materiali ed i componenti dei principali impianti tecnologici di un edificio. Individua le principali caratteristiche di una abitazione. Sa distinguere le diverse componenti e servizi di una città. Individua le componenti di un territorio e le principali strutture di trasporto. È consapevole del rischio sismico e degli atteggiamenti da adottare Impiega le norme del disegno tecnico e</p>	<p>semplici e i loro usi. Sa distinguere macchine motrici e loro usi. Valuta le diverse modalità di trasmissione del moto. Individua i benefici dell'automazione e della robotica nei processi produttivi. Individua benefici e criticità delle diverse forme di energia. Valuta l'impiego delle fonti di energia rinnovabili e di quelle non rinnovabili. Sa analizzare i problemi di inquinamento ambientale legati all'uso delle fonti di energia. Individua i processi di funzionamento delle centrali elettriche. Analizza i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili. Sa individuare le grandezze elettriche principali. Sa individuare le diverse parti di un circuito elettrico. Sa riconoscere le principali macchine elettriche e il loro usi. Individua gli schemi di funzionamento dei principali elettrodomestici. Sa individuare le componenti di un impianto elettrico domestico. Valuta i rischi legati alla corrente elettrica e si comporta adeguatamente. Applica le modalità per il risparmio energetico. Individua le principali componenti</p>
--	---	---	--

		<p>consolidare l'uso degli strumenti per il disegno.</p> <p>Rappresenta figure piane e solide con il metodo delle proiezioni ortogonali, applicando le regole di costruzione delle figure geometriche piane.</p> <p>Progetta semplici oggetti descrivendoli attraverso il disegno.</p> <p>Elabora una presentazione con software o sul web</p> <p>Utilizza piattaforme online di condivisione dati</p> <p>Utilizza la classe virtuale</p> <p>Applica il coding</p>	<p>dell'economia e del lavoro.</p> <p>Valuta benefici e criticità della globalizzazione.</p> <p>Sa individuare i principali processi di funzionamento di una impresa.</p> <p>Sa riconoscere i rischi nell'ambiente di lavoro.</p> <p>Consolida la conoscenza dei principali solidi geometrici e il loro sviluppo geometrico.</p> <p>Rappresenta solidi e semplici oggetti mediante proiezioni ortogonali e/o assonometrie;</p> <p>Legge e quota disegni rappresentanti figure e/o oggetti in scala.</p> <p>Effettua rilievi.</p> <p>Progetta semplici manufatti descrivendoli attraverso il disegno.</p> <p>Impiega fogli elettronici per calcoli e tabelle</p> <p>Sa creare grafici e tabelle con software opportuni</p> <p>Applica i principi del coding e della robotica di base</p>
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>Assume un atteggiamento responsabile e rispettoso nei confronti delle persone e delle cose, accettando di rispettare turni, idee ed opinioni.</p> <p>È disponibile a collaborare e confrontarsi con i compagni e con i docenti, condividendo le sue conoscenze e le abilità per affrontare problemi specifici.</p> <p>Dimostra familiarità con i vari tipi di materiali, strumenti ed utensili ed è in grado di capacità di selezionarli in base alle diverse necessità.</p> <p>Ha fiducia nelle sue capacità di apprendimento e di adattamento a nuovi contesti e problemi.</p>		

CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado	2^ scuola secondaria primo grado	3^ scuola secondaria primo grado
	<p>TECNOLOGIA DEI MATERIALI Risorse naturali Ciclo di vita dei materiali Legno Carta Metalli Materiali da costruzione Materie plastiche Fibre tessili e pelli Nuovi materiali Riciclo/riuso/rinnovo dei materiali</p> <p>DISEGNO Strumenti del disegno tecnico Strumenti di misura Rappresentazione di figure piane</p> <p>INFORMATICA Elaborazione e formattazione di testi Elaborazioni di immagini Classe virtuale Coding base</p>	<p>TECNOLOGIA AGRARIE E ALIMENTARI Agricoltura Selvicoltura Agricoltura biologica e OGM Allevamento Pesca Conservazione degli alimenti Etichette</p> <p>EDUCAZIONE ALIMENTARE Funzione degli alimenti Principi nutritivi Fabbisogno energetico Piramide degli alimenti Dieta mediterranea Obesità</p> <p>ABITAZIONE, CITTÁ', TERRITORIO Tecniche di costruzione Struttura dell'edificio Progetto dell'edificio Finiture e impianti Appartamento: organizzazione e arredi Città, servizi e quartieri Territorio Trasporti Rischio sismico</p> <p>DISEGNO sentazione di figure geometriche con il metodo delle proiezioni ortogonali re di rappresentazione e modellazione</p>	<p>NICA E MACCHINE ne semplici ne motrici di trasmissione llo, automazione e robotica</p> <p>E ENERGETICHE e ambiente forme di energia mazione dell'energia da fonti non rinnovabili da fonti rinnovabili cio sostenibile nologie ione di energia ti di produzione</p> <p>ELETTRICITA' E MAGNETISMO Caratteristiche dell'energia elettrica Tensione e corrente elettrica Leggi fondamentali dell'elettrotecnica Circuiti Pile e accumulatori Magnetismo e macchine elettriche Impianto elettrico domestico Elettrodomestici, schemi di funzionamento Etichetta energetica degli elettrodomestici Componenti e caratteristiche di un impianto Apparecchi di illuminazione: tipologie e principi di funzionamento Sicurezza elettrica Risparmio energetico</p>

		<p>geometrica to di semplici oggetti</p> <p>INFORMATICA Creazione e formattazione di una presentazione Utilizzo di un sistema cloud di condivisione Classe virtuale Coding</p>	<p>ECONOMIA Elementi di economia La globalizzazione Il commercio senza barriere Come funziona una impresa vincente Sicurezza negli ambienti di lavoro</p> <p>DISEGNO sentazione di figure e oggetti mediante assonometria i prospettiva di oggetti architettonico to di una semplice abitazione</p> <p>MATICA Utilizzo di fogli elettronici Creazione e formattazione di grafici Coding e robotica</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esplorazione delle proprietà dei materiali attraverso semplici prove sperimentali. Esperienze di riciclo di materiali comuni.	Esperienze di trasformazione e conservazione degli alimenti. Realizzazione di modelli in scala abitazioni.	Esperimenti sulla trasformazione e trasmissione dell'energia e del moto Costruzione di circuiti elettrici elementari.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite presso botteghe artigiane, industrie manifatturiere, impianti metallurgici e chimici, impianti di raccolta differenziata e riciclo dei rifiuti. Visite presso musei tematici.	Visite presso industrie alimentari, aziende agricole, cantieri edili, infrastrutture dei sistemi di trasporto. Visite presso musei tematici.	Visite presso centrali ed installazioni per la produzione ed il trasporto di energia elettrica, impianti industriali. Visite presso imprese del territorio. Visite presso musei tematici.
COMPITI DI REALTÀ'	Produzione di una mostra sui materiali e le loro proprietà mediante rappresentazioni grafiche, fotografiche e piccoli esperimenti.	Elaborazione di una guida turistica disponibile online contenente l'elenco dei più importanti siti da visitare, alcuni cenni storico-artistici, i percorsi da seguire, i principali piatti tipici da	Elaborazione di una semplice idea progettuale per il miglioramento energetico della propria scuola o del proprio quartiere con elaborati grafici e

		gustare, gli ingredienti usati per realizzarli e le loro caratteristiche nutritive, una selezione di immagini significative.	strumenti informatici. Progetto di un'attività economica per la valorizzazione del territorio con elaborati grafici e prospetto entrate/uscite.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento</p> <p>Ricorso a rubriche valutative originali, complete di criteri di correttezza rispetto al compito, da rendere note ai ragazzi prima della prova.</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – Competenza disciplinare in Tecnologia – attraverso un compito di tipo reale.</p>		

Curricolo verticale (Arte e immagine) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: Immagini, suoni e colori

Riferimento: In curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

CONOSCENZE	<p>La modalità comunicativo-creative del linguaggio grafico-pittorico. La funzionalità dell'osservazione. Le forme e i colori nei paesaggi familiari Le caratteristiche dei materiali a disposizione. La funzionalità della comunicazione grafico-pittorica. Le forme e i colori in opere d'arte. Le caratteristiche che portano alla definizione del bello, alla conoscenza di se stessi e degli aspetti della realtà.</p>		
ABILITA'	<p>Esprime pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. Osserva luoghi familiari (piazze, giardini, paesaggi). Esplora i materiali a disposizione. Osserva opere (quadri, musei, architetture)</p> <p>Sviluppa il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà. Familiarizza con le immagini rappresentate da cartelloni murali e le indica pronunciandone il nome. Associa un simbolo al proprio nome. Utilizza un linguaggio mimico</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra interesse ai giochi simbolici. Esprime emozione e sentimenti attraverso il linguaggio musicale e con l'arte. Effettua scoperte, pone problemi e cercare soluzioni (sia individualmente sia di gruppo). Manifesta senso di meraviglia per l'arte in generale.</p>		
CONTENUTI	<p>1^a anno Colori primari e secondari.</p>	<p>2^a anno Spazi definiti da colorare.</p>	<p>3^a anno Forme geometriche.</p>

		<p>Elementi naturali da colorare. Colori della gioia e della tristezza. Colori delle stagioni nell'ambiente circostante. Forme e colori in immagini di stagioni. Forme e colori nelle opere d'arte legate alle stagioni Bellezza negli aspetti del mondo reale. Linee e punti in opere d'arte.</p>	<p>Qualità dei materiali e degli oggetti che ci circondano. Schema corporeo. Ritmi grafici. Diverse rappresentazioni grafico-pittoriche. Gioco-teatro.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Manipolazione di materiali diversi Costruzione con materiali diversi Dallo scarabocchio al disegno Collage e attività manipolative con l'utilizzo di materiale vario.</p>	<p>Mescolanze di colori primari per costruire i colori derivati Trasformazione di materiale di uso comune Approfondimento della conoscenza dei colori primari. Scoperta dei colori derivati. Raccolta, confronto, confronto di classificazione di materiale naturale didattico</p>	<p>Creazione di situazioni di gioco-teatro. Sperimentazione e improvvisazione individuale e di gruppo, di giochi simbolici Codificazione dei segni convenzionali</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Esplorazione della realtà circostante e traduzione grafica della stessa Attività di raccolta di materiale nelle passeggiate esterne.</p>	<p>Esplorazione della realtà circostante e traduzione grafica della stessa Attività di osservazione dei beni artistici presenti nel territorio.</p>	<p>Esplorazione della realtà circostante e traduzione grafica della stessa Visita ad una mostra.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Creazione di strumenti musicale con materiale di riciclo.</p>	<p>Realizzazione di travestimenti e drammatizzazioni.</p>	<p>Creazione di personaggi, ruoli, situazioni con burattini, travestimenti e maschere.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione di prove pratiche predisposte. Valutazione delle produzioni grafico pittoriche plastiche sia libere sia strutturate. Conversazioni guidate.</p>		

Curricolo verticale (Arte e Immagine) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: Esprimersi e comunicare – Osservare e leggere le immagini – Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

QdR INVALSI 2017/2018	Aspetti- LETTURA E COMPRESIONE Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. Aspetto 3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore... Aspetto 6. Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. Ambito- COMPETENZA GRAMMATICALE 4. <i>Lessico e semantica</i> Relazioni di significato tra parole: campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.
CONOSCENZE	Le tecniche per produzione creativa e per la realizzazione di prodotti grafici, plastici, pittorici . Le tecniche di trasformazione delle immagini e dei materiali. Gli elementi di base della comunicazione iconica (utilizzo dello spazio grafico, rapporti tra immagini nello spazio, posizioni, dimensioni, proporzioni, linee, forme, colori). Il linguaggio del fumetto: segni, simboli, immagini, onomatopee, nuvolette; caratteristiche dei personaggi e degli ambienti; sequenza. Le opere d'arte, produzioni artigianali della propria e delle altre culture. Il concetto di tutela e di salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio. La funzione del museo.
ABILITA	Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita. Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimenta strumenti e tecniche diverse e realizza prodotti grafici, plastici e pittorici. Introduce nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando i immagini e opere d'arte.

	<p>Utilizza software grafici. Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individua nel linguaggio del fumetto, le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati. Individua in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Dimostra un atteggiamento di curiosità. Si apre alla socializzazione. Si confronta e condivide. Assume atteggiamenti costruttivi. Rispetta turni, idee e opinioni altrui. Acquisisce fiducia nelle proprie capacità. Esprime la propria creatività. Manifesta senso di meraviglia per l'arte in generale.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe Esprimersi e comunicare Immagini e oggetti presenti nell'aula. Combinazioni e ritmi. Relazioni spaziali. Schema corporeo. Disegni che esprimano sentimenti, emozioni e stati d'animo.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Linee, colori, forme.</p>	<p>2^ classe Esprimersi e comunicare Forme e colore. Prodotti grafici, plastici, pittorici.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Paesaggi e immagini: linee del cielo e della terra. Linee, colori, forme. Immagini figurative.</p> <p>Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Opere di artisti famosi della propria cultura.</p>	<p>3^ classe Esprimersi e comunicare Spazio, forme e colore. Prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Paesaggi e immagini: linee del cielo e della terra.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Linee, colori, forme, volume, spazio. Immagini figurative.</p>

	Colori della realtà.	Beni storico-artistici presenti nel proprio territorio.	Fumetto, film, audiovisivo. Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Arte e artigianato nel proprio ambiente di vita. Patrimonio ambientale-urbanistico.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Scoperta, sperimentazione, esplorazione di vari materiali. Realizzazione con materiali di recupero di semplici manufatti.	Scoperta, esplorazione, sperimentazione con vari materiali. Sperimentazione delle mescolanze dei colori. Realizzazione con materiali di recupero semplici manufatti. Rielaborazione creativa di un'opera d'arte come forma di conoscenza.	Scoperta, esplorazione, sperimentazione con vari materiali. Sperimentazione delle mescolanze dei colori. Realizzazione con materiali di recupero di semplici manufatti. Rielaborazione creativa di un'opera d'arte come forma di conoscenza.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione dell'ambiente naturale circostante. Osservazione dei colori della realtà. Conoscenza e sperimentazione dell'arte e dell'artigianato locale. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico.	Osservazione dell'ambiente naturale circostante. Osservazione dei colori della realtà. Conoscenza e sperimentazione dell'arte e dell'artigianato locale. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico	Osservazione dell'ambiente naturale circostante. Osservazione dei colori della realtà. Conoscenza e sperimentazione dell'arte e dell'artigianato locale. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico

COMPITI DI REALTÀ	Illustrazione di poesie.	Allestimento di una mostra sul ritratto.	Scrittura e illustrazione di una fiaba.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento.</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere note agli alunni prima della prova.</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica- competenza in arte e immagine- attraverso un compito di tipo reale.</p>		

Curricolo verticale (Arte e Immagine) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: Esprimersi e comunicare – Osservare e leggere le immagini – Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

**QdR INVALSI
2017/2018**

Aspetti- LETTURA E COMPRENSIONE

Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.

Aspetto 3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte

	<p>dall'enciclopedia personale del lettore...</p> <p>Aspetto 6. Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.</p> <p>Ambito- COMPETENZA GRAMMATICALE</p> <p>4. <i>Lessico e semantica</i> Relazioni di significato tra parole: campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p>
CONOSCENZE	<p>Le tecniche per produzione creativa e per la realizzazione di prodotti grafici, plastici, pittorici .</p> <p>Le tecniche di trasformazione delle immagini e dei materiali.</p> <p>Gli elementi di base della comunicazione iconica (utilizzo dello spazio grafico, rapporti tra immagini nello spazio, posizioni, dimensioni, proporzioni, linee, forme, colori).</p> <p>Il linguaggio del fumetto: segni, simboli, immagini, onomatopee, nuvolette; caratteristiche dei personaggi e degli ambienti; sequenza.</p> <p>Le opere d'arte, produzioni artigianali della propria e delle altre culture.</p> <p>Il concetto di tutela e di salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio.</p> <p>La funzione del museo.</p>
ABILITA	<p>Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita.</p> <p>Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimenta strumenti e tecniche diverse e realizza prodotti grafici, plastici e pittorici.</p> <p>Introduce nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando i immagini e opere d'arte.</p> <p>Utilizza software grafici.</p> <p>Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>Individua nel linguaggio del fumetto, le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati.</p> <p>Individua in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Dimostra un atteggiamento di curiosità.</p> <p>Si apre alla socializzazione.</p>

	<p>Si confronta e condivide. Assume atteggiamenti costruttivi. Rispetta turni, idee e opinioni altrui. Acquisisce fiducia nelle proprie capacità. Esprime la propria creatività. Manifesta senso di meraviglia per l'arte in generale.</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe Esprimersi e comunicare Decorì. Composizioni astratte con linee spezzate e curve. Forme.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Simboli, onomatopee, nuvolette: storie a fumetti. Disegni simmetrici. Inquadrature: figura intera, primo piano.</p> <p>Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Elementi pittorici, architettonici e scultorei: individuazione. Segni, superfici e texture.</p>	<p>5^a classe Esprimersi e comunicare Prodotti personali liberi e creativi. Prodotti grafici, plastici e pittorici e multimediali.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Paesaggi e immagini. Linee, colori, forme, volume, spazio. Campi di inquadratura Vicinanza e lontananza. Illusioni ottiche Fumetto, film, audiovisivo</p> <p>Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Immagini figurative. Opere di artisti famosi.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Scoperta, esplorazione, sperimentazione di vari materiali. Sperimentazione con le mescolanze dei colori. Realizzazione con materiali di recupero di semplici manufatti. Rielaborazione creativa di un'opera d'arte come forma di conoscenza. Lettura guidata di opere d'arte.</p>	<p>Scoperta, esplorazione, sperimentazione di vari materiali. Sperimentazione con le mescolanze dei colori. Realizzazione con materiali di recupero di semplici manufatti. Rielaborazione creativa di un'opera d'arte come forma di conoscenza. Lettura guidata di opere d'arte.</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione dell'ambiente naturale circostante. Osservazione dei colori della realtà. Conoscenza e sperimentazione dell'arte e dell'artigianato locale. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico.	Osservazione dell'ambiente naturale circostante. Osservazione dei colori della realtà. Conoscenza e sperimentazione dell'arte e dell'artigianato locale. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico.
COMPITI DI REALTÀ	Ideazione e realizzazione di fumetti	Organizzazione della festa di fine anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento. Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere note agli alunni prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica- competenza in arte e immagine- attraverso un compito di tipo reale.	

Curricolo verticale (Arte e Immagine) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di Primo Grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: Esprimersi e comunicare - Osservare e leggere le immagini - Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

**QdR INVALSI
2017/2018****Aspetti- LETTURA E COMPrensIONE**

Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.

Aspetto 3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore...

Aspetto 6. Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.

Ambito- COMPETENZA GRAMMATICALE4. *Lessico e semantica* Relazioni di significato tra parole: campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.**CONOSCENZE**

Conoscere gli elementi, le strutture e le regole del linguaggio visivo in funzione del loro valore espressivo e comunicativo.

Conoscere i materiali, gli strumenti, le modalità esecutive e la terminologia specifica per applicare le tecniche prescelte.

Conoscere il rapporto immagine-comunicazione.

Conoscere la terminologia specifica per descrivere gli elementi significativi presenti nella realtà, in immagini statiche e dinamiche, in opere d'arte.

Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.

Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio.

Conoscere il linguaggio specifico.

<p>ABILITÀ'</p>	<p>Idea e progetta elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche allo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.</p> <p>Rielabora creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p>Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>Legge ed interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.</p> <p>Riconosce i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di competenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p> <p>Legge e commenta criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.</p> <p>Possiede una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p> <p>Ipotizza semplici strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali</p>
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>Dimostra un atteggiamento di curiosità.</p> <p>Si apre alla socializzazione.</p> <p>Si confronta e condivide.</p> <p>Assume atteggiamenti costruttivi.</p> <p>Rispetta turni, idee e opinioni altrui.</p> <p>Acquisisce fiducia nelle proprie capacità.</p> <p>Esprime la propria creatività.</p> <p>Manifesta senso di meraviglia per l'arte in generale.</p>

CONTENUTI	1 ^a anno	2 ^a anno	3 ^a anno
	<p>Esprimersi e comunicare Grammatica del linguaggio visivo (punto, linea, colore, profondità, superficie, indici di profondità/composizione); il mondo vegetale gli animali il paesaggio la grafica la fiaba Tecniche pittoriche e grafiche.</p> <p>Osservare e leggere le immagini La percezione visiva; lettura dell'opera d'arte; lettura degli elementi del linguaggio visivo.</p> <p>Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Arte e contesto storico-culturale nei caratteri generali, nella pittura, nella scultura, nell'architettura. Dall'arte preistorica alle prime civiltà; arte greca; arte etrusca; arte romana; arte paleocristiana e bizantina; arte medioevale Beni culturali: tutela, conservazione e valorizzazione.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Il colore: valore emozionale ed espressivo; la simmetria; la prospettiva; la figura in movimento; il fumetto. Luce, ombra , volume. La pubblicità. Approfondimento delle principali tecniche pittoriche e manipolative.</p> <p>Osservare e leggere le immagini La percezione visiva; lettura dell'opera d'arte; lettura degli elementi del linguaggio visivo; il linguaggio del fumetto; il linguaggio della pubblicità.</p> <p>Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Arte e contesto storico-culturale nei caratteri generali, nella pittura, nella scultura, nell'architettura. Arte romanica; arte gotica; arte rinascimentale; arte barocca e rocò; arte del primo settecento Beni culturali: tutela, conservazione e valorizzazione.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Disegno dal vero; il paesaggio; la figura umana e il volto; la fotografia; il cinema. La composizione: linee/forza, ritmo, peso equilibrio, simmetria, modulo. Progettazione e design. Approfondimento delle principali tecniche pittoriche e manipolative.</p> <p>Osservare e leggere le immagini La percezione visiva; lettura dell'opera d'arte; lettura degli elementi del linguaggio visivo. Il linguaggio della fotografia, del cinema, del design.</p> <p>Comprendere ed apprezzare le opere d'arte Arte e contesto storico-culturale nei caratteri generali, nella pittura, nella scultura, nell'architettura. Neoclassicismo; Romanticismo; Realismo; Impressionismo e Post/impressionismo; Architettura dopo la rivoluzione industriale;</p>

			Liberty; le Avanguardie del '900; gli artisti e l'architettura contemporanea. Beni culturali: tutela, conservazione e valorizzazione.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Utilizzo della tempera e dell'acquerello. Sbalzo su rame. Riproduzione di opere d'arte. Assemblaggio di materiali diversi per creare decorazioni.	Utilizzo della tempera e dell'acquerello. La cartapesta. L'arte dell'intreccio. Realizzazione di fumetti. Riproduzione di opere d'arte. Assemblaggio di materiali diversi per creare decorazioni.	Utilizzo della tempera, dell'acquerello, del collage. Realizzazione di prodotti multimediali per documentare eventi o condividere materiale. Riproduzione di opere d'arte. Assemblaggio di materiali diversi per creare oggettistica e scenografie.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione dell'ambiente naturale circostante con particolare attenzione alle variazioni di forme e colori. Osservazione dell'ambiente cittadino e le attività che vi si svolgono. Viaggio alla scoperta delle opere d'arte e delle attività artigianali. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico.	Osservazione dell'ambiente naturale circostante con particolare attenzione alle variazioni di forme e colori. Osservazione dell'ambiente cittadino e le attività che vi si svolgono. Viaggio alla scoperta delle opere d'arte e delle attività artigianali. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico.	Osservazione dell'ambiente naturale circostante con particolare attenzione alle variazioni di forme e colori. Osservazione dell'ambiente cittadino e le attività che vi si svolgono. Viaggio alla scoperta delle opere d'arte e delle attività artigianali. Partecipazione a manifestazioni di interesse culturale ed artistico.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di uno spettacolo di burattini.	Realizzazione di un libro di fumetti.	Organizzazione di una mostra di riproduzione di opere d'arte moderna.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento. Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere note ai ragazzi prima delle prove. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica- competenza in arte e immagine attraverso un compito di tipo reale.		

Rubrica di valutazione scuola dell'infanzia

Indicatori	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato	Valutazione
Qualità delle relazioni					
<i>Lavoro comune</i>	<p>Svolge meno lavoro degli altri e mostra poco interesse.</p> <p>Partecipa passivamente al lavoro e si dimostra annoiato.</p> <p>Non contribuisce alla elaborazione di idee.</p>	<p>All'interno del gruppo imita gli altri per svolgere il compito.</p> <p>Partecipa con un discreto interesse al lavoro di gruppo.</p> <p>Difficilmente contribuisce all'elaborazione di idee.</p>	<p>All'interno del gruppo, svolge in modo adeguato la propria parte.</p> <p>Lavora in accordo con gli altri.</p> <p>Partecipa alla discussione per elaborare idee.</p>	<p>All'interno del gruppo, svolge pienamente la propria parte.</p> <p>Dimostra spirito di iniziativa per aiutare il gruppo ad organizzarsi.</p> <p>Fornisce idee costruttive</p>	
<i>Cooperazione e partecipazione</i>	<p>Non coopera all'interno del gruppo e instaura dinamiche relazionali competitive, poco corrette e di natura individualistica.</p>	<p>Coopera all'interno di un gruppo in maniera poco produttiva e fatica a trovare accordi e linee comuni.</p>	<p>Coopera all'interno di un gruppo in maniera armonica e facilmente raggiunge una sintonia costruttiva finalizzata al compito.</p>	<p>Coopera all'interno di un gruppo in maniera sinergica e costruisce alleanze produttive tra pari.</p>	
Qualità operativa					
<i>Autonomia operativa</i>	<p>Mostra uno scarso grado di organizzazione e di autonomia nel gruppo.</p>	<p>Richiede il supporto dell'insegnante nell'organizzazione del lavoro e nello svolgimento del compito.</p>	<p>Si organizza e procede nel lavoro in modo autonomo, richiedendo solo sporadicamente il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Si organizza e lavora in piena autonomia con risultati molto soddisfacenti.</p>	

<i>Realizzazione del prodotto</i>	Il prodotto è realizzato in maniera superficiale e non del tutto coerente con la consegna iniziale.	Il prodotto è ancora perfezionabile e sostanzialmente risponde alla consegna iniziale.	Il prodotto è realizzato con cura e si attiene in maniera coerente con la consegna iniziale.	Il prodotto è realizzato in maniera precisa e rispondente alla consegna iniziale. Inoltre , mostra elementi originali frutto di una personale interpretazione dell'attività..	
Qualità del prodotto					
<i>Complessità e innovazione</i>	<p>Nell'utilizzo dei vari linguaggi, è poco articolato nei contenuti proposti.</p> <p>Mostra poca padronanza nella rielaborazione delle conoscenze e delle abilità in competenze.</p> <p>Il lavoro risulta poco innovativo.</p>	<p>Pur possedendo discrete conoscenze ed abilità rielabora in maniera semplice le competenze.</p> <p>Svolge in maniera abbastanza adeguata il compito, ma non in maniera del tutto corretta.</p> <p>Propone semplici soluzioni a problematiche inedite.</p>	<p>Presenta il lavoro in maniera chiara ed articolata utilizzando un linguaggio funzionale allo scopo.</p> <p>Utilizza in maniera consapevole le conoscenze e le abilità maturate.</p> <p>Mostra capacità risolutive di problematiche inedite.</p>	<p>Elabora le abilità e le conoscenze in maniera del tutto adeguata al compito usando anche un linguaggio molto appropriato e tecnicamente corretto.</p> <p>E' in grado di risolvere in maniera creativa e d innovativa situazioni problematiche anche abbastanza complesse.</p>	

Rubrica di valutazione delle competenze della scuola primaria

Profilo delle competenze (dal modello di certificazione)	Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
---	----------------------------------	-----------------------------------	--------------------	-------------------	--------------------

<p>1. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>2. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p> <p>3. Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>	<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Comunicare comprendere e rappresentare</p>	<p>Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere</p>	<p>Comprende tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti</p>	<p>Livello Avanzato</p>	
				<p>Comprende diversi generi di messaggi e di una certa complessità trasmessi con vari supporti</p>	<p>Livello Intermedio</p>	
				<p>Comprende nel complesso messaggi di molti generi trasmessi con diversi supporti diversi</p>	<p>Livello Base</p>	
				<p>Comprende semplici messaggi trasmessi con alcuni supporti</p>	<p>Livello Iniziale</p>	
			<p>Uso dei linguaggi disciplinari</p>	<p>Si esprime utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.</p>	<p>Livello Avanzato</p>	
				<p>Si esprime utilizzando correttamente tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari</p>	<p>Livello Intermedio</p>	
				<p>Si esprime utilizzando abbastanza correttamente i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.</p>	<p>Livello Base</p>	
				<p>Si esprime utilizzando in modo semplice ed essenziale i linguaggi disciplinari</p>	<p>Livello Iniziale</p>	
<p>LIVELLI</p>	<p>INDICATORI ESPLICATIVI DAL MODELLO DI CERTIFICAZIONE</p>					
<p>A – Avanzato</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p>					
<p>B – Intermedio</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p>					
<p>C - Base</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper</p>					

	applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Rubrica di valutazione delle competenze della scuola secondaria di primo grado

Profilo delle competenze (dal modello di certificazione)	Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione	
<p>1. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>2. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p>	Consapevolezza ed espressione	Comunicare comprendere e	Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere	Comprende tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti	Livello Avanzato	
				Comprende diversi generi di messaggi e di una certa complessità trasmessi con vari supporti	Livello Intermedio	
				Comprende nel complesso messaggi di molti generi trasmessi con diversi supporti diversi	Livello Iniziale	
				Comprende semplici messaggi trasmessi con alcuni supporti	Livello Base	
					Si esprime utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i	Livello

<p>Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.</p> <p>3. Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>4. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>	culturale	rappresentare	Uso dei linguaggi disciplinari	linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	Avanzato	
				Si esprime utilizzando correttamente tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari	Livello Intermedio	
				Si esprime utilizzando abbastanza correttamente i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	Livello Iniziale	
				Si esprime utilizzando in modo semplice ed essenziale i linguaggi disciplinari	Livello Base	
*LIVELLI	INDICATORI ESPLICATIVI DAL MODELLO DI CERTIFICAZIONE(C.M. 3/2015)					
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.					
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.					
C - Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.					

D – Iniziale

L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Curricolo verticale (Musica) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: *Consapevolezza ed espressione culturale*

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: Immagini, suoni, colori - suonare cantare creare - ascoltare comprendere rielaborare

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

CONOSCENZE

suonare cantare creare

Le modalità comunicativo-espressive vocali.

Le modalità comunicativo-espressive vocali, gestuali, corporee in sequenze ritmiche.

Repertorio di dei canti popolari infantili (conte, filastrocche, giochi musicali e ninna nanne).

La pulsazione, suono silenzio, voce-corpo-strumenti in alternanza con silenzio-pausa.

Altezza, intensità, timbro e durata.

Controllo della voce anche in relazione alle emozioni.

ascoltare comprendere rielaborare

Suoni e rumori presenti nell'ambiente.

Ascolto di semplici brani contestualmente ad un'attività motoria, grafico-pittorica, gestuale.

Il senso del ritmo e la grafica di ritmi proposti dall'insegnante.

Canzoni, filastrocche, conte.

ABILITÀ

suonare cantare creare

Usa la voce intonando semplici melodie. Memorizza canzoncine e facili filastrocche.

Utilizza semplici strumenti musicali (strumentario Orff).

Produce e riproduce con le varie parti del corpo e con la voce brevi e facili sequenze ritmiche.

Inventa e improvvisa semplici sequenze ritmico-melodiche con la voce, il corpo e gli strumenti.

ascoltare comprendere rielaborare

Sviluppa la sensibilità uditiva e il senso ritmico.

Scopre le immagini sonore attraverso la percezione e le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro e durata.

Percepisce la presenza o assenza della pulsazione ritmica.

	Percepisce la variazione di velocità nella pulsazione attraverso l'uso del corpo e delle tecniche della body-percussion.		
ATTEGGIAMENTI	Esegue i brani vocali e strumentali in modo rilassato, controllando la respirazione e i movimenti del corpo. Partecipa al lavoro di gruppo prestando attenzione alla esecuzione e coordinando il proprio apporto a quello dei compagni sia dal punto di vista della precisione ritmica e melodica, sia dal punto di vista espressivo-comunicativo.		
CONTENUTI	<p>1^a anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - La scatola dei suoni e quella dei rumori. - Il silenzio, scoprire nel silenzio il respiro, il battito del cuore. - I suoni del corpo: ritmi interni ed esterni (il respiro, il battito del cuore, lo schiocco delle dita, della lingua, le marce, battute di mani). - Il ritmo con la voce (il ritmo del nostro nome). - Il mimo per indovinare e trasformare. Imitazioni (Se fosse...attraverso la voce e il corpo). - Filastrocche, canti, danze, girotondi, marce, drammatizzazioni, giochi di ruolo. 	<p>2^a anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - La scatola dei suoni e quella dei rumori. - Il silenzio, scoprire nel silenzio il respiro, il battito del cuore. - I suoni del corpo: ritmi interni ed esterni (il respiro, il battito del cuore, lo schiocco delle dita, della lingua, le marce, battute di mani). - Il ritmo con la voce (il ritmo del nostro nome). - Il mimo per indovinare e trasformare. - Imitazioni (Se fosse...attraverso la voce e il corpo). - Il gesto percussivo, dello sfregamento, dello scuotimento. - Filastrocche, canti, danze, girotondi, marce, drammatizzazioni, giochi di ruolo. 	<p>3^a anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il mimo per indovinare e trasformare. - Imitazioni (Se fosse...attraverso la voce e il corpo). - Il gesto percussivo, dello sfregamento, dello scuotimento. - Filastrocche, canti, danze, girotondi, marce, drammatizzazioni, giochi di ruolo. - Esecuzione di brevi sequenze sonore seguendo una partitura informale. - Inventare sequenze sonore. - Esecuzione di un canto accompagnandolo con una produzione ritmica spontanea. - Inventare melodie. - La voce come mezzo per fare musica (respirazione, risonanza, vocalizzo, articolazione del parlato). - L'espressione corporea attraverso gesti e imitazioni. - Sincronia fra gesto e ritmo. - Il disegno come gesto corporeo legato al ritmo e alla melodia, ma anche come mezzo per ripensare e comprendere.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	- Il gesto percussivo, dello sfregamento, dello scuotimento di oggetti vari.	- Costruzione di strumenti musicali utilizzando materiale di recupero.	- Costruzione di strumenti musicali utilizzando materiale di recupero.

	<p>Attività di esplorazione delle proprie possibilità sonoro-espressive (Es.: giochi vocalici, giochi parlati). Esperienze di body percussion. Esperienze di storie da sonorizzare Esperienze di drammatizzazione. Attività di memorizzazione di filastrocche, conte, canti. Attività di comunicazione di emozioni legate alla musica.</p>	<p>Attività di esplorazione delle proprie possibilità sonoro-espressive (Es.: giochi vocalici, giochi parlati). Esperienze di body percussion. Esperienze di storie da sonorizzare Esperienze di drammatizzazione. Avvio all'esplorazione delle nuove tecnologie per la fruizione/produzione di suoni. Attività di ascolto/discriminazione di suoni e relative caratteristiche:(durata, intensità, timbro e altezza). Attività di memorizzazione di filastrocche, conte, canti. Attività di comunicazione di emozioni legate alla musica. Attività di metacognizione.</p>	<p>- Sperimentazione di sonorità con l'uso di strumenti didattici. Attività di esplorazione delle proprie possibilità sonoro-espressive (Es.: giochi vocalici, giochi parlati). Esperienze di body percussion. Esperienze di storie da sonorizzare Esperienze di drammatizzazione. Avvio all'esplorazione delle nuove tecnologie per la fruizione/produzione di suoni. Attività di ascolto/discriminazione di suoni e relative caratteristiche:(durata, intensità, timbro e altezza). Attività di memorizzazione di filastrocche, conte, canti. Attività di comunicazione di emozioni legate alla musica. Attività di metacognizione.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a spettacoli musicali. Uscite nel territorio per l'esplorazione sonora dell'ambiente: suoni naturali e artificiali; suoni e rumori; suoni ed eventi naturali/ antropici/meccanici.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli musicali. Uscite nel territorio per l'esplorazione sonora dell'ambiente: suoni naturali e artificiali; suoni e rumori; suoni ed eventi naturali/ antropici/meccanici.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli musicali. Uscite nel territorio per l'esplorazione sonora dell'ambiente: suoni naturali e artificiali; suoni e rumori; suoni ed eventi naturali/ antropici/meccanici.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Il filo delle storie... Storie da animare e rappresentare a Natale, a Carnevale e a fine anno.</p>	<p>Il filo delle storie... Storie da animare e rappresentare a Natale, a Carnevale e a fine anno.</p>	<p>Il filo delle storie... Storie da animare e rappresentare a Natale, a Carnevale e a fine anno.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Attraverso la musica si ha un intreccio costante di esperienze, corporeità e motricità, suono e ascolto, creatività ed espressione, contatto e interazione. Approccio metodologico: - giochi di imitazione, unendo produzioni sonore e motorie; - giochi di comunicazione musicale, mimica facciale e gestuale.</p>		

	- produzione di strumenti musicali con l'uso di materiale di recupero.
--	--

Curricolo verticale (Musica) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Consapevolezza ed espressione culturale

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: suonare cantare creare - ascoltare comprendere rielaborare

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONOSCENZE**suonare cantare creare**

Introduzione dei parametri del suono soprattutto intensità e durata.

Utilizzo e conoscenza dello strumentario didattico ed esplorazione di oggetti sonori di uso comune.

Conoscenza di canti e brani musicali di differenti repertori ma graduati rispetto alle difficoltà.

Canti, sigle tv, filastrocche. Facili esercizi di body percussioni.

ascoltare comprendere rielaborare

Parametri del suono: altezza, intensità, durata e timbro.

Variazione logiche e dinamiche con rappresentazioni grafiche.

Suono-ritmo movimento: danze strutturate e libere sia individuali che di gruppo.

ABILITÀ**suonare cantare creare**

Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

Interpreta ritmicamente un brano musicale con oggetti di uso quotidiano e improvvisa ostinati ritmici e melodici sui vari strumentini a percussione e su strumenti didattici.

Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

ascoltare comprendere rielaborare

Ascolta e discrimina i parametri del suono (altezza, intensità, timbro e durata).

	<p>Riconosce, discrimina ascolta ed interpreta gli elementi di base di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria, segno grafico-pittorico, sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p> <p>Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà quotidiana e nel mondo multimediale (cinema, televisione, computer).</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Esegue i brani vocali e strumentali in modo rilassato, controllando la respirazione e i movimenti del corpo.</p> <p>Partecipa al lavoro di gruppo prestando attenzione alla esecuzione e coordinando il proprio apporto a quello dei compagni sia dal punto di vista della precisione ritmica e melodica, sia dal punto di vista espressivo-comunicativo.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>Paesaggio sonoro Suono/Silenzio Suoni e rumori dell'ambiente. Suoni e rumori corporei. Suoni e rumori naturali.</p> <p>Codice musicale Suoni e rumori prodotti dal e con il corpo. Suoni e rumori prodotti con materiale vario.</p> <p>Interpretazione musicale Canti corali e filastrocche. Ritmo. Il corpo ascolta, il corpo parla, il corpo si muove. Alla scoperta dei ritmi corporei: mani e piedi. Ascolto di brani musicali di vario genere. Suoni, rumori, melodie che suscitano: allegria, tristezza, paura, divertimento...</p>	<p>2^ classe</p> <p>Paesaggio sonoro Suono/Silenzio Suoni e rumori dell'ambiente. Suoni e rumori corporei. Suoni e rumori naturali. Suoni e rumori artificiali.</p> <p>Codice musicale Suoni e rumori prodotti dal e con il corpo. Suoni e rumori prodotti con materiale vario.</p> <p>Interpretazione musicale Canti corali e filastrocche. Ritmo. Il corpo ascolta, il corpo parla, il corpo si muove. Alla scoperta dei ritmi corporei: mani, piedi. Ascolto di brani musicali di vario genere. Suoni, rumori, melodie che suscitano: allegria, tristezza, paura, divertimento...</p>	<p>3^ classe</p> <p>Paesaggio sonoro Suoni acuti e gravi. Suoni lunghi e brevi. Suoni forte-piano. La voce degli strumenti musicali.</p> <p>Codice musicale Suoni e rumori prodotti dal e con il corpo. Suoni e rumori prodotti con materiale vario. Suoni e rumori prodotti con lo strumentario di classe.</p> <p>Interpretazione musicale Canti corali e filastrocche. Ritmo. Il corpo ascolta, il corpo parla, il corpo si muove. Alla scoperta dei ritmi corporei: mani e piedi. Giochi ritmici: binari, ternari, quaternari usando il corpo (battito delle mani, piedi, saltare, fischiare). Gioco del treno (a turno un bambino cambia l'andamento ritmico). Giochi di imitazione delle andature ritmiche (Saint Sains, Carnevale degli animali). Ascolto di brani musicali di vario genere. Suoni, rumori, melodie che suscitano: allegria,</p>

			tristezza, paura, divertimento...
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Ritmi in libertà mentre si ascolta un brano musicale.</p> <p>Attività di percezione di suono/silenzio.</p> <p>Attività di classificazione di suoni.</p> <p>Memorizzazione e recitazione di conte e filastrocche.</p> <p>Attività di body percussion.</p> <p>Attività di improvvisazione.</p> <p>Esperienze di esecuzione collettiva e individuale di brani vocali.</p> <p>Attività di valutazione di aspetti estetici di brani musicali della propria cultura.</p> <p>Attività di rappresentazione di eventi sonori attraverso sistemi simbolici non convenzionali.</p> <p>Attività di drammatizzazione.</p> <p>Giochi (di ascolto, ritmo e movimento).</p> <p>Attività di riconoscimento dei suoni nella realtà multimediale.</p> <p>Attività di metacognizione.</p>	<p>Giochi ritmici: binari, ternari, quaternari usando il corpo (battito delle mani, piedi, saltare, fischiare).</p> <p>Attività di percezione di suono/silenzio.</p> <p>Attività di classificazione di suoni.</p> <p>Memorizzazione e recitazione di conte e filastrocche.</p> <p>Attività di body percussion.</p> <p>Attività di improvvisazione.</p> <p>Esperienze di esecuzione collettiva e individuale di brani vocali.</p> <p>Attività di valutazione di aspetti estetici di brani musicali della propria cultura.</p> <p>Attività di rappresentazione di eventi sonori attraverso sistemi simbolici non convenzionali.</p> <p>Attività di drammatizzazione.</p> <p>Giochi (di ascolto, ritmo e movimento).</p> <p>Attività di riconoscimento dei suoni nella realtà multimediale.</p> <p>Attività di metacognizione.</p>	<p>Giochi ritmici con la voce e gli strumenti musicali.</p> <p>Attività di percezione di suono/silenzio.</p> <p>Attività di classificazione di suoni.</p> <p>Memorizzazione e recitazione di conte e filastrocche.</p> <p>Attività di body percussion.</p> <p>Attività di improvvisazione.</p> <p>Esperienze di esecuzione collettiva e individuale di brani vocali.</p> <p>Attività di valutazione di aspetti estetici di brani musicali della propria cultura.</p> <p>Attività di rappresentazione di eventi sonori attraverso sistemi simbolici non convenzionali.</p> <p>Attività di drammatizzazione.</p> <p>Giochi (di ascolto, ritmo e movimento).</p> <p>Attività di riconoscimento dei suoni nella realtà multimediale.</p> <p>Attività di metacognizione.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a spettacoli musicali.</p> <p>Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti.</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli musicali.</p> <p>Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti.</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli musicali.</p> <p>Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti.</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali.</p>
COMPITI DI REALTÀ	Fattoria in musica: ascolto e riproduzione	Costruiamo semplici strumenti musicali:	Costruiamo semplici strumenti musicali:

	dei versi degli animali. Realizzazione di un cartellone in cui a ogni animale sarà fatto corrispondere il proprio verso. Invenzione di semplici brani dove i suoni vengono prodotti dalle varie parti del corpo.	chitarra, maracas e nacchere. Con materiale facilmente reperibile in casa si possono costruire la chitarra (una scatola di cartone e elastici di vario spessore), maracas (bottiglie di plastica riempite in parte con materiali diversi) e nacchere (cartone e tappi di metallo).	chitarra, maracas e nacchere. Con materiale facilmente reperibile in casa si possono costruire la chitarra (una scatola di cartone e elastici di vario spessore), maracas (bottiglie di plastica riempite in parte con materiali diversi) e nacchere (cartone e tappi di metallo).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento. Ricorso a rubriche valutative disciplinari – complete di criteri di correttezza rispetto al compito – da rendere note ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – competenza disciplinare in musica – attraverso un compito di tipo reale.		

Curricolo verticale (Musica) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: *Consapevolezza ed espressione culturale*

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

La competenza digitale

*La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer **per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.***

NUCLEI: suonare cantare creare - ascoltare comprendere rielaborare

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche

o codificate.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONOSCENZE	suonare cantare creare Repertorio di canti popolari a una o più voci. Esercizi ritmici con la body percussion e gli strumenti. Dettati ritmici e giochi per la padronanza del ritmo musicale. Conoscenza ed esecuzione con il flauto dolce facili brani melodici. Riconoscimento delle note e delle figure musicali. Canti con il testo cambiato su basi o con l'accompagnamento del pianoforte. Brani armonizzati per vari strumenti che suonano insieme, soprattutto strumentini a percussione e flauto dolce. ascoltare comprendere rielaborare Parametri del suono altezza intensità durata timbro e le variazioni agogiche e dinamiche attraverso i simboli tradizionali. Ascolto ed interpretazione con i riferimenti agli altri linguaggi artistici. La musica in rapporto al teatro alla danza alla parola ai testi.
ABILITÀ	suonare cantare creare Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Interpreta ritmicamente un brano musicale con oggetti di uso quotidiano e improvvisa ostinati ritmici e melodici sui vari strumentini a percussione e su strumenti didattici. Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. ascoltare comprendere rielaborare Ascolta e discrimina i parametri del suono. Riconosce, discrimina ascolta ed interpreta gli elementi di base di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria, segno grafico-pittorico, sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà quotidiana e nel mondo multimediale (cinema, televisione, computer).

ATTEGGIAMENTI	<p>Esegue i brani vocali e strumentali in modo rilassato, controllando la respirazione e i movimenti del corpo. Partecipa al lavoro di gruppo prestando attenzione alla esecuzione e coordinando il proprio apporto a quello dei compagni sia dal punto di vista della precisione ritmica e melodica, sia dal punto di vista espressivo-comunicativo.</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe Paesaggio sonoro L'intensità della voce (Forte/Piano), l'Altezza (Alto/Basso), il Timbro (voci diverse), la durata (Lungo/Breve). Il colore e la voce (chiara, dura, scura, monotona, stridula). Disegnare e rappresentare l'intensità della voce. La voce degli strumenti musicali. Codice musicale Dal suono al segno: il pentagramma, le note musicali. Costruire il pentagramma. Rappresentare e disegnare la durata dei suoni e le altezze dei suoni. Suoni e rumori prodotti dal e con il corpo. Suoni e rumori prodotti con materiale vario. Suoni e rumori prodotti con lo strumentario di classe. Come suonare il flauto dolce. Posizione delle note dal do1 al re2. Interpretazione musicale Canti corali e filastrocche. Esecuzione di brani strumentali tratti dal repertorio classico, tradizionale e pop di crescente difficoltà e con inserimento progressivo di una nuova nota solo quando tutti riescono ad eseguire in modo corretto e in gruppo le note precedenti. Il corpo ascolta, il corpo parla, il corpo si muove. Alla scoperta dei ritmi corporei con mani e piedi. Giochi ritmici binari, ternari, quaternari usando il corpo (battito delle mani, piedi, saltare e fischiare). Giochi ritmici con strumenti musicali. Gioco del treno (a turno un bambino cambia l'andamento</p>	<p>5^a classe Paesaggio sonoro L'intensità della voce (Forte/Piano), l'Altezza (Alto/Basso), il Timbro (voci diverse), la durata (Lungo/Breve). Il colore e la voce (chiara, dura, scura, monotona, stridula). Disegnare e rappresentare l'intensità della voce. La voce degli strumenti musicali. Giochi di educazione fonica: - Gioco del silenzio per ascoltare il suono. - Gioco del "Se io fossi in città... Se fossi in montagna..." - Gioco delle bende: ad occhi chiusi ricordare i suoni ascoltati. - Gioco dei colori dei suoni (ascolto di brani musicali). Ascoltare il corpo in posizione di rilassamento: corpo riceve, il corpo produce. Codice musicale Dal suono al segno: il pentagramma, le note musicali. Costruire il pentagramma. Rappresentare e disegnare la durata dei suoni e le altezze dei suoni. Suoni e rumori prodotti dal e con il corpo. Suoni e rumori prodotti con materiale vario. Suoni e rumori prodotti con lo strumentario di classe. Come suonare il flauto dolce. Posizione delle note dal do1 al re2. Interpretazione musicale Canti corali e filastrocche. Esecuzione di brani strumentali tratti dal repertorio classico, tradizionale e pop di crescente difficoltà e con inserimento progressivo di una nuova nota solo quando tutti riescono ad eseguire in modo corretto e in gruppo le note precedenti.</p>

	<p>ritmico).</p> <p>Giochi di imitazione delle andature ritmiche (Saint Sains, Carnevale degli animali).</p> <p>Ascolto di brani musicali di vario genere o legati alle stagioni (Vivaldi, Le quattro stagioni).</p> <p>Suoni, rumori, melodie che suscitano: allegria, tristezza, paura, divertimento.</p> <p>Giochi con la voce: il grido, l'urlo, il pianto, la gioia, il richiamo, la lettura, la ninna nanna.</p> <p>L'emozione e la voce: giochi di improvvisazione con le voci.</p>	<p>Il corpo ascolta, il corpo parla, il corpo si muove.</p> <p>Alla scoperta dei ritmi corporei con mani e piedi.</p> <p>Giochi ritmici binari, ternari, quaternari usando il corpo (battito delle mani, piedi, saltare e fischiare).</p> <p>Giochi ritmici con strumenti musicali.</p> <p>Gioco del treno (a turno un bambino cambia l'andamento ritmico).</p> <p>Giochi di imitazione delle andature ritmiche (Saint Sains, Carnevale degli animali).</p> <p>Ascolto di brani musicali di vario genere o legati alle stagioni (Vivaldi, Le quattro stagioni).</p> <p>Suoni, rumori, melodie che suscitano: allegria, tristezza, paura, divertimento.</p> <p>Giochi con la voce: il grido, l'urlo, il pianto, la gioia, il richiamo, la lettura, la ninna nanna.</p> <p>L'emozione e la voce: giochi di improvvisazione con le voci.</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</p>	<p>Attività ritmiche e attività strumentali di gruppo.</p> <p>Esercizi di respirazione, controllo e modulazione della voce.</p> <p>Attività di esplorazione delle proprie possibilità sonoro-espressive (Es.: giochi vocalici, giochi parlati).</p> <p>Esperienze di body percussion.</p> <p>Canti corali collegati alle attività programmate con diverse modalità esecutive.</p> <p>Dalla tradizione locale a culture musicali lontane nel tempo e nello spazio.</p> <p>Esperienze di storie da sonorizzare</p> <p>Esperienze di drammatizzazione.</p> <p>Attività di esplorazione delle nuove tecnologie per la fruizione/produzione di suoni.</p> <p>Attività di ascolto/discriminazione di suoni e relative caratteristiche.</p> <p>Attività di costruzione ed esecuzione di semplici partiture</p>	<p>Attività ritmiche e attività strumentali di gruppo.</p> <p>Esercizi di respirazione, controllo e modulazione della voce.</p> <p>Attività di esplorazione delle proprie possibilità sonoro-espressive (Es.: giochi vocalici, giochi parlati).</p> <p>Esperienze di body percussion.</p> <p>Canti corali collegati alle attività programmate con diverse modalità esecutive.</p> <p>Dalla tradizione locale a culture musicali lontane nel tempo e nello spazio.</p> <p>Esperienze di storie da sonorizzare</p> <p>Esperienze di drammatizzazione.</p> <p>Attività di esplorazione delle nuove tecnologie per la fruizione/produzione di suoni.</p> <p>Attività di ascolto/discriminazione di suoni e relative caratteristiche.</p> <p>Attività di costruzione ed esecuzione di semplici partiture convenzionali</p> <p>Attività di memorizzazione di filastrocche, conte, canti.</p>

	<p>convenzionali Attività di memorizzazione di filastrocche, conte, canti. Attività di comunicazione di emozioni legate alla musica. Attività di costruzione di uno strumento con materiale riciclato (Es.: tamburo, maracas..). Attività con lo strumentario Orff. Attività di metacognizione.</p>	<p>Attività di comunicazione di emozioni legate alla musica. Attività di costruzione di uno strumento con materiale riciclato (Es.: tamburo, maracas..). Attività con lo strumentario Orff. Attività di metacognizione.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a spettacoli musicali. Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti anche con l'utilizzo di materiale digitale.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli musicali. Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti anche con l'utilizzo di materiale digitale.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Vi presento i luoghi in cui vivo: ricerca di filastrocche, canti popolari e tradizionali del paese. I canti verranno registrati, trascritti ed eseguiti con voce e strumenti.</p>	<p>Vi presento i luoghi in cui vivo: ricerca di filastrocche, canti popolari e tradizionali del paese. I canti verranno registrati, trascritti ed eseguiti con voce e strumenti.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento. Ricorso a rubriche valutative disciplinari – complete di criteri di correttezza rispetto al compito – da rendere note ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – competenza disciplinare in musica – attraverso un compito di tipo reale.</p>	

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Consapevolezza ed espressione culturale

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la **musica**, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

La competenza digitale

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer **per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.**

Imparare a imparare

Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

NUCLEI: suonare cantare creare - ascoltare comprendere rielaborare

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.

Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.

È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.

Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

<p>CONOSCENZE</p>	<p>La notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. I brani vocali e strumentali di diversi generi e stili da eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. I brani musicali vocali e strumentali da improvvisare, rielaborare e comporre utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. I più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale da riconoscere e classificare anche stilisticamente. Le opere musicali da conoscere, descrivere e interpretare in modo critico. Eventi sonori da progettare/realizzare che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Le modalità di accesso alle risorse musicali presenti in rete. Le modalità di utilizzo di software specifici per elaborazioni sonore e musicali. La propria identità musicale. Le opportunità offerte dal contesto per l'ampliamento del proprio orizzonte.</p>
<p>ABILITA'</p>	<p>Esegue brani musicali d'autore selezionati per livello di difficoltà leggendo i simboli della notazione musicale e avvalendosi sia dell'accompagnamento audio di basi strumentali proposte dal docente che delle applicazioni digitali (eBook). Esegue e rielabora, con le mani, col proprio corpo o con strumenti a percussione, semplici schemi ritmici utilizzando la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Esegue con la voce semplici brani musicali di diversi generi e stili (pop, classico e tradizionale) cantando prima il nome delle note e poi sostituendo le parole della canzone. Conosce i meccanismi che generano il suono e le principali caratteristiche. Conosce e classifica gli strumenti musicali in base all'immagine dello strumento e al timbro. Riconosce e classifica le formazioni strumentali. Riconosce e classifica le voci maschili, femminili, bianche e il coro. Riconosce le principali caratteristiche della musica nella sua evoluzione storica. Riconosce e analizza le principali forme musicali nella loro evoluzione storica. Conosce i principali musicisti e la loro produzione. Conosce, descrive e interpreta in modo critico opere musicali. Accede alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per registrazioni audio ed elaborazioni sonore e musicali (ad es. audacity). Realizza eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Orienta la costruzione della propria identità musicale, ampliando l'orizzonte e valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.</p>
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>Esegue i brani vocali e strumentali in modo rilassato, controllando la respirazione e i movimenti del corpo. Partecipa al lavoro di gruppo prestando attenzione alla esecuzione e coordinando il proprio apporto a quello dei compagni sia dal</p>

	punto di vista della precisione ritmica e melodica, sia dal punto di vista espressivo-comunicativo.		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Pratica vocale e strumentale Il pentagramma e le note musicali. Fondamenti della tecnica di uno strumento musicale. Lettura ed esecuzione vocale e strumentale di semplici brani tratti dal repertorio classico, pop e tradizionale. Inserimento progressivamente una nuova nota solo quando tutti riescono ad eseguire in modo corretto e in gruppo le note precedenti. Ritmi semplici in due, tre e quattro tempi da riprodurre con le mani, col corpo e con l'ausilio di strumenti a percussione. Tecnica di base del canto. Brani musicali ad una voce cantando prima le note e poi le parole. Le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro e durata. Gli strumenti musicali suddivisi in famiglie. Fattori prosodici di parole e frasi, onomatopee, strutture ritmiche delle parole e valori espressivi dei fonemi. Percorsi progettuali visivi grafico-notazionali (mappe sonore, ideografiche e pittoriche). Ascolto e storia della musica Principali usi e funzioni della musica nella preistoria e nelle antiche civiltà.</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Pratica vocale e strumentale Fondamenti della tecnica di uno strumento musicale. Lettura ed esecuzione vocale e strumentale di brani, ad una o due voci, tratti dal repertorio classico, pop e tradizionale. Ritmi in due, tre e quattro tempi da riprodurre con le mani, col corpo e con l'ausilio di strumenti a percussione. Tecnica di base del canto. Fattori prosodici di parole e frasi, onomatopee, strutture ritmiche delle parole e valori espressivi dei fonemi. Percorsi progettuali visivi grafico-notazionali (mappe sonore, ideografiche, pittoriche, ...) Produzione musicale Progettazione e realizzazione di messaggi musicali autonomi o associati ad altri linguaggi. Uso di strumenti multimediali e di software specifici e progressivi per l'elaborazione sonora. Ascolto e storia della musica La musica nel Medioevo. I luoghi della musica: chiese, villaggi, castelli. La musica sacra e il canto gregoriano. La musica profana di trovatori, trovieri e goliardi. La nascita della scrittura musicale e Guido d'Arezzo. Il Rinascimento: la scuola fiamminga, romana e veneziana, Palestrina e Gabrieli.</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Pratica vocale e strumentale Lettura ed esecuzione di brani sempre più complessi, ad una o più voci, tratti dal repertorio classico, pop e tradizionale. Ritmi semplici e composti in due, tre e quattro tempi da riprodurre con le mani, col corpo e con l'ausilio di strumenti a percussione. Tecniche e strategie di elaborazione musicale tradizionale e non tradizionale. Varietà tecniche ed espressive del canto, con impiego di repertori di epoche e culture diverse. Produzione musicale Progettazione e realizzazione di messaggi musicali autonomi o associati ad altri linguaggi. Uso di strumenti multimediali e di software specifici e progressivi per l'elaborazione sonora. Ascolto e storia della musica L'invenzione del pianoforte. Il Classicismo: W. A. Mozart e il mistero della morte, L. v. Beethoven e le 9 Sinfonie. Il Romanticismo musicale attraverso la vita e le opere di Rossini, Verdi, Schubert, Chopin, Schumann, Liszt e Mussorgsky. Significato e funzioni delle opere musicali nel contesto storico del '900 attraverso la musica di Puccini, Debussy, Schonberg e la</p>

		<p>Il Barocco. La nascita del melodramma e dei teatri d'opera. I grandi liutai: Amati, Guarneri e Stradivari. M.A.Charpentier e il Te Deum, A. Vivaldi e le Quattro Stagioni, C. Monteverdi e l'Orfeo, Pergolesi e l'opera buffa, G. F. Haendel e J. S. Bach.</p> <p>Principali usi e funzioni della musica nella realtà contemporanea, con particolare riguardo ai mass media.</p>	<p>dodecafonica, Prokofiev, Gershwin e Cage. La musica jazz dai work song ad oggi, il musical, la musica pop, la musica leggera italiana, i cantautori, musica e cinema, musica e televisione.</p> <p>Analogie, differenze e peculiarità stilistiche di epoche e generi musicali diversi, con riferimento anche alle aree extraeuropee.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Le attività strumentali e corali verranno svolte in laboratorio.</p> <p>Un giovane pasticciere: "L'apprendista stregone" di Paul Dukas.</p> <p>Elementi di fisica acustica: vibrazioni, forma delle onde sonore, rappresentazione delle caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro e durata.</p>	<p>Le attività strumentali e corali verranno svolte in laboratorio.</p> <p>"Il carnevale degli animali" di Camille Saint-Saens.</p> <p>Musica e informatica: il computer e il suono. L'audio digitale, la compressione dei dati audio. Il campionamento. Suoni e musica col computer. Programmi per la gestione dei suoni.</p>	<p>Le attività strumentali e corali verranno svolte in laboratorio.</p> <p>I "Quadri di un'esposizione" di Modest Mussorgsky.</p> <p>Il "Barbiere di Siviglia" di G. Rossini.</p> <p>La "Cavalleria rusticana" di P. Mascagni.</p> <p>Musica e informatica: il computer e il suono. L'audio digitale, la compressione dei dati audio. Il campionamento. Suoni e musica col computer. Programmi per la gestione dei suoni.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a spettacoli teatrali nel ruolo di spettatori o interpreti.</p> <p>Interazione con realtà musicali territoriali (Es.: scuole di musica, banda musicale, direttori di cori e di banda).</p>	<p>Partecipazione a spettacoli teatrali nel ruolo di spettatori o interpreti.</p> <p>Interazione con realtà musicali territoriali (Es.: scuole di musica, banda musicale, direttori di cori e di banda).</p>	<p>Partecipazione a spettacoli teatrali nel ruolo di spettatori o interpreti.</p> <p>Interazione con realtà musicali territoriali (Es.: scuole di musica, banda musicale, direttori di cori e di banda).</p>

<p>COMPITI DI REALTA'</p>	<p>Abbasso il rumore. Dobbiamo contribuire alla campagna "Abbasso il rumore" promossa dal comune. Realizzare una locandina e degli slogans sulla minaccia dell'inquinamento acustico e i danni alla persona. Presentare proposte concrete per combattere l'inquinamento acustico.</p> <p>La vita quotidiana del monaco Anselmo. Viaggio con la macchina del tempo nel medioevo. La vita nel monastero, il tempo del lavoro. La musica nel medioevo: strumenti, generi, l'invenzione della notazione.</p> <p>Le parole-suono Viaggio tra le onomatopee partendo dai fumetti. Realizzare un cartellone con le vignette, tratte dai fumetti, che raccolgono versi umani, animali, suoni naturali, artificiali, meccanici, colpi-spari-botti.</p>	<p>Il nostro teatro. Realizzare una presentazione power-point che racconti la storia del teatro cittadino come centro culturale. Elaborazione di un questionario sulla storia del teatro per reperire informazioni e raccogliere informazioni dai professionisti del teatro: attori, cantanti, musicisti e tecnici. Storia del teatro in Italia.</p> <p>J.S. Bach: il compositore teologo. I Bach: una famiglia musicale. Musica e religione. La riscoperta di Bach nell'800.</p> <p>Antonio Vivaldi: il prete rosso. Musica, religione e lavoro presso l'Ospedale della Pietà. Le "Quattro stagioni" e la musica a programma.</p>	<p>W. A. Mozart: un piccolo gigante. L'infanzia di un bambino prodigio. Mozart a Salisburgo e a Vienna. Il mistero della morte seguendo e analizzando il film Amadeus.</p> <p>G. Verdi musicista e patriota. W Verdi. ... e l'Italia cantò Va pensiero. Verdi contadino, Verdi benefattore. Verdi testimone dell'800.</p> <p>L. Armstrong: dal riformatorio al trionfo. La storia del jazz attraverso il riscatto di un popolo.</p> <p>I Beatles: una leggenda musicale. Gli esordi, il successo, lo scioglimento del gruppo. La beatlesmania.</p> <p>Le canzoni che hanno accompagnato la storia del nostro Paese dall'Ottocento alla prima metà del Novecento. La classe deve realizzare un breve video o una presentazione in Power Point. Il video dovrà essere realizzato con immagini d'epoca, spezzoni di filmati, documenti scritti, brani musicali in mp3. Inoltre, dovrà contenere la registrazione dell'esecuzione di alcuni degli spartiti proposti. L'Ottocento si è caratterizzato per il Risorgimento, le guerre d'Indipendenza e l'unità d'Italia. Il Novecento ha visto nella fase iniziale il proseguimento del fenomeno dell'emigrazione: milioni di Italiani hanno</p>
----------------------------------	--	---	--

			<p>cercato fortuna in Paesi talvolta molto lontani, soprattutto nelle Americhe.</p> <p>Nella prima metà del XX secolo, inoltre, due devastanti guerre mondiali hanno portato morte e distruzione.</p> <p>Qual è stato il ruolo della musica nel dare testimonianza a questi fatti?</p> <p>Per realizzare il video si potranno utilizzare contenuti tratti dal libro di testo, da ricerche in biblioteca e da internet.</p>
MODALITÀ' E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento.</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari – complete di criteri di correttezza rispetto al compito – da rendere note ai ragazzi prima della prova.</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – competenza disciplinare in musica – attraverso un compito di tipo reale.</p>		

Rubrica di valutazione scuola dell'infanzia

Indicatori	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato	Valutazione
Qualità delle relazioni					
<i>Lavoro comune</i>	<p>Svolge meno lavoro degli altri e mostra poco interesse.</p> <p>Partecipa passivamente al lavoro e si dimostra annoiato.</p> <p>Non contribuisce alla elaborazione di idee.</p>	<p>All'interno del gruppo imita gli altri per svolgere il compito.</p> <p>Partecipa con un discreto interesse al lavoro di gruppo.</p> <p>Difficilmente contribuisce all'</p>	<p>All'interno del gruppo, svolge in modo adeguato la propria parte.</p> <p>Lavora in accordo con gli altri.</p> <p>Partecipa alla discussione per</p>	<p>All'interno del gruppo, svolge pienamente la propria parte.</p> <p>Dimostra spirito di iniziativa per aiutare il gruppo ad organizzarsi.</p> <p>Fornisce idee costruttive</p>	

		elaborazione di idee.	elaborare idee.		
<i>Cooperazione e partecipazione</i>	Non coopera all'interno del gruppo e instaura dinamiche relazionali competitive, poco corrette e di natura individualistica.	Coopera all'interno di un gruppo in maniera poco produttiva e fatica a trovare accordi e linee comuni.	Coopera all'interno di un gruppo in maniera armonica e facilmente raggiunge una sintonia costruttiva finalizzata al compito.	Coopera all'interno di un gruppo in maniera sinergica e costruisce alleanze produttive tra pari.	
Qualità operativa					
<i>Autonomia operativa</i>	Mostra uno scarso grado di organizzazione e di autonomia nel gruppo.	Richiede il supporto dell'insegnante nell'organizzazione del lavoro e nello svolgimento del compito.	Si organizza e procede nel lavoro in modo autonomo, richiedendo solo sporadicamente il supporto dell'insegnante.	Si organizza e lavora in piena autonomia con risultati molto soddisfacenti.	
<i>Realizzazione del prodotto</i>	Il prodotto è realizzato in maniera superficiale e non del tutto coerente con la consegna iniziale.	Il prodotto è ancora perfezionabile e sostanzialmente risponde alla consegna iniziale.	Il prodotto è realizzato con cura e si attiene in maniera coerente con la consegna iniziale.	Il prodotto è realizzato in maniera precisa e rispondente alla consegna iniziale. Inoltre , mostra elementi originali frutto di una personale interpretazione dell'attività..	
Qualità del prodotto					
<i>Complessità e innovazione</i>	Nell'utilizzo dei vari linguaggi, è poco articolato nei contenuti proposti. Mostra poca padronanza nella rielaborazione delle conoscenze e delle	Pur possedendo discrete conoscenze ed abilità rielabora in maniera semplice le competenze. Svolge in maniera abbastanza adeguata il compito, ma non in	Presenta il lavoro in maniera chiara ed articolata utilizzando un linguaggio funzionale allo scopo. Utilizza in maniera consapevole le conoscenze e le abilità	Elabora le abilità e le conoscenze in maniera del tutto adeguata al compito usando anche un linguaggio molto appropriato e tecnicamente corretto. E' in grado di risolvere	

	abilità in competenze. Il lavoro risulta poco innovativo.	maniera del tutto corretta. Propone semplici soluzioni a problematiche inedite.	maturate. Mostra capacità risolutive di problematiche inedite.	in maniera creativa e d innovativa situazioni problematiche anche abbastanza complesse.	
--	--	--	--	---	--

Rubrica di valutazione delle competenze della scuola primaria

Profilo delle competenze (dal modello di certificazione)	Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione	
<p>1. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>2. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p> <p>3. Si orienta nello spazio</p>	Consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare comprendere e rappresentare	Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere	Comprende tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti	Livello Avanzato	
				Comprende diversi generi di messaggi e di una certa complessità trasmessi con vari supporti	Livello Intermedio	
				Comprende nel complesso messaggi di molti generi trasmessi con diversi supporti	Livello Base	
				Comprende semplici messaggi trasmessi con alcuni supporti	Livello Iniziale	
			Uso dei linguaggi disciplinari	Si esprime utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	Livello Avanzato	
				Si esprime utilizzando correttamente tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari	Livello Intermedio	

e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.				Si esprime utilizzando abbastanza correttamente i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	Livello Base	
				Si esprime utilizzando in modo semplice ed essenziale i linguaggi disciplinari	Livello Iniziale	
LIVELLI	INDICATORI ESPLICATIVI DAL MODELLO DI CERTIFICAZIONE					
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.					
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.					
C - Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.					
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.					

Rubrica di valutazione delle competenze della scuola secondaria di primo grado						
Profilo delle competenze (dal modello di certificazione)	Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione	
<p>1. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>2. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli</p>	Consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare comprendere e	Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere	Comprende tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti	Livello Avanzato	
				Comprende diversi generi di messaggi e di una certa complessità trasmessi con vari supporti	Livello Intermedio	
				Comprende nel complesso messaggi di molti generi trasmessi con diversi supporti diversi	Livello Iniziale	
				Comprende semplici messaggi trasmessi con alcuni supporti	Livello Base	

<p>altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.</p> <p>3. Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>4. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>		rappresentare	Uso dei linguaggi disciplinari	Si esprime utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	Livello Avanzato	
				Si esprime utilizzando correttamente tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari	Livello Intermedio	
				Si esprime utilizzando abbastanza correttamente i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	Livello Iniziale	
				Si esprime utilizzando in modo semplice ed essenziale i linguaggi disciplinari	Livello Base	
*LIVELLI	INDICATORI ESPLICATIVI DAL MODELLO DI CERTIFICAZIONE(C.M. 3/2015)					
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.					
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.					
C - Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.					
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.					

Curricolo verticale (motoria) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. **La competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI:

- percezione conoscenza e rappresentazione dello schema corporeo
- regolazione della propria azione motoria tenendo conto delle variabili spazio – tempo
- utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non
- riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni udite, visive e tattili)
- utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimere, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti , anche nella forma della drammatizzazione
- il movimento naturale del saltare, del camminare e del correre : i diversi tipi di andature e di corsa
- il linguaggio dei gesti: rappresentazione con il corpo di filastrocche e poesie, canzoncine aventi come protagonista il corpo e le sue parti o relative a contenuti affrontati con gli alunni anche in altri contesti

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - sa comunicare con il proprio corpo - sa scegliere un gioco spontaneamente - sa riordinare i giochi dopo averli usati - sa portare a termine una semplice consegna - partecipa attivamente ai giochi di gruppo - riconosce il proprio corpo e le sue parti - riconosce su di sé su gli altri e su una immagine le varie parti e rappresenta graficamente il proprio corpo con testa e arti - sperimenta schemi motori: camminare , rotolare, correre saltare; - si muove liberamente nello spazio: strisciare , gattonare; - esegue azioni in successione
CONOSCENZE	<p>Lo spazio rispetto a se stesso e sugli altri</p> <ul style="list-style-type: none"> - I Piccoli attrezzi presenti in palestra e loro funzioni - Le regole die giochi pratici e conseguenti comportamenti corretti - Gli schemi motori di base: strisciare, gattonare, camminare, rotolare, corre, saltare, salire, scendere, lanciare, afferrare, stare in equilibrio , arrampicarsi - Le Informazioni su rischi e pericoli connessi all 'attività motoria e comportamenti corretti per evitarli - I Comportamenti propedeutici all'autonomia personale - Lo schema corporeo - Le modalità di rappresentazione corporea - I concetti topologici - Le sequenze temporali - La struttura e le regole del linguaggio corporeo - Le modalità comunicative- espressive del movimento
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra un positivo rapporto con la propria corporeità

	<ul style="list-style-type: none"> - È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti - Si impegna in campi espressivi e motori che gli sono congeniali muovendosi e comunicando secondo immaginazione e creatività - Essendo consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre, sa chiedere aiuto 		
CONTENUTI	<p>1anno</p> <ul style="list-style-type: none"> -Giochi di socializzazione -Esplorazione ambienti -Gioco motorio guidato autonomo -Giochi di costruzione -Le emozioni: allegria e tristezza -Giochi di movimento con regole - Giochi allo specchio -lo schema corporeo: il viso e gli elementi che lo compongono 	<p>2^ anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi socializzazione, giochi e percorsi motori - Rappresentazione grafica dello schema corporeo - Attività di coordinazione oculo-manuale - Riproduzione grafico-pittorico - Giochi di drammatizzazione - Le emozioni: allegria, tristezza e rabbia - La conoscenza delle differenze tra maschi e femmine - Cura per gli oggetti personali - Esperienze motorie globali: strisciare, correre, saltare... - Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare... - Manualità fine: piegare, strappare, appallottolare. 	<p>3^ anno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caccia al tesoro - Attività motricità fine: piegare, strappare, appallottolare - Giochi squadra e di coppie - Percorsi psicomotori - Giochi di drammatizzazione - Completamento di figure umano-puzzle - Attività di coordinazione oculo-manuale - Riproduzioni grafico-pittorico - Le emozioni: allegria, tristezza, rabbia, meraviglia - La conoscenza delle differenze, somiglianza tra maschi e femmine - Giochi di destrezza e agilità - Giochi di equilibrio - Rappresentazione grafica
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Attività di routine relative alla vita scolastica</p> <p>Giochi motori e mimici</p> <p>Attività di rappresentazione corporea</p> <p>Attività sugli Schemi motori di base</p> <p>Attività di schemi posturali e di equilibrio</p> <p>Giochi di gruppo</p>	<p>Attività di routine relative alla vita scolastica</p> <p>Giochi motori liberi e guidati sia in ambiente scolastico interno ed esterno</p> <p>Sistemazione degli oggetti dell'arredo scolastico</p>	<p>Attività di routine relative alla vita scolastica</p> <p>Drammatizzazioni, mimo e danza</p> <p>Gioco dei ruoli</p> <p>Attività sulla motricità fine e di coordinazione oculo- manuale</p> <p>Attività di grafo motricità e lateralità</p>

	Attività di motricità grossa	Attività di rappresentazione/completamento di parti mancanti Vestirsi all'uscita Circle – time Esperienze di merende ecologica	Vestirsi all'uscita e allacciarsi le scarpe Giochi in spazi reali, grafici e on line Circle- time Esperienza emotiva Attività di metaagnizione Esperienze di merende ecologica Esperienza di corretta alimentazione e di igiene personale
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Giochi di esperienze all'aperto con semplici attrezzi (palla, cerchi, corda...) Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi	Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi Giochi motori di orientamento spaziale	Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi Percorsi colorati Il tunnel delle talpe La corsa del serpentone La ricerca delle cose colorate Giochi motori di orientamento spaziale ,di oggi e al tempo dei nonni
COMPITI DI REALTÀ	Se fossi...un animale Compito di mimica da proporre ai compagni per l'individuazione dell'animale mimato	Se fossi... il vento Compito di mimica da proporre ai compagni per l'individuazione dell'elemento mimato	Se fossi...una palla Compito motorio con movimenti ripetuti per gioco simulato
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La verifica e la valutazione sarà effettuata sull'osservazione occasionale e sistematica dei bambini durante tutto l'anno scolastico .Si osservano i bambini attraverso l'attività spontanea e l'applicazione dell'esame psicomotorio di gruppo; questo per consentirci di avere un quadro chiaro di ciò che il bambino ha appreso nel suo sviluppo ed in quale misura ciò è rapportato con la realtà, ma soprattutto nell'ambito relazionale.		

Curricolo verticale (Motoria) - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. **La competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI Educazione fisica:

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo; il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa il gioco, lo sport, le regole e il fair play ; salute, benessere, prevenzione e sicurezza.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

**QdR INVALSI
2014/2015**

PROCESSI

1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);
2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);
3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);
4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico –(individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...);
5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare

	<p>misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...);</p> <p>6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...);</p> <p>7. utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).</p> <p>8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni, ...).</p> <p>ITALIANO: ASPETTO DI LETTURA E COMPrensIONE</p> <p>Aspetto 1. Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole</p> <p>ITALIANO: AMBITO DELLA COMPETENZA GRAMMATICALE.</p> <p>4. Lessico e semantica. Relazioni di significato tra parole; polisemia; campi semantici; famiglie lessicali; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Classe quinta</p> <p>1. Conoscere</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>2. Risolvere problemi</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>3. Argomentare</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>
ABILITÀ	<p>Percepisce il proprio corpo nominando le singole parti ed esegue semplici sequenze motorie.</p> <p>Si orienta in un ambiente come la • palestra o il cortile ed effettua percorsi con piccoli attrezzi.</p> <p>Esegue movimenti di coordinazione e di lateralità.</p>

	<p>Esegue con precisione lanci e prese (esercizi di destrezza, di prontezza di riflessi e di controllo della postura).</p> <p>Coordina i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi e nell'esecuzione di semplici coreografie individuali e di gruppo.</p> <p>Rappresenta e comunica stati d'animo e idee attraverso il movimento.</p> <p>Sperimenta danze di gruppo moderne ed eventualmente della tradizione.</p> <p>Decodifica i linguaggi specifici di compagni, avversari, insegnanti.</p> <p>Controlla il movimento e utilizzarlo per rappresentare e comunicare stati d'animo.</p> <p>Controlla il movimento e lo utilizza per rappresentare e comunicare stati d'animo, anche in situazioni che richiedono l'integrazione di linguaggi diversi.</p> <p>Coordina i movimenti per eseguire danze e semplici coreografie.</p> <p>Utilizza e decodifica i linguaggi arbitrali specifici in relazione al regolamento dei vari giochi sportivi.</p> <p>Partecipa attivamente collaborando con i compagni e rispettando le diversità.</p> <p>Si relaziona positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto delle regole, ruoli, persone e risultati.</p> <p>Esegue i principali elementi tecnici dei giochi sportivi e sport scegliendo azioni e soluzioni efficaci per risolvere i problemi motori.</p> <p>Svolge un ruolo attivo mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l'obiettivo comune.</p> <p>Mette in pratica regole di igiene personale e comportamenti utili ad evitare situazioni di pericolo per sé e per gli altri.</p> <p>Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione ai sani stili di vita.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Gli schemi motori.</p> <p>Le potenzialità del corpo in movimento, in rapporto a parametri spaziali, temporali, ritmici.</p> <p>Le caratteristiche e le modalità espressive del linguaggio corporeo.</p> <p>Le tecniche interpretative e comunicative delle emozioni.</p> <p>Le sequenze motorie e coreografiche individuali e collettive.</p> <p>Le regole del giocosport,</p> <p>Le regole dei giochi tradizionali.</p> <p>L'importanza dei concetti del fair play.</p> <p>Le modalità d'uso di piccoli attrezzi presenti in palestra e loro funzioni.</p> <p>Le informazioni connesse al benessere psico-fisico della persona.</p> <p>Il concetto di sana alimentazione adeguato all'età scolare.</p> <p>Le nozioni di igiene corporea.</p> <p>Il concetto di corretta alimentazione.</p> <p>Le norme di sicurezza in vari ambienti di vita.</p> <p>Il rapporto tra alimentazione ed attività motoria per un corretto stile di vita.</p>

ATTEGGIAMENTI	<p>Stimola un atteggiamento di curiosità. Si apre alla socializzazione. Si confronta e condivide. Assume atteggiamenti costruttivi. Rispetta turni, idee e opinioni altrui. Acquisisce fiducia nelle proprie capacità. Stimola la propria creatività. Manifesta senso di meraviglia per l'arte in generale.</p>		
CONTENUTI	<p>1^a classe Le varie parti del corpo e le modalità di percezione sensoriale. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Strategie e tattiche. Valorizzazione e inclusione. Le regole. Gioco-sport. Pratiche di primo soccorso. L'igiene personale Alimentazione, esercizio fisico e salute. Fair play.. Prevenzione e sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>2^a classe Il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Strategie e tattiche. Valorizzazione e inclusione. Le regole. Gioco-sport. Pratiche di primo soccorso. L'igiene personale Alimentazione, esercizio fisico e salute L'importanza dell'attività motoria e corretto stile di vita. Fair play.. Prevenzione e sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>3^a classe Corpo in situazione statica e dinamica. Schemi motori di base in successione. Spazio e movimento in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Traiettorie, distanze. Corpo e contenuti emozionali. Semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Tradizione popolare nei giochi. Spazi e attrezzi ginnici.. <i>Sensazioni di benessere</i> e attività ludico-motoria. Alimentazione corretta Il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Strategie e tattiche. Valorizzazione e inclusione. Le regole. Gioco-sport. Pratiche di primo soccorso. L'igiene personale</p>

			<p>Alimentazione, esercizio fisico e salute L'importanza dell'attività motoria e corretto stile di vita. Fair play.. Prevenzione e sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>
--	--	--	---

CONTENUTI	<p>4^a classe Gli schemi motori più comuni e le loro possibili combinazioni. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Strategie e tattiche. Valorizzazione e inclusione. Le regole gioco-sport. Prevenzione degli infortuni e primo soccorso. Alimentazione e igiene personale. Le sostanze che inducono dipendenza (fumo, doping, droghe, alcool..) e i loro effetti negativi. Esercizio fisico e salute. Fair play.. Prevenzione e sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>5^a classe Gli schemi motori funzionali all'esecuzione di azioni e compiti motori complessivi. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Strategie e tattiche. Valorizzazione e inclusione. Le regole gioco-sport. Prevenzione degli infortuni e primo soccorso. Alimentazione e igiene personale. Le sostanze che inducono dipendenza (fumo, doping, droghe, alcool..) e i loro effetti negativi. Esercizio fisico e salute. Schemi motori in forma successiva e poi in forma simultanea . Spazio e movimento. Traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Corpo ed emozioni . Semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive Tradizione popolare e giochi. Fair play.. Prevenzione e sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>
------------------	--	---

		Alimentazione ed esercizio fisico. Funzioni fisiologiche e loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Classe I_III: Costruzione con materiali di recupero di semplici attrezzi per la realizzazione di giochi tradizionali. Realizzazione di semplici drammatizzazioni attraverso attività mimico- espressive e comunicative. Attività di coding.. Attività di stima di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Attività di elaborazione ed esecuzione di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Esperienze di giocosport e di giochi legati alla tradizione popolare. Attività con l'utilizzo di semplici attrezzi ginnici. Attività di percezione e riconoscimento di <i>sensazioni di benessere</i> legate all'attività ludico-motoria. Attività di metacognizione	Classe IV-V. Costruzione con materiali di recupero di semplici attrezzi per la realizzazione di giochi tradizionali. Realizzazione di semplici drammatizzazioni attraverso attività mimico- espressive e comunicative. Attività di coding.. Attività di stima di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Attività di elaborazione ed esecuzione di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Esperienze di giocosport e di giochi legati alla tradizione popolare. Attività con l'utilizzo di semplici attrezzi ginnici. Attività di percezione e riconoscimento di <i>sensazioni di benessere</i> legate all'attività ludico-motoria. Attività di metacognizione
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Scoperta, esplorazione, e sperimentazione dello spazio circostante (orienteeering, caccia al tesoro ecc.) Giochi all'aperto con l'utilizzo di semplici attrezzi (palla, corda, cerchi..). Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi. Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli teatrali. Partecipazione, come spettatore, ad un evento sportivo a livello locale/regionale/nazionale	Scoperta, esplorazione, e sperimentazione dello spazio circostante (orienteeering, caccia al tesoro ecc.) Giochi all'aperto con l'utilizzo di semplici attrezzi (palla, corda, cerchi..). Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi. Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli teatrali. Partecipazione, come spettatore, ad un evento sportivo a livello locale/regionale/nazionale
COMPITI DI REALTÀ	Classe I: Una storia per giocare (Racconto di una storia, utilizzando i nessi spaziali o temporali).	Classe IV: Tutti per uno...(Giochi collaborativi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione all'obiettivo d

	<p>Classe II: Chi cerca trova. (Esplorazione di uno spazio in base alle indicazioni topologiche ricevute finalizzata al riconoscimento di destra e sinistra nel cambio di direzione).</p> <p>Classe III: Fair play (Giochi individuali, di coppia e di squadra sotto forma di competizione).</p>	<p>i gioco).</p> <p>Classe V: Giochi olimpici.(Giochi di squadra e gare individuali di ieri e di oggi, ripercorrendo la storia delle Olimpiadi)</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento.</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere note agli alunni prima della prova.</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica- competenza in educazione fisica attraverso un compito di tipo reale.</p>	

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE
ED. FISICA CLASSI I II III IV V**

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
Il corpo e la sua relazione con il tempo e lo spazio	Lo studente acquisisce consapevolezza di se' attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali.	<p>Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento.</p>	Si coordina all'interno di uno spazio in modo:	
			sicuro	10
			completo	9
			corretto e preciso	8
			corretto	7
abbastanza corretto	6			

			non adeguato	5
I linguaggio del corpo come modalità comunicativo - espressiva	Lo studente utilizza il linguaggio motorio e corporeo per esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso drammatizzazioni ed esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento.	Organizza condotte motorie complesse in modo: completo e sicuro completo corretto e preciso corretto abbastanza corretto non adeguato	10 9 8 7 6 5
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Lo studente sperimenta una pluralità di esperienze e gestualità tecniche che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Comprende all'interno delle Varie occasioni di gioco e sport il valore delle regole.	Conoscere, utilizzare, rispettare le regole nelle varie forme di gioco.	Utilizza i fondamentali nelle dinamiche di gioco sempre correttamente con autocontrollo e collaborando con gli altri correttamente con autocontrollo in modo preciso correttamente in modo poco preciso e difficoltoso	10 9 8 7 6 5

<p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	<p>Lo studente agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se' e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi trasferendo tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico. Riconosce alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.</p>	<p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. Classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso Conoscere gli elementi fondamentali dell'alimentazione e degli stili di vita.</p>	<p>Riconosce e denomina le parti del proprio corpo in modo:</p> <p>completo</p> <p>preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>10</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>
--	--	--	--	--

Curricolo verticale (motoria) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. **La competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

NUCLEI: Educazione Fisica:

- *Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo*
- *Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva*
- *Il gioco, lo sport, le regole e il fair play*
- *Salute e benessere, prevenzione e sicurezza*

Traguardi

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.

Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.

Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.

È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune

**QdR INVALSI
2014/2015**

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
- Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
- Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.
- Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.
- Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
- Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.
- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di

	<p>pericolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. - Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
<p>ABILITA'</p>	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. - Utilizza l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. - È in grado di utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. - È in grado di orientarsi nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). - È in grado di riconoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conosce e applica semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. - È in grado di decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. - È in grado di decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. - Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. - Conosce e applica correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. - Sa gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. - Conosce la storia e la nascita delle Olimpiadi. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. - È in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di

	<p>rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. - Sa adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. - Pratica attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. - Conosce ed è consapevole degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
<p>CONOSCENZE</p>	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le informazioni che riguardano la crescita personale, relativamente al corpo topologico, al corpo funzionale, al sé relazionale e cognitivo. - I cambiamenti del corpo in relazione all'età. - Le attività che esercitano capacità condizionali (forza, rapidità e resistenza) e coordinative speciali (equilibrio, ritmo, orientamento spazio – temporale). - Le potenzialità del proprio corpo nello spazio e nel tempo - La funzionalità di ausili (es mappe e bussole) per l'orientamento - I test motori <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'espressione corporea e la gestualità come mezzo di comunicazione. - Il linguaggio del corpo. <p><i>Il gioco e lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - I gesti tecnici dei vari sport - Il regolamento dei giochi sportivi - La tecnica di arbitraggio - Le strategie di gioco - Le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico - Il fair play - le olimpiadi e i giochi paraolimpici - I piccoli attrezzi presenti in palestra <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - La sicurezza negli ambienti sportivi e la prevenzione degli infortuni durante lo svolgimento dell'attività motoria per sé e per i compagni. - Le nozioni di igiene corporea, alimentare e comportamentale. - Il corpo umano: lo scheletro, le articolazioni, principali alterazioni della colonna vertebrale, l'apparato muscolo e i sistemi energetici, Gli elementi di primo soccorso - Gli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori e sostanze nocive - L'alimentazione 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Consapevole della propria identità corporea e delle proprie potenzialità motorie, mostra sicurezza e aumentato senso di autostima. - Consapevole del valore del rispetto delle regole condivise e dei valori che sono alla base della convivenza civile, mostra atteggiamenti improntati alla lealtà, al senso di appartenenza e di responsabilità, elementi determinanti per la formazione del futuro cittadino. 		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado</p> <p>Test d'ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> flessibilità del busto velocità 30 mt salto in lungo da fermo resistenza <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestì tecnici dei giochi pre –sportivi - Problemi motori - Variabili spazio temporali e gesti tecnici - Orientamento e strumenti specifici - Alcune attività motorie in ambiente naturale - Elementi del corpo umano - Modalità di percezione temporale - Schemi motori e posturali <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corpo e idee - Gestualità, posture, stati d'animo e storie - Gestualità dei compagni, avversari di 	<p>2^ scuola secondaria primo grado</p> <p>Test d' ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> flessibilità del busto velocità 30 mt Salto in lungo da fermo Resistenza Salto in alto da fermo <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestì tecnici dei vari sport - Situazioni motorie nuove - Controllo del corpo nello spazio e nel tempo - Attività in ambiente naturale - Movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva</p> <p>Tecniche di espressione corporea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestualità e mimica - Gestualità e posture a coppia e in gruppo - Gestualità dei compagni, avversari di gioco e arbitri di gara 	<p>3^ scuola secondaria primo grado</p> <p>Test d' ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> flessibilità del busto velocità 30 mt e 60mt Salto in lungo da fermo Lancio della palla medica Resistenza Salto in alto da fermo <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestì tecnici dei giochi sportivi - Situazioni motorie nuove e inusuali - Componenti spazio – temporali in ogni situazione sportiva praticata - Ritmo delle azioni motorie - Movimento e apparato cardio – circolatorio - Controllo della respirazione <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva</p> <p>Espressione corporea e la comunicazione efficace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestì arbitrari più importanti

	<ul style="list-style-type: none"> - gioco - Codici espressivi non verbali del corpo e del movimento nei contesti relazionali Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Gioco e movimento - Fair play - Elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport - Elementi essenziali dei regolamenti dei giochi sportivi - Specialità atletiche (salto in lungo, vortex, corsa veloce) - Ruolo di arbitro - Capacità coordinative: equilibrio, ritmo, reazione motoria, Salute e benessere, prevenzione e sicurezza - Norme generali di prevenzione degli infortuni in palestra - Sicurezza propria e dei compagni. - Benefici dell'efficienza fisica - Età e cambiamenti morfologici 	<ul style="list-style-type: none"> Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Elementi tecnici dei giochi sportivi - Regolamento tecnico dei giochi sportivi - Variabili spazio – temporali e gesti tecnici - Specialità atletiche (salto in lungo, vortex, corsa di resistenza e velocità) - Fair play - Capacità condizionali (forza, rapidità, resistenza, mobilità articolare) - Capacità coordinative, equilibrio statico e dinamico, combinazione motoria, trasformazione - Strategie di gioco - Ruolo di arbitro Salute e benessere, prevenzione e sicurezza - sicurezza propria e dei compagni - effetti benefici dell'attività motoria - sforzo e attività motoria - integratori, sostanze illecite ed effetti nocivi - infortuni più comuni in palestra, relativi - interventi di Primo soccorso - rilassamento muscolare 	<ul style="list-style-type: none"> - Gesti tecnici, compagni, avversari e giudici di gara Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Tecniche e tattiche e tattiche dei giochi sportivi - Specialità atletiche: salto in alto, salto in lungo, corsa di resistenza, corsa di velocità, getto del peso - Fair play - Gioco in forma originale e creativa - Capacità condizionali - Capacità coordinative generali e speciali - Strategie di gioco, proposta e scelta delle squadre - Ruolo di arbitro o giudice Salute e benessere, prevenzione e sicurezza - Alimentazione - Benefici dell'attività fisica - Rischi legati al doping, fumo e alcool - Sicurezza personale e dei compagni - Sforzo e attività motoria - Tecniche controllo respiratorio - Rilassamento muscolare - Benefici dell'efficienza fisica
--	---	---	--

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> - Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione - Attività individuali con piccoli attrezzi in percorsi vari - Attività di coordinazione oculo- manuale e oculo- podalica con palloni di varie dimensioni - Giochi di movimento: staffette, circuiti e percorsi - Attività di destrezza con e senza la palla - Attività di equilibrio statico - Attività di lateralità su sè stessi e sugli altri utilizzando i lanci di palloni - Attività propedeutica ai giochi pre-sportivi: palla tra due fuochi, palla prigioniera - Attività di badminton - Attività di problem solving e attività motoria - Attività di coding on line - Attività motoria di spostamento in zone delimitate del campo per occupare lo spazio in modo omogeneo con l'uso di attrezzi e palle - Attività per il controllo posturale, di respirazione, di equilibrio statico e dinamico - giochi ed attività a carattere espressivo comunicativo e collaborativo - Atletica leggera: lancio del vortex, salto in lungo, corsa veloce su lunghezze variabili, corsa di resistenza - Attività di tennis tavolo - Attività di gestualità corporea per la rappresentazione di idee, stati d'animo 	<ul style="list-style-type: none"> - Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione - Attività di percorsi misti con incremento della motricità spontanea e della creatività - Attività di stetching attivo per il controllo posturale - Specialità atletiche: Corsa a ritmi variati, con il superamento di ostacoli predisposti, andature, percorsi misti, scatti, andature pre-atletiche, allunghi progressivi ripetuti a coppie. Corsa veloce su 30 mt, corsa ad ostacoli, salto in lungo, lancio del vortex, corsa di resistenza. - Attività ludiche e giochi di squadra: palla tra due fuochi palla prigioniera, palla buca, dodgeball - Attività propedeutica alla Pallavolo, pallacanestro, pallamano - Attività di problem solving relativo ai giochi di squadra - Esperienze ludico e sportive con l'assunzione di comportamenti improntati alla collaborazione, all'autocontrollo, al rispetto per i compagni, gli avversari, dell'arbitro e dei giudici di gara - Esperienze ludiche con assunzione di comportamenti improntati al rispetto delle regole e degli ambienti di lavoro - Attività di lanci e prese a coppie e nel gioco: passaggi, palleggi, tiri negli sport di squadra - Attività di tennis tavolo - Attività di badminton - Attività di coordinazione oculo- manuale e oculo- podalica con palloni da pallavolo o 	<ul style="list-style-type: none"> - Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione - Attività sui fondamentali dei giochi sportivi individuali e di squadra (Pallavolo, Pallacanestro, Pallamano) - Attività di tecnica individuale e di squadra partendo dai fondamentali (Pallavolo, Pallacanestro, Pallamano) - Attività mirate all'impostazione delle tattiche e strategie di gioco nella Pallavolo, Pallacanestro, Pallamano. - Attività di gestualità corporea per la rappresentazione di idee e stati d'animo con base musicale - Attività motoria di espressine e comunicazione attraverso semplici coreografie su basi musicali - Attività di ricerca e conoscenza del regolamento tecnico dei Giochi di Squadra - Situazioni di giochi individuali e di squadra, dai fondamentali al collettivo - Attività di tennis tavolo - Attività di problem solving e attività motoria - Attività di coding on line - Esperienze ludiche e sportive con assunzione di comportamenti improntati alla collaborazione, all'autocontrollo e al rispetto dei compagni, degli avversari, dell'arbitro, dei giudici di gara - Esperienze ludiche con assunzioni di comportamenti operativi, organizzativi e creativi nelle situazioni nuove e
---	---	---	--

	<p>e storie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di decodifica dei gesti dei compagni e degli avversari nell'applicazione del regolamento di gioco. - Esperienze ludiche e sportive con assunzione di comportamenti improntati alla collaborazione, all'autocontrollo e al rispetto delle regole, dei compagni, avversari e arbitri. - Attività di ricerca e conoscenza sul corpo umano: lo scheletro, le articolazioni - Ricerca semplici nozioni di primo soccorso: i traumi più frequenti durante lo svolgimento dell'attività sportiva - Attività di ricerca e conoscenza dei benefici dell'attività motoria inseguito ai cambiamenti morfologici e dell'età - Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi, riflessioni sui propri comportamenti e quelli altrui, riflessioni sulle strategie attuate nella risoluzione dei problemi motori o relazioni presentatesi. - Giornata dello sport fine anno - Tornei sportivo per i giochi di squadra di classe - Visione film inerenti allo sport 	<p>calcio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di gestualità ed espressioni corporea su base musicale - Attività di decodifica dei gesti dei compagni, avversari e arbitro, nel rispetto del regolamento di gioco durante le mutevoli situazioni di gioco - Giochi di movimento: staffette, circuiti, percorsi misti e cronometrati - Attività di orienting - Attività di parkour - Attività di coding on line - Attività di ripasso e potenziamento sul corpo umano : ripresi i contenuti dell'anno precedente sullo scheletro, articolazioni. - Attività di ricerca on line sulle principali alterazioni della colonna vertebrale: paramorfismi, dismorfismi e scoliosi. - attività di conoscenza sul sistema muscolare, la circolazione e la respirazione - Attività di produzione sull'alimentazione, i principi nutritivi, la sicurezza a casa, a scuola e in palestra. - Attività di sensibilizzazione sul tema sport e disabilità - Attività di sitting volley - attività di studio digitale sui benefici dell'attività fisica durante l'adolescenza e la pre- adolescenza - Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi, riflessioni sui propri comportamenti e quelli altrui, riflessioni sulle strategie attuate nella risoluzione dei problemi motori o relazioni presentatesi. - Giornata dello sport fine anno 	<p>mutevoli di gioco.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperienze di motorie con l'assunzione di comportamenti improntati al rispetto delle regole di gioco e dell'ambiente di lavoro - Esperienze di gioco attivo e arbitraggio - Attività per il controllo posturale, della respirazione, dell'equilibrio sia statico che dinamico. - Attività per la coordinazione dinamica generale, oculo- manuale, oculo- podalica - Specialità atletiche: salto in alto, salto in lungo, velocità, resistenza. - Attività di staffette, giochi e percorsi per il miglioramento di destrezza ed equilibrio statico e dinamico. - Attività di ripasso dello scheletro, articolazioni e muscoli del corpo umano. - Attività di ricerca e conoscenza sulla contrazione muscolare, i meccanismi energetici. l'ATP. - L'alimentazione: i principi nutritivi, la piramide alimentare, l'alimentazione corretta, la dieta dello sportivo. - Attività di ricerca e conoscenza degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori di sostanze illecite o che inducono dipendenza. - Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi, riflessioni sui propri comportamenti e quelli altrui, riflessioni sulle strategie attuate nella risoluzione dei problemi motori o relazioni presentatesi.
--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Tornei sportivo per i giochi di squadra di classe - visioni di film sullo sport e partite di campionato 	<ul style="list-style-type: none"> - Giornata dello sport fine anno - Tornei sportivi di classi/interclasse - Visione film inerenti lo sport e di video sulle tecniche e tattiche di gioco
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Attività svolta all'aria aperta utilizzando le strutture presenti sul territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di coding - Attività di orientiring - Uscite sul territorio per attività sportive 	<ul style="list-style-type: none"> - Campionati studenteschi - Attività svolta all'ara aperta utilizzando le strutture presenti sul territorio - Attività di orientiring sul territorio - Attività di coding 	<ul style="list-style-type: none"> - Campionati studenteschi - Attività svolta all'aria aperta utilizzando le strutture presenti sul territorio - Attività i coding
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - I giochi di gruppo : compito unitario. Predisporre e condurre una breve lezione interagendo attivamente con i propri compagni - il diario alimentare settimanale: compito di produzione digitale. -- -le Produrre una sorta di diario annotando la dieta giornaliera, creando spunti di riflessione - lo stretching:compito unitario in situazione . sperimentare varie forme di stetching dopo aver approfondito ricerche ragionate sull'argomento. - caccia al tesoro in ambiente interno: compito di movimento e di logica 	<ul style="list-style-type: none"> - La merenda "Perfetta". Compito di produzione digitale. Produrre un cartellone ricercando gli alimenti sani e salutari - Il diario dell'attività fisica settimanale: compito di produzione digitale. Produrre una tabella riportando il tipo di attività svolta e la frequenza creando spunti di riflessione. - I giochi di squadra: riflettere su come il gioco contribuisca alla crescita fisica ed emotiva. Produrre un depliant su tale aspetto - I benefici della cora di resistenza Compito unitario. Realizzare una presentazione multimediale in cui si evidenziano i benefici di tale allenamento. - Caccia al tesoro in ambiente esterno. Compito di movimento e di logica. Elaborare semplici strategie per la pratica di attività sportiva e ricreativa in ambiente naturale. 	<p>L'importanza della prima colazione e la prima colazione nel mondo. Compito digitale. Organizzare un viaggi virtuale e gastronomico .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una giornata sul movimento per la salute. Compito di movimento e di gruppo. Strutturare una presentazione sugli effetti benefici della attività motoria - I giochi sportivi. Compio unitario. Riflettere su come lo sport contribuisca alla crescita fisica ed emotiva di una persona. Costruire un depliant pubblicitario. - Gli sport di squadra ed individuali. Compito unitario. Organizzare, presentare e mostrare alla classe uno sport individuale. - Caccia all' utilizzo di sostanze nocive. Compito di produzione digitale. Produrre una presentazione multimediale
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento.</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito, da rendere nota agli allievi prima della prova che facilitino anche l'autovalutazione del ragazzo</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – competenza disciplinare in Scienze motoria – attraverso un compito di tipo reale</p>		

Criteri di valutazione dei livelli di apprendimento degli alunni della scuola secondaria di 1° grado

Voto Giudizio sintetico	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo - espressivo	Il gioco, lo sport ,le regole e il fair play	Salute e benessere prevenzione e sicurezza
4 Gravemente insufficiente	Non coordina e non utilizza i diversi schemi motori combinati tra loro. Non organizza il proprio movimento nello spazi e non riconosce e non valuta le traiettorie, le distanze , ritmi e successioni temporali delle azioni motorie.	Anche se stimolato, non trasmette, in maniera sufficientemente adeguata, contenuti emozionali. Non utilizza modalità espressive e corporee in forma originale e creativa.	Non esegue, in maniera corretta, proposte di gioco sport e non vi partecipa collaborando con gli altri e rispettando le regole della competizione sportiva. Non accetta gli esiti della gara.	Non assume comportamenti corretti nei confronti della prevenzione degli infortuni e non riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e sano stile di vita. Non mostra di essere al corrente che le funzioni fisiologiche cambiano in relazione all’esercizio fisico
5 Insufficiente	Con l’aiuto dell’insegnante coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Organizza, guidato, il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze e ritmi.	Opportunamente stimolato, trasmette contenuti emozionali utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa.	Con l’aiuto dell’insegnante, esegue in maniera sostanzialmente corretta, proposte di gioco sport, ma non sempre vi partecipa collaborando con gli altri e rispettando le regole della competizione sportiva.	Con l’aiuto dell’insegnante, assume comportamenti sostanzialmente corretti nei confronti della prevenzione degli infortuni e , talvolta riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e un sano stile di vita
6 Sufficiente	In maniera sufficiente coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Organizza, sufficientemente, il proprio movimento nello spazio riconoscendo e	Trasmette, in maniera sufficientemente adeguata, contenuti emozionali utilizzando	Esegue, in maniera adeguata, proposte di gioco sport, vi partecipa collaborando con gli altri	Assume comportamenti sufficientemente corretti nei confronti della prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e un sano stile di

	valutando traiettorie, distanze e ritmi.	modalità espressive e corporee in forma originale e creativa	e rispettando le regole della competizione sportiva.	vita.
7 Buono	In maniera soddisfacente coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra di loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze e ritmi.	Trasmette, in maniera soddisfacente, contenuti emozionali utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa.	Esegue, in maniera soddisfacente, proposte di gioco sport, vi partecipa collaborando con gli altri e rispettando le regole della competizione sportiva	Assume comportamenti soddisfacenti alla prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizi fisico e un sano stile di vita.
8 Distinto	In maniera adeguata coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze e ritmi.	Trasmette, adeguatamente , contenuti emozionali utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa	Esegue, in maniera adeguata, proposte di gioco sport, vi partecipa collaborando con gli altri e rispettando le regole della competizione sportiva.	Assume comportamenti adeguati nei confronti della prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e un sano stile di vita.
9 Ottimo	In maniera consapevole coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra di loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze e ritmi.	Trasmette, spontaneamente, contenuti emozionali utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa.	Esegue, in maniera corretta, proposte di gioco sport, vi partecipa collaborando positivamente con gli altri e rispettando correttamente le regole della competizione sportiva.	Assume comportamenti corretti nei confronti della prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizi fisico e un sano stile di vita.
10	In maniera consapevole coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra di loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando	Trasmette, consapevolmente , contenuti emozionali utilizzando modalità	Esegue, in maniera consapevole, proposte di gioco sport, vi partecipa collaborando	Assume comportamenti pertinenti nei confronti della prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione, esercizi fisico e un sano stile di vita.

	traiettorie, distanze e ritmi.	espressive e corporee in forma originale e creativa.	positivamente con gli altri e rispettando correttamente le regole della competizione sportiva.	
--	--------------------------------	--	--	--