CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

ISTITUTO COMPRENSIVO GROMO



ISTITUTO COMPRENSIVO SORELLE DE MARCHI

Via De Marchi n.12, 24020 Gromo (BG)

Tel. 034641111 Mail: bgic85100n@ISTRUZIONE.it - PEC: bgic85100n@PEC.istruzione.it

Codice Fiscale: 90017430167 - C.M.: BGIC85100N - C.U.U.: UF58HG

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

In ottemperanza alla normativa vigente:

- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006
- Quadro delle competenze chiave del Consiglio dell'Unione Europea
- Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (D.M. 16.11.2012, n. 254)

Infanzia – Primaria – Secondaria I grado

Anno scolastico 2026/2027

PREMESSA GENERALE

Il curricolo verticale dell'Istituto si fonda sulle **Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo**, che pongono al centro **la persona che apprende**, considerata nella sua dimensione cognitiva, emotiva, relazionale e sociale. La scuola riconosce l'alunno come **protagonista attivo del proprio percorso di crescita**, valorizzando unicità, potenzialità, stili di apprendimento e ritmi evolutivi.
Il curricolo è progettato come **percorso unitario, progressivo e coerente**, dalla **scuola dell'infanzia** alla **scuola secondaria di primo grado**, allo scopo di garantire continuità educativa, gradualità degli apprendimenti e costruzione di competenze significative e trasferibili.
Esso promuove lo sviluppo delle **competenze chiave per l'apprendimento permanente** e la formazione di cittadini consapevoli, responsabili e capaci di partecipare in modo critico e attivo alla vita sociale e democratica.
In coerenza con le Indicazioni Nazionali, il curricolo assume **l'Educazione civica come asse trasversale**, integrato in tutte le discipline e in tutti gli ordini di scuola. Attraverso percorsi intenzionali e condivisi, l'Istituto promuove:

- la conoscenza della **Costituzione**, delle istituzioni e dei diritti fondamentali;
- lo sviluppo di comportamenti responsabili ispirati al **rispetto delle regole**, della legalità e del bene comune;
- l'educazione alla **cittadinanza digitale**, alla sostenibilità ambientale e alla cura delle relazioni.

Il curricolo verticale si fonda su una **progettazione inclusiva**, orientata al successo formativo di tutti e di ciascuno. La scuola riconosce e valorizza le differenze individuali, culturali e linguistiche, promuovendo pratiche di **personalizzazione e individualizzazione** dei percorsi educativi e didattici, in particolare per alunni con **BES, DSA, disabilità e background migratorio**.
L'inclusione è intesa come valore fondante dell'agire educativo e come responsabilità condivisa dell'intera comunità scolastica.
Particolare attenzione è riservata allo sviluppo delle **competenze digitali**, considerate elemento essenziale della cittadinanza contemporanea. Il curricolo promuove un uso **consapevole, critico e responsabile delle tecnologie digitali**, sia come strumenti di apprendimento sia come oggetto di riflessione educativa.
Le pratiche di **Didattica Digitale Integrata (DDI)** e l'uso delle tecnologie educative sono valorizzati in funzione:

- del potenziamento degli apprendimenti;
- della personalizzazione dei percorsi;
- dell'accessibilità e dell'inclusione;
- dello sviluppo dell'autonomia e del pensiero critico.

Il curricolo verticale si configura come **strumento dinamico e in continua evoluzione**, in dialogo con il contesto territoriale e sociale, e come riferimento condiviso per la progettazione disciplinare e interdisciplinare.
La **valutazione**, coerente con il curricolo, assume una funzione prevalentemente **formativa e orientativa**, finalizzata a sostenere i processi di apprendimento, a valorizzare i progressi e a sviluppare la capacità di autovalutazione degli alunni.
Attraverso il curricolo verticale, l'Istituto si impegna a costruire **ambienti di apprendimento accoglienti, inclusivi e stimolanti**, capaci di promuovere competenze, senso di responsabilità, spirito di collaborazione e rispetto dell'altro, in coerenza con i valori costituzionali e con le finalità del sistema nazionale di istruzione.

TABELLA DESCRIZIONE AFFERENZE TRA COMPETENZE CHIAVE, CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE

Le **competenze chiave** costituiscono il **quadro di riferimento unitario** dell'intero curricolo verticale.
I **campi di esperienza** della scuola dell'infanzia rappresentano **contesti educativi globali**, propedeutici alle discipline.
Nella scuola primaria e secondaria, le **discipline concorrono in modo integrato** allo sviluppo delle competenze.
Educazione civica, **digitale**, **inclusione** e **sostenibilità** sono assi **trasversali e strutturali**, non aggiuntivi.
La progressione è pensata in termini di **sviluppo, complessità e autonomia** dell'alunno.
Infanzia: esperienza e scoperta**.**
Primaria: organizzazione e sistematizzazione.
Secondaria: formalizzazione e pensiero critico.

COMPETENZE CHIAVE	SCUOLA DELL'INFANZIA Campi di esperienza	SCUOLA PRIMARIA Discipline concorrenti	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Discipline concorrenti
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera: inglese, Tecnologia, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC, Matematica, Scienze, Musica	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Scienze, Tecnologia, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)	La conoscenza del mondo	Matematica, Storia, Geografia, Tecnologia, Scienze motorie, Scienze, Musica, Lingua straniera: inglese	Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Scienze, Tecnologia, Musica, Arte e immagine, IRC
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	Lingua straniera: inglese, Tecnologia, Matematica, Musica	Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Scienze, Tecnologia, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC
Competenza digitale	La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori	Italiano, Stori, Geografia, Tecnologia, Scienze motorie, Lingue straniere, Arte e immagine, IRC, Matematica, Scienze, Musica	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Scienze, Tecnologia, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:	Tutti	Italiano, Matematica, Storia, Geografia, Tecnologia, Scienze motorie, Lingua straniera, Arte e immagine, IRC, Scienze, Musica	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Scienze, Tecnologia, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC
Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro	Italiano, Storia, Geografia, Tecnologia, Scienze motorie, Lingua straniera, Arte e immagine, IRC, Musica	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Scienze, Tecnologia, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC
Competenza imprenditoriale:	Tutti	Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Tecnologia, Scienze motorie, Lingua straniera, Arte e immagine, IRC, Scienze, Musica	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Scienze, Tecnologia, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento	Storia, Geografia, Tecnologia, Lingua straniera, Arte e immagine, IRC, Scienze, Musica	Italiano, Storia, Geografia, Lingua straniera inglese, Lingua straniera francese, Matematica, Musica, Scienze motorie, Arte e immagine, IRC

Competenza alfabetica funzionale

Si concretizza nella piena capacità di comunicare, sia in forma orale che scritta, nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni. Fanno parte di questa competenza anche il pensiero critico e la capacità di valutazione della realtà.

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità. Quelle in campo scientifica e tecnologico, invece, si risolvono nella capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra.

Competenza multilinguistica

Prevede la conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. Infine, fa parte di questa competenza anche l'abilità di inserirsi in contesti socio-culturali diversi dal proprio.

Competenza digitale

È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

È la capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione e carriera. Vi rientra, però, anche la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolamentarsi.

Competenza in materia di cittadinanza

Ognuno deve possedere le skill che gli consentono di agire da cittadino consapevole e responsabile, partecipando appieno alla vita sociale e politica del proprio paese.

Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si traduce nella capacità creativa di chi sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

In questa particolare competenza rientrano sia la conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.

HOME

CURRICOLO VERTICALE: Competenza alfabetica funzionale

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
È la capacità di creare, esprimere ed interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta). *L'alunno sa comprendere i punti chiave di un discorso complesso riguardo sia temi concreti sia astratti, integrando argomentazioni sulla base di quanto è noto.* *L'alunno sa interagire adeguatamente e in modo creativo utilizzando materiali visivi, sonori e digitali e in vari contesti culturali e sociali quali istruzione e formazione, lavoro vita domestica e tempo libero.*	Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale. I DISCORSI E LE PAROLE	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. L'alunno sa individuare i punti principali di un testo e riorganizzarli. Sa, inoltre scrivere brevi testi per comunicare concetti, sentimenti, fatti e opinioni personali, rispettando la struttura di base e la competenza linguistica. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUA STRANIERA: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: MUSICA:	Ha una padronanza adeguata della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità e di esprimere le proprie idee adottando un linguaggio ed un registro corretto ed esauriente. L'alunno sa pensare in modo flessibile, utilizzando un linguaggio preciso, ricco e appropriato al contesto. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

		ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	

SCUOLA DELL'INFANZIA

PREMESSA

Il curricolo della **scuola dell'infanzia** si fonda sulle Nuove Indicazioni Nazionali e riconosce il bambino come **soggetto attivo, competente e in continuo sviluppo**, portatore di bisogni, emozioni, curiosità e potenzialità.
La progettazione educativa è orientata alla **cura della relazione**, al benessere emotivo e alla costruzione dell'identità, dell'autonomia e delle prime competenze sociali e cognitive.
I campi di esperienza costituiscono il riferimento essenziale per un apprendimento **unitario, globale e significativo**, realizzato attraverso il gioco, l'esplorazione, la scoperta e l'esperienza diretta.
L'educazione civica è introdotta in forma **esperienziale e quotidiana**, promuovendo il rispetto delle regole condivise, la cura degli spazi, l'attenzione all'altro e all'ambiente, la partecipazione e il senso di appartenenza.
Il curricolo si caratterizza per una forte **attenzione all'inclusione**, valorizzando le differenze individuali e promuovendo ambienti accoglienti, prevedibili e strutturati. La personalizzazione dei percorsi, l'uso di mediatori visivi, routine e strumenti facilitanti consentono a ogni bambino di partecipare attivamente alla vita della sezione.
Le tecnologie digitali sono utilizzate in modo **guidato e responsabile**, come strumenti di esplorazione, comunicazione e supporto all'apprendimento, nel rispetto dei tempi di sviluppo e delle finalità educative.
La progettazione didattica è flessibile e adattabile anche attraverso modalità di documentazione digitale e, se necessario, forme di Didattica Digitale Integrata a supporto della relazione scuola-famiglia.

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

CAMPI DI ESPERIENZA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IMMAGINI, SUONI, COLORI **LA CONOSCENZA DEL MONDO**	**Riconosce le qualità tattili, sensoriali, formali di oggetti e materiali anche di uso comune.** **Impara ad esplorare ed a rappresentare il mondo. Riflette e socializza le proprie esperienze.**	Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e padroneggia il proprio lessico. Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo appropriato nelle diverse attività. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga ,discute, chiede spiegazioni e	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare, comprendere i discorsi altrui. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.	● Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. ● A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo. ● Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. ● Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. ● A partire da una storia narrata o letta dall'adulto ricostruire le azioni dei protagonisti ed individuare sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.

		spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi d'esperienza. Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. È consapevole della propria lingua materna. Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.	Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio : ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	• A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. • A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.

SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo della **scuola primaria** accompagna l'alunno nella **costruzione progressiva dei saperi** e nello sviluppo delle competenze di base, promuovendo curiosità, motivazione e fiducia nelle proprie capacità.
In continuità con la scuola dell'infanzia, il percorso educativo valorizza l'esperienza, il fare, la riflessione e l'uso consapevole dei linguaggi disciplinari.
L'educazione civica è parte integrante del curricolo e si sviluppa in modo **trasversale alle discipline**, favorendo la conoscenza delle regole della convivenza, dei principi costituzionali, della legalità e della sostenibilità ambientale, nonché le prime competenze di cittadinanza digitale.
Il curricolo assume pienamente i principi dell'**inclusione e della personalizzazione**, attraverso strategie didattiche differenziate, l'uso di strumenti compensativi e misure dispensative, metodologie cooperative e attenzione ai diversi stili di apprendimento.
La scuola promuove ambienti di apprendimento accessibili e partecipativi, orientati al successo formativo di tutti gli alunni.
Grande rilievo è attribuito allo sviluppo delle **competenze digitali**, intese come capacità di utilizzare le tecnologie in modo critico, responsabile e creativo.
La **Didattica Digitale Integrata** è valorizzata come supporto alla didattica in presenza, per ampliare le opportunità di apprendimento, favorire la continuità educativa e sostenere la personalizzazione dei percorsi.
La valutazione ha funzione prevalentemente **formativa**, sostiene l'autovalutazione e accompagna l'alunno nella consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.
Infanzia: esperienza e scoperta.
Primaria: organizzazione e sistematizzazione.
Secondaria: formalizzazione e pensiero critico.

PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO:	**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	-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.	Testi narrativi realistici Testi narrativi fantastici Descrizione Testi espositivi Spiegazioni, consegne, istruzioni e regole Comunicazioni dei media Formulazione di domande, risposte e spiegazioni, opinioni in conversazioni e discussioni Ascolto delle opinioni altrui Discorso orale su un tema personale Drammatizzazioni Circle- time Giochi di ascolto

ITALIANO	**Lessico**	-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.	- 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.	Dizionario: ripasso ordine alfabetico, radice e desinenza delle parole, parola base Sinonimi, omonimi, contrari Paragoni e similitudini Linguaggio settoriale (linguaggio specifico delle discipline) Significato, esempi d'utilizzo e modi di dire Significato delle parole in base al contesto Parole generiche e parole specifiche: i campi semantici Giochi lessicali Associazioni parole- immagini
ITALIANO	**Regole linguistiche**	-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). -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.	- 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.	Giochi ortografici, schede relative alle difficoltà. Radice, desinenze, suffissi e prefissi Nomi primitivi, alterati, derivati, composti Articoli Verbi al modo indicativo –congiuntivo-condizionale Uso della H Esclamazioni Accento Apostrofo Aggettivo qualificativo e gradi Pronomi personali Differenza tra aggettivi e pronomi Preposizioni semplici e articolate Frase semplice: soggetto, predicato e elementi richiesti dal verbo, complemento oggetto, complementi indiretti luogo e tempo

ITALIANO	**Lettura**	-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informa- zioni 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.		Giochi fonologici, sillabici e di parole. Lettura antologica di vari generi.

ITALIANO	**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.	- 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.	Esercizi grafo- motori. Testi narrativi realistici/ verosimili Riassunto Ripasso dei segni di punteggiatura forte Testi narrativi fantastici Poesie Discorso diretto e discorso indiretto Descrizione di persone e ambienti Testi narrativi con parti descrittive Testi narrativi Diario Cronaca E-mail Testi informativi Testi regolativi Schemi e scalette

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA:	**Prevedere ed immaginare**	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	Lettura etichette e volantini Realizzazione biglietti, manufatti, origami seguendo delle indicazioni. Leggere e capire le istruzioni di montaggio Conoscere le funzioni principali di un programma
	Intervenire e trasformare	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	Uso degli strumenti comunicativi più idonei allo scopo Giochi didattici e multimediali
	Informatica	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA:	**Orientamento** **Linguaggio della geografia** **Organizzazione territoriale** **Paesaggio e territorio** **Relazioni e dinamiche**	1 l'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 2 utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. 3 ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie) 4 riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 5 individua i caratteri che connotano i paesaggi di montagna, collina, vulcanici ecc. con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. 6 Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. 7 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	Estendere le proprie carte mentali a spazi più lontani (altre nazioni, altri continenti) attraverso l'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini di telerilevamento, elaborazioni digitali). Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	● Laboratori pratici, ascolto, osservazioni di immagini, giochi. ● Esperienza diretta. ● Testo a completamento utilizzando il linguaggio specifico della geograficità. ● Risposte in modo completo a domande aperte. ● Esposizione dell'argomento trattato.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Uso delle fonti e linea del tempo** **Causalità e cambiamento** **Organizzazione della società**	• Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	• Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. (Cl.4°/5°) • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. (Cl.4°/5°) • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. (Cl.3°)	• Selezionare informazioni da molteplici testi mettendo in evidenza rapporti di somiglianza, differenza, sviluppo cronologico, durata, contemporaneità tra i quadri di civiltà analizzati. • Esporre oralmente diversi aspetti di una civiltà partendo da uno schema dato e/o da una carta tematica o storico-geografica. • Osservazioni di immagini • Laboratori pratici • Video • Giochi di ascolto e di ruolo

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Dio e l'uomo.** **La Bibbia e le fonti.**	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni;	*AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA* *La Bibbia e le altre fonti* – Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. – Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli. *Il linguaggio religioso* – Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare. – Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.). AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA *La Bibbia e le altre fonti* Leggere direttamente pagine bibliche e evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. -Riconoscere le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai vangeli. -confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.	*AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA* Ascolto di pagine bibliche fondamentali. Lettura di brani evangelici Conversazioni guidate Analisi dei personaggi dei luoghi e dei fatti raccontati. Ricostruzione della storia delle tappe di formazione del libro sacro. Realizzazione del modello di un rotolo della Bibbia. Rappresentazioni grafiche Mappe Analisi delle principali feste religiose

	la Chiesa e la storia del Cristianesimo.	identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	-Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. -saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in maria, la madre di Gesù. *Il linguaggio religioso* – Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeli- che e dalla vita della Chiesa. – Riconoscere il valore del silenzio come «luogo» di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio. – Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel terri- torio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. – Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri dif- ferenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	*AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA* Lettura di brani evangelici significativi. Racconti di esperienze personali. Rappresentazioni artistiche degli stati d'animo. Conversazioni guidate. Lettura di dati e tabelle Approfondimento di altre religioni. Analisi delle principali feste religiose. Lettura e analisi di simboli convenzionali.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Il movimento e la coordinazione.**	Ascoltare e comprendere le richieste	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	Il gioco dei mimi. Muoversi esprimendo contenuti emozionali con l'ausilio di musiche o strumenti musicali •

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
INGLESE	**Comprensione orale e lettura** **Produzione orale e scritta**	L'alunno legge, 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	**Classi I, II, III:** Produrre semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. Conoscere e confrontare alcune usanze relative alle principali ricorrenze dei paesi anglosassoni **Classi IV e V**: Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e-o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale.	● Esercitazioni orali e scritte individuali o in gruppo. ● Riflessioni sulle differenze tra le due lingue (il plurale, gli articoli, la posizione degli aggettivi, etc.). ● Approfondimenti in lingua italiana e in inglese sugli aspetti più caratteristici delle festività anglosassoni, anche in relazione alle proprie. ● Giochi, filastrocche, canzoni ● Video ● Storytelling

	Cultura e civiltà		Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie. Rilevare diversità culturali in relazione ad abitudini di vita quotidiana e sociale. Confrontare aspetti della propria cultura e quella dei paesi di lingua inglese. Conoscere e confrontare alcune usanze relative alle principali ricorrenze dei paesi anglosassoni	● Mimi ● Flashcards ● Lavoretti (simboli e personaggi della cultura inglese)

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Linguaggio visivo** **Lettura delle immagini** **Tecniche espressive** **Patrimonio artistico**	**Ascolto/lettura** **Produzione testi** **Uso e applicazione di regole linguistiche**	Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, …) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, video clip...) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte, apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	**Quarta e quinta** Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. **Terza** Utilizzare nelle proprie produzioni creative elementi osservati in opere d'arte. **Seconda prima** Prendere spunto dall'opera d'arte per creare **Quarta e quinta** Guardare e osservare 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. **Terza** Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendoli **Seconda e prima**

				Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente **Quarta e quinta** Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diversi significati **Terza** Realizzare fumetti scoprendone le regole e le sequenze narrative.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Ascolto** **Produzione sonora** **Espressione corporea** **Linguaggio musicale**	Esplora diverse possibilità dell'uso della voce.	Utilizzare la voce in modo creativo e consapevole. Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali.	Canti per le varie ricorrenze; spettacolo natalizio o di fine anno. Classi 1^ e 2^: ● conte e filastrocche; ● riproduzione di suoni onomatopeici. Utilizzo del vocabolario tecnico specifico della disciplina. Classi 1^-2^: ● Forte-piano, alto basso ….. Classi 3^-4^-5^ ● Altezza, intensità, timbro, durata; ● Pentagramma, chiave musicale, …

				• Giochi didattici e musicali • Giochi ritmici • Body percussion • Giochi motori, musicali

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Esplorare ed osservare il mondo naturale** **Materia e trasformazioni**	Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato	Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. Cl. 1-2-3	Illustrare e verbalizzare i vari esperimenti realizzati (tutte le classi). Interrogazioni orali a domande aperte. Realizzazione di cartelloni e lapbook. Attività di manipolazione. Esperienze laboratoriali.

	Esperimenti		Descrivere oggetti nella loro unitarietà e nelle loro parti. Cl. 1-2-3 Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. Cl. 4-5	

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Risoluzione di problemi**	Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Rappresentare relazioni e dati in situazioni significative, utilizzare le	Problema narrato. Lettura e comprensione di consegne di vario tipo. Lettura e verbalizzazione di grafici e tabelle.

	Spazi e figure	Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche identificando elementi significativi al fine di farli riprodurre ad altri. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.	

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il curricolo della **scuola secondaria di primo grado** si propone di consolidare e sviluppare le competenze disciplinari e trasversali, accompagnando l'alunno verso una crescente **autonomia di pensiero, di studio e di partecipazione responsabile** alla vita sociale.
In coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali, il curricolo promuove la capacità di comprendere la complessità della realtà, di utilizzare in modo consapevole i saperi disciplinari e di sviluppare **pensiero critico, competenze comunicative e riflessive**.
L'educazione civica rappresenta un asse portante del curricolo e si traduce in percorsi strutturati volti a:

- conoscere la Costituzione e le istituzioni;
- esercitare la cittadinanza attiva e digitale;
- sviluppare comportamenti responsabili nei confronti di sé, degli altri e dell'ambiente.

Il curricolo è orientato all'**inclusione** e alla valorizzazione delle differenze attraverso la personalizzazione degli apprendimenti, l'uso di strategie inclusive, il lavoro cooperativo e l'attenzione ai bisogni educativi speciali.
La scuola supporta lo sviluppo dell'autostima e accompagna l'alunno anche nel percorso di **orientamento** verso le scelte future.

Le competenze digitali sono sviluppate in modo sistematico e intenzionale: l'alunno è guidato a un uso consapevole delle tecnologie per informarsi, comunicare, studiare e collaborare.
La **Didattica Digitale Integrata** è parte integrante della progettazione didattica, sia come supporto agli apprendimenti sia come strumento di inclusione, continuità e innovazione metodologica.
La valutazione assume una funzione **formativa, orientativa e certificativa**, coerente con il curricolo verticale e finalizzata a sostenere il percorso di crescita personale e scolastica di ciascun alunno.
Infanzia: esperienza e scoperta.
Primaria: organizzazione e sistematizzazione.
Secondaria: formalizzazione e pensiero critico.

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza alfabetica funzionale**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Dio e l'uomo**	L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di	**Dio e l'uomo** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni.	- Lettura brani biblici - Lettura brani di libri sacri delle religioni non cristiane - Lettura di biografie di uomini legati alle diverse religioni - Lettura articoli legati a temi di morale/etica/sociale

	la Bibbia e le fonti **Il linguaggio religioso**	religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	- Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti** - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni.	- Analisi del 'Cantico delle Creature' di San Francesco. L'influsso del santo di Assisi nella nascita della lingua italiana - Dante Alighieri e la Divina Commedia: a partire dal lavoro del collega di Italiano, analisi e approfondimento di brani e di temi presi dall'opera dantesca. -

	I valori etici e il pluralismo religioso		- Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA	**Vedere, osservare e sperimentare e decodificare**	● 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	● Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche ● Comprendere e utilizzare il linguaggio tecnico-scientifico	● Lettura e analisi del libro di testo o di articoli di giornali tecnici per la comprensione e l'utilizzo del linguaggio specifico tecnico-scientifico della disciplina ● Lettura e analisi di tabelle e etichette per ricavare informazioni utili a valutare scelte e decisioni relative a problematiche quotidiane (es: scelta di un

		relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. ● Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizza- zione 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.		materiale per la realizzazione di un oggetto rispetto ad un altro, scelta di una tipologia di fonte energetica a seconda del luogo di utilizzo e dello scopo finale…) ● Spiegare oralmente le procedure per la realizzazione di figure geometriche, di solidi in cartoncino… ● Utilizzo del registro di comunicazione adeguato per esprimere valutazioni in merito a decisioni o scelte di tipo tecnologico ● Ideare e realizzare progetti interdisciplinari in collaborazione con i docenti di Italiano per sviluppare le abilità descrittive e comunicative degli studenti, ad esempio: ○ Le miniere e i metalli ○ Sui fili dell'elettricità

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Decodifica, comprende , produce ed argomenta**	L'alunno analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.	Creare schemi, tavole di disegno o modelli in carta tridimensionali di edifici studiati, per apprendere i termini specifici della storia dell'arte (capitello, frontone, architrave, pilastro, rosone, ecc.). Ideare e realizzare progetti interdisciplinari in collaborazione con i docenti di Italiano per sviluppare le abilità narrative, descrittive, comunicative degli studenti: - realizzare disegni, dipinti, collage, immagini pop-up per sviluppare un lessico più preciso per la descrizione dell'aspetto esteriore di animali, persone, cose, paesaggi; - creare elaborati a tecnica mista (tempera, collage, carboncino, graffito) per stimolare libere associazioni utili alla creazione di similitudini e metafore; - creare illustrazioni di racconti, fiabe, favole, poesie studiati in antologia e in letteratura; - realizzare un cortometraggio o una drammatizzazione partendo da una fiaba scritta a più mani dagli studenti, i quali partecipano anche alla realizzazione delle scenografie e dei costumi.

				Attivare iniziative che coinvolgono la comunità locale (per es. il Progetto "Piccoli Ciceroni"), nei quali gli studenti devono esprimersi adottando un linguaggio ed un registro corretto ed esauriente.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO	**ASCOLTO E PARLATO**	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella	Ascolto e parlato – Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. – Intervenire 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. – Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. – Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.). – Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. – Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed	- Partecipazione a concorsi per invogliare la lettura (es. Premio Bancarellino) - Creazione di un testo prodotto dalla classe (racconto ecc…) utilizzando il pc: ognuno scrive il proprio testo e poi si selezionano le parti da inserire nel testo di classe - Creazione di un racconto a staffetta con il coinvolgendo di una classe o più classi dell'Istituto. Si sceglierà un

	LETTURA E COMPRENSIONE SCRITTA **SCRITTURA**	formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 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. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.	esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. – Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. – Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). – Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. Lettura – Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. – Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto al- la comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica). – Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. – Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. – Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. – Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). – Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. – Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. – Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni;	*incipit* e a staffetta gli alunni realizzeranno le varie parti/ capitoli - Realizzazione di *Lap-Book* relativi a tematiche affrontate in Grammatica (esempio per sintetizzare le regole), Letteratura (esempio sulla Divina Commedia), Antologia - Creazione di giochi vari con argomento grammaticale (rebus, indovinelli, cruciverba…) - Testo regolativo (attività interdisciplinare): dopo aver studiato in Storia i codici miniati, viene realizzato in Arte e immagine il Capolettera del proprio nome, poi in Antologia vengono descritti i materiali e il procedimento seguito attraverso un testo regolativo. - Testo descrittivo (attività interdisciplinare): scegliere il proprio animale preferito, raccogliere informazioni e immagini, descriverlo in forma oggettiva e soggettiva e realizzare un elaborato artistico utilizzando textures e materiali diversi - Riassunto (attività interdisciplinare): partendo dall'idea che sintetizzare un testo sia un lavoro simile alla

	ARRICCHIMENTO DEL LESSICO	Adatta opportunamente i registri informale e formale 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.	ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. Scrittura – Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. – Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. – Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. – Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. – Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. – Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. – Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo – Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. – Comprendere e usare parole in senso figurato. – Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. – Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. – Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.	realizzazione di una Matrioska, si sceglie una fiaba (possibilmente legata alla tradizione russa) e si guidano gli alunni (organizzati anche a gruppi) a togliere le informazioni secondarie, riducendo il testo ogni volta di circa la metà, fino a realizzare quattro sintesi. Nel frattempo, con l'insegnante di Arte e immagine si realizzano con carte decorative 5 matrioske bidimensionali. Sul retro di ognuna verranno incollati i testi sintetizzati - Preparazione in gruppo di letture espressive e illustrazioni di alcuni brani tratti da opere letterarie. In ogni gruppo ogni alunno ha un ruolo. Alla fine il testo viene interpretato dal gruppo.

	RIFLESSIONE LINGUISTICA		– Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua – Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. – Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. – Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). – Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. – Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. – Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. – Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. – Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. – Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. – Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza alfabetica funzionale**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

STORIA	**Decodifica e comprensione delle fonti** **Organizzazione delle informazioni ed esposizione**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia 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 medievale, 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.	**Esporre oralmente e per iscritto** un argomento di studio e ricerca, esprimendo le proprie considerazioni e utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. **Collaborare con i compagni** nella realizzazione di un'attività condivisa **Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico **Usare le conoscenze** apprese per realizzare un **gioco di ruolo** Mostrare **un atteggiamento propositivo** **Conoscere e comprendere aspett**i, processi e avvenimenti fondanti dei **nuclei fondamentali della storia** Interpretare **fonti di diverso tipo** Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente	**Compito di realtà: "Piccoli Ciceroni":** i ragazzi hanno l'occasione di accompagnare il pubblico alla scoperta del patrimonio di arte e natura del proprio territorio e di sentirsi direttamente coinvolti nella vita sociale, culturale ed economica della comunità, diventando esempio per altri giovani in uno scambio educativo tra pari (Esempio: Giornate di primavera FAI, Giornate Touring Club a ottobre) **Produrre testi scritti e orali** che presentino figure storiche vicende cruciali e siti archeologici di a particolare interesse **Realizzare e promuovere mostre, opuscoli, cartelloni, slogan pubblicitari riguardanti**: ● temi di storia locale e non solo, ● tematiche di cittadinanza attiva e la legalità, ● tematiche legate ai pregiudizi del passato e dell'età contemporanea

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Orientamento** **Paesaggio** **Linguaggio della geograficità**	● 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	*Linguaggio della geo-graficità* ● Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. *Paesaggio* ● Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. ● Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. *Regione e sistema territoriale* ● Analizzare in termini di spazio le	● Esporre oralmente all'insegnante argomenti di studio. ● Esporre oralmente alla classe argomenti di studio. ● Comunicare con i propri compagni all'interno di attività didattiche di tipo laboratoriale e/o cooperativo. ● Realizzazione di un glossario di classe. ● Adesione al progetto "Piccoli Ciceroni".

		tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Comprensione orale e scritta** **Interazione** **Produzione orale e scritta** **Cultura e civiltà Educazione interculturale**	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e 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. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare	*Ascolto (comprensione orale)* Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. *Parlato (produzione e interazione orale)* Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. *Lettura (comprensione scritta)* Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. *Scrittura (produzione scritta)* Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. *Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* – Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. – Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	- Attività di traduzione. - Stesura di dialoghi in lingua straniera utilizzando le indicazioni date nella lingua madre. - Confronto tra lingua madre e lingua comunitaria a livello sintattico, grammaticale e lessicale (faux amis , prestiti ed espressioni idiomatiche) per migliorare la consapevolezza della lingua madre. - Role play - Ascolto di canzoni e di dialoghi con esercizi di gap- filling. Visione di brevi video su piattaforme digitali - Prove pratiche/ simulazioni - Presentazioni multimediali - Test grammaticali e lessicali - Autovalutazione

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Ascolto e parlato** **Lettura** **Produzione scritta e**	- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti fa- miliari 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	**Ascolto (comprensione orale)** – Comprendere 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. – Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attuali- tà o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. **Parlato (produzione e interazione orale)** – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo sem- plice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. **Lettura (comprensione scritta)** – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. – Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate.	- Confronto tra lingua madre e lingua straniera per migliorare la consapevolezza delle strutture sintattiche. - Attività di traduzione. - Stesura di dialoghi in lingua straniera utilizzando le indicazioni date nella lingua madre. - Confronto tra le due lingue attraverso il vocabulary (false friends, cognates, compounds) e le espressioni idiomatiche.

	riflessione sulla lingua	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.	**Scrittura (Produzione scritta)** – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Spazio e figure**	Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.	*Spazio e figure* ● Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, …) delle principali figure piane (triangoli,	Attività in apprendimento cooperativo; gruppi eterogenei o per fasce di livello

	Relazioni e funzioni **Dati e previsioni**	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. 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. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.	quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). ● Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. ● Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. ● Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. *Relazioni e funzioni* ● Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. *Dati e previsioni* ● Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.	Partendo dalla realtà, dai singoli esempi aiutare gli alunni a formulare essi stessi il concetto o la definizione che generalizza i vari casi. Stimolarli all'utilizzo di un linguaggio corretto e specifico. Aiutarli ad analizzare e comprendere un breve testo più o meno articolato come quello di un problema matematico o geometrico. Attività da svolgere a gruppi/squadre: un alunno descrive le caratteristiche di una figura e gli altri devono indovinare di quale si tratta. Compito autentico: preparare questionario, raccogliere dati, analizzare i dati, calcolare valori medi, le probabilità. Commentare i risultati in classe e produrre una breve relazione.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Osservazione e sperimentazione** **La vita, la sua evoluzione e la sua biodiversità**	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. 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.	- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. - Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse. - Acquisire corrette informazioni sullo	Presentazione dell'argomento studiato attraverso slide o cartelloni o vario materiale multimediale esponendolo ad altre classi o alle classi della primaria o ai genitori, ad esempio in occasione di eventi particolari (es. solar system day, mattinata elettrica).

		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.	sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il control- lo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Il gioco, lo sport, le**	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri,	Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati	Produzione di cartelloni e altri materiali da esporre ai compagni su tematiche riguardanti l'alimentazione e le problematiche legate ad esse, il

	regole e il fair play **Sicurezza e salute** **Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo**	praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri 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.	assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool). 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.	doping, la storia dello sport, e il sistema energetico dell'organismo. Esposizione dei regolamenti dei vari giochi sportivi trattati. Lettura di giornali e articoli sportivi di attualità e discussione in aula. Conoscenza delle varie disabilità sensoriali: proporre ai ragazzi un percorso da svolgere a coppie in cui uno dei due è privato della vista e il compagno deve guidarlo attraverso indicazioni verbali. Realizzare un'attività di riscaldamento da proporre e spiegare ai compagni.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza alfabetica funzionale**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Ascolto e analisi**	• Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali	• Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico	• Uso del vocabolario tecnico

	Creazione, esecuzione ed interpretazione **Cultura musicale e contestualizzazione**	riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. ● Integra con altri sapere e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. ● Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	● Realizzazione ed esposizione PPT in riferimento all'argomento trattato ● Lezione frontale e dialogata ● Stesura di domande e risposte in una prospettiva Peer-to peer (interrogazione tra pari) ● Formulare interpretazioni personali, usando in maniera appropriata l'ermeneutica verbale come strumento comunicativo di senso e significato. ● Confrontare stili artistico-musicali trovando parallelismi tra i due linguaggi (colore/suono). ● Ascoltare musiche di epoche diverse abbinando ad esse opere visive corrispondenti. ● Riconoscere tecniche, strutture e forme sulle quali è costruita l'opera artistica. ● Utilizzare web o sussidi per trovare informazioni e approfondimenti e curiosità riguardo correnti artistiche e autori. ● Creare lavori in cooperative learning (power point) presentandoli sotto forma di lezione alla classe. ● Eseguire danze e coreografie di gruppo in uso nel periodo musicale trattato (medievale, rinascimentale, barocco, classico, ecc..) ● Eseguire sonorizzazioni di danze con b/p e strumentario didattico.

HOME

CURRICOLO VERTICALE: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Competenza multilinguistica al termine del Primo Ciclo d'Istruzione Utilizzare la lingua inglese a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana relativi ad ambiti di immediata rilevanza e su argomenti familiari ed abituali, compresi contenuti di studio di altre discipline. Riconoscere le più evidenti somiglianze e differenze tra le lingue e le culture oggetto di studio. Utilizzare una seconda lingua comunitaria a livello elementare in forma orale e scritta a (comprensione orale e scritta/interazione orale in semplici situazioni di vita quotidiana relativi ad ambiti di immediata rilevanza e su argomenti familiari.	Per apprendere ed ascoltare, comunicare, farsi capire e saper dialogare, relazionarsi e confrontarsi con gli altri (bambini ed adulti), negoziare, collaborare nell'esecuzione di un compito, riconoscere e ricomporre piccoli conflitti I DISCORSI E LE PAROLE	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUA STRANIERA: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. L'alunno è in grado di notare alcune somiglianze e differenze elementari della propria lingua e cultura con le altre lingue e culture studiate, sviluppando così una prima sensibilità interculturale. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPI DI ESPERIENZA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
I DISCORSI E LE PAROLE	**Ascolto e comprensione**	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	**Ricezione orale(ascolto)** Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. **Produzione orale** Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	• Ricordare per riprodurre il lessico relativo a saluti, presentazioni, numeri • (fino a 10), colori, animali, parti del corpo, cibi, abbigliamento. • Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frase in lingua straniera.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA:	**Vede, osserva e comprende**	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.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	Lettura etichette e volantini Riconoscere le parole straniere più usate in un programma

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
INGLESE	**Ascolto e parlato** **Produzione ed interazione oarle**	1. L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. 2. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 3. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 4, 5, 6. Comunica in modo comprensibile anche con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine	**1. Classi I, II, III:** Comprendere vocaboli, istruzioni e espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso ai compagni e alla famiglia. **Classi IV e V:** Comprendere brevi dialoghi, istruzioni espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali, identificando parole chiave e il senso generale. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato **2. Classi I, II, III:** Ripetere e memorizzare parole e semplici frasi, riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Produrre semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. **Classi IV e V:** Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e-o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale	1. Ascolto di brani ed estratti in lingua inglese accompagnati da attività di comprensione. 2. Esercitazioni scritte orali, completamento di esercizi predisposti inerenti famiglie di vocaboli appresi (descrizioni fisiche, abbigliamento, cibi e bevande, sport, etc.). Progetto "Live your English" 3. Riflessioni sulle differenze fra le due lingue (il plurale, gli articoli, la posizione degli aggettivi, etc.). Approfondimenti in lingua italiana e in inglese sugli aspetti caratteristici delle festività anglosassoni, anche in relazione alle proprie. 4,5,6 Dialoghi, drammatizzazioni, interpretazione di canzoni, semplici interazioni a coppie o in gruppo

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Produzione ed esecuzione**	Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali o strumentali appartenenti a generi e culture differenti.	Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	Canti in lingua inglese.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Sviluppo multilinguistico** **Numbers e Counting**	Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative in lingua inglese, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	Leggere e comprendere consegne in lingua inglese. Saper utilizzare in modo specifico il lessico della materia. Memorizzare i numeri in inglese in senso progressivo e regressivo.	Giochi matematici in lingua inglese. Semplici operazioni in riga.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Culture religiose**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.	**Dio e l'uomo** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti** - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee.	- L'esperienza religiosa di Stonehenge in Inghilterra - Le grotte di Lascaux in Francia - Il tema dell'emigrazione: Ellis Island

		- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	**Il linguaggio religioso** - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA	**CLIL e relazion e mltilinguistica** **Terms and conditions**	• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizza- zione 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. • 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 funziona- mento di sistemi	• Comprendere e utilizzare il linguaggio tecnico-scientifico	• Acquisizione di parole straniere durante la lettura e l'analisi del libro di testo o di articoli di giornali tecnici per la comprensione e l'utilizzo del linguaggio specifico tecnico-scientifico della disciplina • Utilizzo di parole straniere per la scrittura di semplici istruzioni tipiche del linguaggio di programmazione • Nello studio degli argomenti relativi all'energia e alla sostenibilità ambientale (classi terze), utilizzare schede concordate con le docenti di lingua straniera per effettuare collegamenti con francese (energie rinnovabili e non rinnovabili), inglese (riciclare è divertente).

		materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.		

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**CLIL e relazione multilinguistica** **Pop Art, Impressionism...**	L'alunno analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.	Realizzare progetti CLIL in storia dell'arte per sviluppare il lessico. Esempio: lezione interattiva sulle chiese romaniche e gotiche con termini in francese; costruzione di un modellino in carta 3D seguendo le istruzioni di un sito in francese. Durante lo studio delle regole del codice visivo, in particolare della linea e del colore, per scrivere parole straniere in modo espressivo, utilizzando varie tecniche. Nello studio dell'arte moderna e contemporanea (classi terze), utilizzare schede concordate con le

			Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.	docenti di lingua straniera per effettuare collegamenti con francese (Impressionismo, Fauves, Cubismo), spagnolo (Picasso), inglese (Pop Art, Street Art).

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Relazione multilinguistica e CLIL**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia 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	**Esporre oralmente e per iscritto** un argomento di studio e ricerca, esprimendo le proprie considerazioni e utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. **Collaborare con i compagni** nella realizzazione di un'attività condivisa **Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico. **Usare le conoscenze** apprese per realizzare un **gioco di ruolo** Mostrare **un atteggiamento propositivo**. **Conoscere e comprendere aspetti**, processi e avvenimenti fondanti dei **nuclei fondamentali della storia** Interpretare **fonti di diverso tipo.** Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente.	L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. L'alunno comprende alcuni termini stranieri riguardanti il periodo di studio (Ad esempio lettura di documenti in lingua inglese e in lingua francese) e realizza brevi sintesi da esporre oralmente. L'alunno crea una rubrica e- o una piattaforma digitale con i termini stranieri incontrati nel triennio. L'alunno recita brevi monologhi che presentino i grandi personaggi storici che hanno caratterizzato le varie epoche storiche.

		storia europea medievale, 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.	**La comunicazione nelle lingue straniere richiede abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un ragazzo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.**	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**CLIL e RELAZIONE MULTILINGUISTICA**	• 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.	*Linguaggio della geo-graficità* • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. *Paesaggio* • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in	• Cogliere nessi culturali tra le diverse lingue partendo dall'analisi etimologica di alcuni termini della geografia. Contribuire alla stesura di brevi testi di argomento geografico nelle lingue straniere curricolari all'interno di un percorso CLIL.

			relazione alla loro evoluzione nel tempo. ● Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. *Regione e sistema territoriale* ● Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Ascolto, parlato ed interazione** **Riflessione sulla lingua e dimensione interculturale**	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e 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. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare	*Ascolto (comprensione orale)* Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. *Parlato (produzione e interazione orale)* Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. *Lettura (comprensione scritta)* Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni	- Attività di traduzione. - Stesura di dialoghi in lingua straniera - Lettura e comprensione di un testo - Esercizi grammaticali e lessicali (vero/falso, domande aperte, inserire la parola giusta tra quelle date). - Coniugazione dei verbi - Attività di ascolto - Produzione scritta (lettere /mail) - Descrizione fisica e caratteriale - Descrizione della propria routine quotidiana, della propria famiglia, della casa. - Argomenti di cultura e civiltà francese - Ascolto e comprensione di canzoni in lingua - Visione di video e film in lingua - Utilizzo del dizionario (cartaceo e digitale)

			specifiche in materiali di uso corrente. *Scrittura (produzione scritta)* – Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. *Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* – Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. – Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Ascolto, parlato ed interazione** **Riflessione sulla lingua e dimensione interculturale**	L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi 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.	Ascolto (comprensione orale) – Comprendere 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. – Individuare 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. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.	Interagire con coetanei in lingua straniera, simulando una conversazione su aspetti della vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia; dare e seguire semplici istruzioni. Corrispondere in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi. Scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana: ad esempio liste della spesa, appunti circa cose da fare ecc. (anche come attività da svolgere regolarmente, a casa, sostituendo l'uso della lingua madre). Scrivere una semplice descrizione di sé in lingua straniera. Scrivere semplici didascalie, avvisi, istruzioni in lingua straniera. Recitare testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa, ecc.).

		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.	Lettura (comprensione scritta) – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. – Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (Produzione scritta) – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.	Cantare testi di canzoni in inglese. Ascoltare comunicazioni e programmi in lingua straniera e riferirne l'argomento in generale. Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, testi di vario tipo, redatti in lingua straniera. Prevedere occasioni di confronto con la seconda lingua comunitaria: ad es. con quale lingua di sentiresti più a tuo agio in una data situazione e perché.

			– Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**CLIL e e relazione multilinguistica**	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.	Tutti gli obiettivi possono concorrere a sviluppare questa competenza se adottata la metodologia CLIL	Metodologia CLIL per sviluppare il lessico: al termine di ogni unità didattica eseguire esercizi in lingua inglese

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**CLIL E RELAZIONE E MULTILINGUISTICA**	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. 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.	- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.	Studio dei contenuti base di ogni argomento utilizzando la metodologia CLIL in collaborazione con il docente di inglese

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Relazione multilinguistica** **Physical Education CLIL**	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri 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.	Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool). 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.	Realizzazione di una coreografia sulle note di una canzone straniera. Presentazione e spiegazione dell'unihockey in lingua inglese. Approfondimento sulla prevenzione riguardante il doping in lingua inglese (le 4D).

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Relazione multilinguistica e cultura musicale**	• 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 sapere e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	• Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. • Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	• Uso del vocabolario tecnico • Realizzazione ed esposizione PPT in riferimento all'argomento trattato • Lezione frontale e dialogata • Stesura di domande e risposte in una prospettiva Peer-to peer (interrogazione tra pari) • Formulare interpretazioni personali, usando in maniera appropriata l'ermeneutica verbale come strumento comunicativo di senso e significato. • Confrontare stili artistico-musicali trovando parallelismi tra i due linguaggi (colore/suono). • Ascoltare musiche di epoche diverse abbinando ad esse opere visive corrispondenti. • Riconoscere tecniche, strutture e forme sulle quali è costruita l'opera artistica. • Utilizzare web o sussidi per trovare informazioni e approfondimenti e curiosità riguardo correnti artistiche e autori.

				• Creare lavori in cooperative learning (power point) presentandoli sotto forma di lezione alla classe. • Eseguire danze e coreografie di gruppo in uso nel periodo musicale trattato (medievale, rinascimentale, barocco, classico, ecc.) • Eseguire sonorizzazioni di danze con b/p e strumentario didattico.

HOME

CURRICOLO VERTICALE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità. Quelle in campo scientifica e tecnologico, invece, si risolvono nella capacità di comprendere le	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. Colloca nello spazio se stesso, oggetti, persone; si orienta nel tempo della vita quotidiana; colloca nel tempo eventi del passato recente e	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUA STRANIERA: MATEMATICA: TECNOLOGIA:	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE

leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra.	formula riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individua le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. LA CONOSCENZA DEL MONDO	SCIENZE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

CAMPI DI ESPERIENZA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
LA CONOSCENZA DEL MONDO	**Raggruppamento, classificazione e seriazione (Prerogative logiche)** **Spazio, ordine e relazioni**	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Raggruppare secondo criteri. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni, individuare la relazione fra gli oggetti, individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Raggruppare, seriare secondo attributi e caratteristiche. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).	• Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alla routine di una giornata. • Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menù della mensa, ecc. • Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche, le assenze, ecc… oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre=feste; febbraio=carnevale, ecc.) • Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle

	Cognizione nu **merica** **Misura e tempo**	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Realizzare e misurare percorsi ritmici, binari e ternari. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Costruire modelli e plastici. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. Porre domande sulle cose e la natura. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento d'indagine. Collocare fatti ed orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.	stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. ● Confrontare foto della propria vita ed individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra". ● Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. ● Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali). ● Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. ● Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo…). ● Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.

			Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati ed indagati. Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. Costruire modelli di rappresentazione della realtà.	

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA:	**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. ● Leggere, scrivere, ordinare e confrontare numeri naturali e decimali fino all'ordine dei milioni. ● Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).	● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. ● Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. ● Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ● Stimare il risultato di una operazione. ● Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. ● Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. ● Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. ● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e	Lettura di scontrini e calcolo della percentuale di sconto. Uso della LIM per attività diverse. Giochi matematici.

			per la tecnica. ● Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	
MATEMATICA:	**Spazio e figure**	● 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...).	● Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ● Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, ● riga e compasso, squadre, software di geometria). ● Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. ● Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. ● Riconoscere figure ruotate, traslate e	Attività laboratoriali, geometria con la carta, origami, tangram, costruzione di modelli dinamici con materiale d'uso quotidiano. Attività di problem solving, problemi per immagini. Uso della LIM per attività diverse. Giochi matematici. Geometria nell'arte e nella natura, attività di ricerca, osservazioni, scoperte. Realizzazione e utilizzazione Mandala.

		● Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	riflesse. ● Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ● Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo. ● Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). ● Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. ● Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. ● Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).	

MATEMATICA:	**pensiero razionale**	● Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. ● 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.	● Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. ● Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel conte- sto del sistema monetario. ● In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. ● Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	Uso della LIM per attività diverse. Giochi matematici.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA:	**Vedere, osservare e sperimentare** **Prevedere, immaginare e progettare**	Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Uso di riga, squadra, compasso Costruire tabelle e grafici Le varie misure Sperimentare con i materiali Costruire un semplice oggetto utilizzando strumenti e materiali adatti Smontare e montare oggetti di uso quotidiano: scarpe, forbici, orologio, caffettiera …..(cl.1-2-3-4-5) Educazione alimentare Diagramma di flusso

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA:	**Orientamento e geometria spaziale** **Rapporti di scala e proporzionalità** **Analisi dei dati e statistica**	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie) 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	Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.	Lettura di carte tematiche. Lavoro di gruppo o a coppie: realizzazione di una carta tematica estrapolando le informazioni da un testo. Costruzione di diversi grafici (istogramma, ideogramma, areogramma..) ricavando informazioni da carte geografiche o testi. Dal planisfero gli alunni individuano la posizione di una città utilizzando meridiani e paralleli.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Quantificazione del tempo** **Cronologia e Sistemi di misura** **Analisi quantitativa delle fonti**	• Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, con- temporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	• Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. (Cl.4°/5°). • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. (Cl.4°/5°). • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. (Cl.3°). • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.(Cl.3°).	• Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico ed elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. • Ricava e produce informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Topologia, geometria e consapevolezza spaziale**	Saper risolvere situazioni problematiche	Applicare le conoscenze matematiche all'interno delle attività sportive Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico- fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare	Organizzare squadre, registrare punteggi. Scelta di giochi che implichino l'utilizzo dei numeri, del concetto di spazio (i concetti topologici) Bandierina, lancio nel settore, bowling Muoversi seguendo le indicazioni Incontri con esperti del settore

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Il ritmo come Aritmetica e frazioni**	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Fa uso di forme di notazione codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo, gli strumenti.	Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale. Rappresentare gli elementi basilari di semplici brani musicali e di eventi sonori attraverso simboli convenzionali e non convenzionali.	Ascolto di un semplice brano, rappresentazione del ritmo usando la notazione tradizionale. Classe 1^ e 2^: ● scansione ritmico-sillabica delle parole con la voce ed il battito delle mani. ● Rappresentazione di suoni lunghi e brevi con il corpo e i colori. ● Costruzione di strumenti con materiale di recupero (1^ 2^ 3^). ● Giochi ritmici. Classe 3^ 4^ 5^: ● Scheda e/o giochi sul valore delle note e delle pause musicali. ● Giochi ritmici.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Il metodo sperimentale e la misurazione dei fenomeni** **La raccolta dati e la rappresentazione grafica**	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,	Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. Cl. 1-2-3 Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. Cl. 2-3 Individuare 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 (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). Cl. 4-5	CLASSE 1° *Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. Proprietà di materiali: leggerezza, durezza, fragilità… I cinque sensi.* Conversazione sugli oggetti che si usano quotidianamente, chiedere le loro caratteristiche e ordinarli in base a criteri di classificazione proposti dagli alunni. **Attività:** disporre sulla cattedra (o sul tavolo dell'aula di scienze) alcuni oggetti e far riflettere gli alunni sul loro utilizzo, il colore, la forma, le dimensioni e i materiali che lo compongono. Si presentano i sensi come modo principale per scoprire il mondo che ci circonda. Attraverso l'esperienza diretta si sperimentano i sensi (e i relativi organi) e si riflette sul loro funzionamento. **Vista:** chiedere agli alunni di osservare oggetti prima a occhio nudo e poi con una lente d'ingrandimento e registrare in tabella le differenze. **Udito:** camminare nel corridoio della scuola in silenzio, passando vicino alle aule e prendere nota dei suoni e dei rumori sentiti e il luogo da cui provengono. **Tatto:** costruire un percorso tattile: dividere un cartoncino A4 in 6 rettangoli e incollare in ognuno materiali diversi (sassolini, ritagli di lana, pannolenci, gommapiuma, carta vetrata...) bendare gli occhi agli alunni e chiedere di riconoscere cosa stanno toccando e quali sensazioni provano. **Gusto:** utilizzando uno specchio far osservare ai bambini la loro lingua, descriverne i movimenti e rappresentarli con un disegno. In seguito si propone l'assaggio di alcuni alimenti (dolci, aspri, amari, salati), soffermandosi sui ricettori del gusto e le aree della lingua dove si trovano (punta della lingua dolce, parte posteriore amaro, margine anteriore salato, margine posteriore aspro). **Olfatto:** Portare in classe vari alimenti (cipolla, caffè, zucchero, metà limone, un frutto...) e chiedere ai bambini se è possibile riconoscere gli alimenti senza vederli. Ascoltare le

	Classificazione del vivente e della materia	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,	Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni. Cl. 3 Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche delle acque. Cl 2-3 Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (dì/notte, percorsi del sole, stagioni). Cl 2-3 Riconoscere e descrivere le principali caratteristiche del proprio ambiente. Cl. 1 – 2 – 3 Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, forza, peso, movimento, temperatura. Cl. 4	risposte e proporre l'attività dei sacchetti olfattivi per sviluppare l'olfatto. *SACCHETTI OLFATTIVI* *Si preparano 6 sacchettini in tinta unita (che poi potranno aumentare), da appaiare due a due, con all'interno erbe o piante aromatiche o anche chicchi di caffè, cacao, cannella, baccelli di vaniglia…* *Una volta preparati i sacchetti, si possono disporre in una scatola a scomparti poichè stando tutti insieme tendono a mischiare gli odori rendendo difficile il riconoscimento. In classe si mettono i sacchetti in ordine sparso sulla cattedra, si bendano gli alunni che inizieranno la ricerca. Devono prendere un sacchettino, annusarlo, elencarne le proprietà dell'odore: gradevole, sgradevole, dolce, forte, delicato ecc… poi prendono un altro sacchettino e annusarlo. Quando si pensa di aver trovato due sacchetti uguali si consegnano alla maestra che verifica la correttezza della scelta attraverso la vista (i sacchettini infatti devono avere un piccolo ricamo o nastrini di colori diversi a seconda della coppia).* *SACCHETTI OLFATTIVI FLASH: Si propone la stessa attività prendendo delle bustine di thè (sempre a coppie) di diversi sapori. Il procedimento è lo stesso.* *Classe 2°* *Osservazione di esseri viventi e non viventi.* Organizzare uscite sul territorio al fine di osservare la natura e raccogliere materiali. **Attività:** presentare agli alunni diversi elementi (piante, sassi, bottoni, insetti...) e dividerli in esseri viventi e non viventi. Conversazione fra gli alunni con confronto /discussione al fine di trovare le caratteristiche comuni. **Attività:** piantare semi di vario genere in diversi tipi di condizioni (terreni diversi, acqua e senz'acqua, luce e buio, aria e senz'aria, annaffiare con acqua normale e con acqua e sapone...) ed osservare la loro "crescita". *Osservare la natura e il suo cambiamento: mutamento delle foglie e la loro caduta.* **Attività:** uscita sul territorio per raccogliere le foglie (autunno). Proporre attività di manipolazione su foglie verdi e foglie gialle per trovare e descrivere le differenze. Immergere le foglie verdi nell'alcool per vedere la perdita di clorofilla (sostanza che rende verdi le foglie). Prendere una piantina e, con un pezzetto di carta stagnola, coprire una foglia per far osservare il cambiamento di colore. *Presentare i vari stati della materia.* **Attività:** si propongono varie attività per permettere agli alunni di osservare le diverse proprietà degli stati della materia come inserire diversi elementi liquidi e solidi in vari recipienti, bruciare incensi, soffiare dei palloncini, riempire una bacinella di acqua ed

	Problem solving scientifico	ne - riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, forza, movimento, pressione, temperatura, calore. Cl. 5 Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. Cl. 5 Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. Cl. 5 Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. Cl. 5 Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato costruendo semplici	immergervi capovolto un bicchiere vuoto. **Attività:** si osserva il passaggio nei tre stati della materia di alcuni materiali come la cera, un pezzo di stagno e il fimo (acquistabile nei colorifici). *Osservare il processo di fusione.* **Attività:** si mette del ghiaccio in bicchieri, porli in diversi punti della stanza (sul termosifone, fuori dalla finestra e in aula) ed osservare la differente velocità di scioglimento. *Osservare il processo di evaporazione.* **Attività:** si fanno asciugare dei pezzi di stoffa, precedentemente bagnati, in diversi punti della stanza (sul termosifone, fuori dalla finestra e in aula). **Attività:** si riempiono diversi recipienti (piatto, bicchiere, bottiglia) con lo stesso quantitativo d'acqua e si osserva la velocità d'evaporazione. *Osservare il processo di condensazione.* **Attività:** far bollire dell'acqua in un pentolino, coprirlo con un coperto di vetro per osservare la formazione delle goccioline. *Classe 3°* *Il ciclo naturale dell'acqua.* **Attività:** utilizzando una scodella ampia, una tazzina, uno spago e della pellicola trasparente si procede nel seguente modo: posizionare la tazzina sul fondo della scodella e aggiunge dell'acqua molto calda tra tazzina e ciotola fino ai 2/3 (se è possibile disegnare sulla ciotola il punto del livello dell'acqua). Coprire la ciotola ermeticamente con la pellicola e fissarla con lo spago. Sulla pellicola si formeranno gocce di condensa e il livello dell'acqua si abbasserà, a dimostrazione che ha avuto luogo l'evaporazione. Le goccioline di condensa rappresentano l'acqua delle nuvole e cadranno nuovamente, come accade per la pioggia, nella ciotola e in parte dentro nella tazza. **Attività:** realizzazione di un cartellone per rappresentare il ciclo naturale dell'acqua. *La fusione.* **Si ripropone l'attività di classe seconda** *L'evaporazione* **Attività: r**iempire con la stessa quantità di acqua un bicchiere e un piatto di plastica. Segnare con un pennarello il livello dell'acqua nei due recipienti e metterli sul davanzale

			modelli interpretativi e provando a esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc). Cl. 5 Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni. Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura, imparando a servirsi di unità di misura convenzionali. Elaborare i primi modelli di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. Cl. 4 Osservare piante e animali cogliendo le loro principali caratteristiche. Cl. 1 – 2 Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Cl. 1 – 2 Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di	della finestra. Osservare e annotare i risultati per tre giorni. *Ottenere sale per evaporazione* **Attività:** fare bollire dell'acqua di mare (o salata) in un pentolino. Occorrono circa 20-30 minuti perché l'acqua evapori completamente. Quando l'acqua è tutta evaporata, sul fondo rimangono i sali, che possono essere osservati con la lente d'ingrandimento. *La traspirazione delle piante.* **Attività:** chiudere il ramo di una pianta, possibilmente la mattina presto e in una zona esposta al sole (o sul termosifone), con un sacchetto di plastica e dello spago. Dopo qualche ora notare diverse goccioline d'acqua all'interno del sacchetto, a dimostrazione del fatto che le piante emettono vapore acqueo nell'atmosfera. *La condensazione: come si formano le nuvole.* **Attività:** versare in un barattolo con un'imboccatura piuttosto larga (almeno 5-6 cm) l'acqua bollente. Chiudere l'imboccatura del barattolo con una garza, tenuta ben ferma dallo scotch. Appoggiare sulla garza dei cubetti di ghiaccio. Quando l'aria calda proveniente dal barattolo si raffredda a contatto con il ghiaccio, si formano delle nuvolette di vapore. *La solidificazione.* **Attività:** mettere la stessa quantità di acqua in 4 bicchieri di plastica trasparente. Quindi versare e mescolare bene un cucchiaio di zucchero in un bicchiere, un cucchiaio di sale in un altro bicchiere e un cucchiaio di sabbia in un altro ancora. Lasciare un bicchiere con solo acqua. Mettere i 4 bicchieri nel freezer. Controllare la situazione dopo due ore, quattro ore e un giorno intero. La cosa più evidente è che l'acqua salata ghiaccia meno e più lentamente. Un'altra cosa che si può osservare è che il ghiaccio che si è formato da acqua e zucchero ha una consistenza più morbida del ghiaccio normale. La sabbia non si scioglie e precipita sul fondo del bicchiere. *L'aria occupa uno spazio.* **Attività:** gonfiare un palloncino. Quando il palloncino è chiuso l'aria preme contro le sue pareti; quando il palloncino viene aperto l'aria esce e il palloncino si sgonfia. Riempire la siringa d'aria; chiudere l'apertura con un dito e spingere con forza lo stantuffo. Lo stantuffo scende ma poi si blocca. L'aria si può comprimere: infatti lo stantuffo costringe l'aria ad occupare uno spazio più ridotto. Quando però smettiamo di spingere lo stantuffo torna alle situazioni iniziale

			sviluppo di organismi animali e vegetali. Cl. 1-2-3 Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore…) per riconoscerlo come organismo complesso proponendo modelli elementari del suo funzionamento. Cl. 1 – 2 – 3 Descrivere il funzionamento del corpo come sistema complesso. Cl. 4 Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. Cl. 5 Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. Cl. 3	perché l'aria compressa tende a dilatarsi. *La pressione dell'aria.* **Attività:** riempire un bicchiere di acqua e coprirlo con la cartolina tenendola con il palmo della mano, capovolgere il bicchiere. La cartolina rimane attaccata al bicchiere e l'acqua non cade. La pressione dell'aria dal basso sulla cartolina è maggiore del peso dell'acqua dentro al bicchiere. **Attività:** mettere un foglio di carta sui due libri distanti fra loro una decina di centimetri e soffiare sotto il foglio. Il foglio affonda tra i due libri. Gonfiare due palloncini, tenerli sospesi a poca distanza fra loro e soffiare in mezzo. I palloncini si avvicinano. Mettendo l'aria in movimento si fa diminuire la sua pressione. Più rapidamente l'aria si muove minore è la pressione che esercita. Gli aeroplani possono sollevarsi da terra per questa ragione. *L'aria è ovunque e occupa qualsiasi spazio libero.* **Attività:** prendere una bottiglia e immergerla nella vaschetta tenendola inclinata. Dalla bottiglia escono delle bolle. Le bolle sono di aria che esce dalla bottiglia perché entra l'acqua che è più pesante. *L'aria è un miscuglio di gas* **Attività:** fissare una candela al piatto con un po' di pongo e versare dell'acqua colorata. Accendere la candela e coprirla con un vaso di vetro. Dopo qualche istante la fiamma si spegne e l'acqua nel piatto risale dentro il barattolo. La candela bruciando consuma una parte dell'aria, l'ossigeno, e l'acqua entra nel barattolo perchè occupa lo spazio lasciato libero. *L'aria scaldandosi si dilata.* **Attività:** infilare un palloncino sul collo della bottiglia; riscaldare la bottiglia con il phon. Il palloncino si gonfia. L'aria contenuta nella bottiglia si riscalda e quindi si dilata: ha bisogno di uno spazio maggiore perciò entra nel palloncino e lo gonfia. *L' aria pesa.* **Attività:** gonfiare i due palloncini e legarli all'appendino, metterlo sull'asticella posta tra due tavoli. Quando sono in equilibrio gonfiare uno dei due palloncini. L'appendino si inclina dalla parte del palloncino rimasto gonfio.

			Prima distinzione tra agenti naturali e agenti antropici. Cl. 1 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. Cl. 2 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua ecc.) e quelli ad opera dell'uomo, (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione ecc). Cl. 3 Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre differenti forme di vita. Cl. 5 Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in	L'aria chiusa dentro al palloncino lo rende più pesante di quello sgonfio. *Come si producono ossigeno e anidride carbonica. (Una pianta al lavoro).* **Attività:** mettere alcuni rametti di elodea (pianta acquatica che si può trovare nei negozi di animali che vendono pesci per acquario), in un vaso di vetro pieno d'acqua e esporlo alla luce del sole. Sulle foglie compaiono delle bollicine d'aria che salgono verso l'alto. Le foglie delle piante acquatiche, così come quelle delle piante terrestri, in presenza della luce solare liberano l'ossigeno che essendo trasparente si rende visibile solo nell'acqua. **Attività:** costruzione della mappa concettuale di sintesi. *Analisi del terreno e conoscenza della stratificazione* **Attività:** con una paletta, raccogliere un campione di terreno da un campo. Versarlo in un vaso trasparente contenente acqua. Mescolare bene e lasciare sedimentare. Osservare e descrivere i diversi strati di materiali. Inserire in un recipiente 3 parti in volume di acqua e 1 di terreno; agitare il recipiente per 5 minuti e lasciare riposare il materiale. Dopo 40 secondi prendete la misura **A** del livello del materiale sedimentato; dopo 30 minuti dall'inizio prendete la misura **B** del materiale sedimentato; dopo 24 ore prendete la misura **C**. Ora, con delle semplici differenze determinare lo spessore dei principali strati: C-B = strato di argilla, B-A= strato di limo, A= strato di ghiaia e sabbia. Rifare la stessa esperienza con suolo raccolto in altre posizioni (es: prato, bosco, riva di fiume) o avente diversa consistenza (es: fangosa, sabbiosa) o diversa origine geologica. Descrivere la composizione dei diversi terreni e cercare di spiegare le differenze. Con questa tecnica si può anche valutare la composizione della terra di un vaso da fiori ed eventualmente correggerla. *Classe 4°* *Partendo dalle esperienze precedenti presentare i tre stati della materia*. **Attività:** si portano in classe alcuni materiali, si chiede agli alunni di descrivere le caratteristiche dei materiali osservati e di esporre le loro idee in merito alla parola "materia" e "stati della materia" (brainstorming). Si propongono varie attività per permettere agli alunni di osservare le diverse proprietà degli stati della materia e si osserva il passaggio nei tre stati della materia di alcuni materiali come l'acqua, la cera, un pezzo di stagno e il fimo (acquistabile nei colorifici) al fine di confermare le loro affermazioni. *Osservazione delle caratteristiche dell'aria e dell'atmosfera.* **Attività:** si introduce un fazzoletto o un giornale appallottolato in un bicchiere vuoto o in un vasetto assicurandosi che il fazzoletto/il giornale, non cada quando viene capovolto il

			particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. Cl. 5 Individuare strumenti e unità di misura appropriati alla situazione. Cl 2 Individuare strumenti ed unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. Cl. 3 Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici. Analizzarne qualità e proprietà. Cl. 1 Descrivere e modellizzare semplici fenomeni della vita quotidiana (movimento, forze e altro) Cl. 2 -3 Elaborare i primi modelli di	bicchiere. Quindi riempire d'acqua un vaso. Tenendo il bicchiere con l'apertura verso il basso, immergerlo nel recipiente pieno d'acqua e tenerlo così per qualche tempo. Dopo un paio di minuti bisogna togliere il bicchiere dall'acqua e tirare fuori il fazzoletto, facendo osservare ai ragazzi che è rimasto asciutto. **Attività:** colorare un po' d'acqua con uno sciroppo per bibite. Immergere la cannuccia di carta/plastica/vetro, nel bicchiere contenente l'acqua colorata. Aspirare con la bocca un po' d'acqua nella cannuccia. Tappare poi con il dito la sommità della cannuccia e toglila dal liquido. Far osservare ai ragazzi cosa accade quando si toglie il dito dalla bocca della cannuccia. **Attività:** si procura una candela, metterla su un tavolo e accendetela. Poi, prendete un bicchiere di vetro e coprite la candela. Ciò deve avvenire senza lo spegnimento della fiamma. Dopo qualche secondo, l'intensità della fiamma comincerà ad affievolirsi. Alla fine, la fiamma si spegnerà completamente. Questo avviene perché la fiamma ha bisogno di ossigeno per sopravvivere. Se manca l'ossigeno, la fiamma si spegne automaticamente. **Attività:** far passare una cordicina o un filo in una cannuccia. Fissare il filo a due lati della stanza. Gonfiare un palloncino e chiuderlo con una molletta. Attaccare il palloncino alla cannuccia con due pezzetti di scotch, poi togliere la molletta che chiude l'imboccatura del palloncino. L'aria esce dal palloncino e lo spinge in avanti, portandolo lungo il filo come un razzo! Questo è il principio per cui anche gli aerei e i razzi sono spinti in avanti da gas compressi che all'improvviso si espandono. *Osservare i problemi ambientali.* **Attività:** si presentano alcuni articoli dove vengono presentati alcuni problemi ambientali, si fanno discutere i ragazzi al fine di ipotizzare delle soluzioni. Si osservano che azioni fa la scuola e si ipotizzano alcuni modi in cui possono partecipare nel loro piccolo. *Conoscere la struttura del suolo.* **Attività:** realizzare il plastico di un'eruzione vulcanica. Prendere un vasetto o una bottiglia, ricoprirlo con carta da pacco dandogli la sagoma di una montagna, mettere due cucchiai di bicarbonato nel vasetto e aggiungere del colorante rosso. Versare l'aceto sul bicarbonato (stare distanti con il viso almeno ½ m) ed osservare cosa succede: il vulcano continuerà a "eruttare" finché tutto il bicarbonato non avrà reagito. *Classe 5°* *Osservazione dei fenomeni fisici.*

			classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. Cl. 4 Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato costruendo semplici modelli interpretativi e provando a esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate. Cl. 5 Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi con il corpo. Cl. 5 Individuare strumenti ed unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare a matematica conosciuta per trattare i dati. Cl. 3 – 4 – 5 Osservare, utilizzare e quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura:	**Attività:** costruire uno strumento per cogliere il movimento del suono. Prendere un barattolo di latta, aperto da entrambi i lati, chiudere una delle due aperture con la membrana di un palloncino, sulla quale sono stati incollati dei pezzetti di carta stagnola, e bloccarlo con un elastico al barattolo. Mettere lo strumento costruito vicino a una luce intensa in modo che la stagnola si rifletta su una parete in ombra e tenere l'estremità aperta vicino alla bocca. Emettere qualche suono, di intensità diversa, e osservare come cambia la danza della luce riflessa. **Attività:** far visualizzare il campo magnetico di una calamita appoggiandola su un cartoncino dove si è sparsa della limatura di ferro. **Attività:** gonfiare un palloncino e strofinarlo energicamente con un panno di lana. Avvicinarlo alla parete e osservare che si attaccherà ad essa. Strofinare un'altra volta il palloncino con il panno e avvicinarlo al getto d'acqua del rubinetto. Il getto dell'acqua si curverà seguendo il movimento del palloncino. Strofinare nuovamente con il panno il palloncino e avvicinarlo ai capelli di un'alunna che si solleveranno. *Osservazione dei movimenti della Terra.* **Attività:** si propone ai ragazzi di simulare attraverso il loro corpo i movimenti del sole, della luna e della Terra. In seguito si prova a rappresentare gli stessi movimenti usando un'arancia infilzata da due stecchini da spiedini per simulare la Terra ed il suo asse inclinato e con essa abbiamo osservato gli effetti dell'irraggiamento del Sole, rappresentato dalla torcia, durante i movimenti di rotazione e di rivoluzione. Per chiarire l'alternarsi delle stagioni, si potrebbe anche far osservare come la luce di una torcia illumina un oggetto inclinato. *Conoscenza del sistema solare* **Attività:** realizzazione di un lapbook sui pianeti del sistema solare, creando una carta d'identità con le caratteristiche principali dei pianeti. **Attività:** realizzare un plastico del sistema solare con diversi materiali. **Attività:** uscita alla Torre del Sole di Brembate o al Planetario di Milano. *Conoscere i problemi ambientali naturali e quelli causati dall'uomo.* Partendo dalle esperienze personali domandare ai ragazzi quali idee suscita la parola "disastro naturale" (brainstorming) e realizzare una mappa concettuale. **Attività:** si fanno ricercare ai ragazzi alcuni eventi su frane, terremoti, maremoti, eruzioni vulcaniche avvenute. **Attività:** far raccontare ai bambini quali sono i comportamenti da attuare e quelli da non compiere per evitare incendi, cosa succede quando si verifica un incendio e come avviene un'esercitazione antincendio.

			recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc) imparando a servirsi di unità convenzionali. Cl. 4 -5	*Conoscere il corpo umano e il suo funzionamento* **Da completare nel prossimo anno scolastico.**

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
LINGUA STRANIERA INGLESE	**Sviluppo multilinguistico** **Numbers and counting**	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	**Classi I, II, III** Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni, alla famiglia. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	Giochi interattivi alla LIM, uso di strumenti tecnologici (foto e video di supporto allo scritto o all'orale), attività di videoscrittura al computer, uso della rete internet per ricercare materiali di approfondimento degli argomenti trattati, ascolto di CD in lingua straniera, visione di semplici filmati in L2. Approfondimenti in lingua inglese su unità di CLIL (numeri cardinali e ordinali, calcoli, ciclo dell'acqua, animali, corpo umano, tempo

	Problem solving and word problems	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.	Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. **Classi IV e V:** Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiara-mente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si di- ce con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	atmosferico, stagioni, mesi, uso dell'orologio, vocaboli riferiti all'utilizzo del computer…) Possibilità di inserimento di vocaboli e lessico appresi in L2 all'interno dei compiti di realtà proposti

			Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Cronologia Biblica e misurazione del tempo**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A	**Dio e l'uomo** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia,	- Il rapporto tra scienza e fede: analisi del cammino di dialogo tra le due parti. Analisi dei personaggi che hanno cercato di

	Lo spazio sacro **Le forme della fede**	partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità	salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti** - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa.	collegare; lettura brani/articoli inerenti questo dialogo. - L'abate Mendel, ideatore della genetica - Analisi e commento del libro della Genesi: il confronto tra creazionisti ed evoluzionisti. - Il caso Galileo e il processo storico dell'eliocentrismo.

		dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	- Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

TECNOLOGIA	**Misurazione e strumenti**
	
	Logica, algoritmi e successioni
		• 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
			• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
			• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
			• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
			• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
			• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a
				• Uso delle squadre e del compasso sapendo riconoscere lo strumento adatto secondo lo specifico uso e descrivendone la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali di cui è costituito
				• Costruzione dei principali poligoni regolari dato il lato o il raggio della circonferenza circoscritta
				• Avvalendosi di solidi costruiti con il cartoncino a partire dal loro sviluppo, saper utilizzare il metodo delle proiezioni ortogonali e dell'assonometria per la rappresentazione di:
				  ○ Solidi
				  ○ Gruppi di solidi
				  ○ Pezzi meccanici
				  ○ Semplici oggetti reali
				• Saper eseguire e riportare le diverse misurazioni in modo preciso anche ricavandole da un disegno tecnico in scala (piantine classe, abitazioni o monumenti artistici presenti sul territorio)
				• Conoscere le fasi per la realizzazione di un oggetto utilizzando un materiale con caratteristiche idonee al progetto e riconoscerne le proprietà dall'osservazione del prodotto realizzato
				• Realizzazione di decorazioni natalizie con la carta utilizzando la tecnica origami

	Modellizzazione e progettazione	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 realizza-zione 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.	materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. ● Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. ● Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. ● Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecno- logia ● Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.	● Conoscere le principali proprietà chimico-fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali e saper descrivere le caratteristiche di quelli che compongono oggetti di uso comune ● Conoscere l'evoluzione dei materiali nel tempo ● Riconoscere nello sviluppo dell'industria chimica l'incipit della nascita della plastica e il suo successivo successo; apprendere la storia di alcuni chimici ● Saper riconoscere i metalli, plastiche, materiali per edilizia, le loro caratteristiche, le principali lavorazioni e gli utilizzi in particolare Ferro, Alluminio, Rame, Titanio e le loro leghe, alcuni tipo di plastiche e bioplastiche (anche leggendo le etichette di alcuni prodotti), laterizi, leganti e vetro ● Conoscere i sistemi costruttivi antichi e moderni, e i principi fondamentali di resistenza delle strutture, individuando criticità e vantaggi: Sistema trilitico, Arco, Capriata, Sistema a telaio, Fondazioni, Solai ● Individuare i passaggi di apertura di un cantiere, le fasi di realizzazione di un edificio e le figure professionali coinvolte nella costruzione di abitazioni e i loro compiti ● Conoscere il rischio ambientale in Italia e individuare le strategie per limitare i danni anche con l'ausilio di video esplicativi e in collaborazione con il docente di scienze per la parte di studio relativa ai terremoti ● Spiegazione a grandi linee i contenuti del PGT del proprio paese di provenienza (eventualmente illustrati dal tecnico comunale) e di un regolamento edilizio (nelle parti di più facile comprensione da parte degli studenti) ● Riconoscere le interazioni tra ambiente e territorio anche avvalendosi di specifiche applicazioni informatiche (google heart,…)

		● Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funziona-mento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.		● Analisi di piantine di abitazioni e calcolo della superficie utile e del RAI per alcuni locali ● Disegno di alcuni locali e progettazione di arredamento anche avvalendosi di software specifico ● Apprendere il funzionamento degli impianti di un'abitazione ● Conoscere le principali fonti e forme di energia, le unità di misura più utilizzate, le trasformazioni da una forma all'altra utilizzando simulazioni specifiche da PhET ● Riconoscere la struttura di un atomo e la definizione di isotopo utilizzando simulazioni specifiche da PhET ● Comprendere l'origine della corrente elettrica in relazione agli elementi di un atomo, conoscere la natura dei fenomeni elettrici, elettrostatici e comprendere la differenza tra materiali conduttori e isolanti ● Conoscere i concetti di tensione, resistenza e corrente elettrica e saper ricavare da esperienze effettuate in ambiente virtuale la legge di Ohm per riuscire a risolvere semplici circuiti elettrici costruiti in ambiente virtuale o nella realtà ● Conoscere le tecnologie per lo sfruttamento di fonti energetiche rinnovabili e non e riconoscere i vantaggi/svantaggi ambientali legati al loro sfruttamento ● Uscita sul territorio per analizzare la centrale idroelettrica di Ludrigno o di Dossi; incontri con personale tecnico dell'ENEL

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**La geometria delle forme e del linguaggio visivo**	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi. 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.	Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Leggere e interpretare 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. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte.	Realizzare forme chiuse simmetriche, sul piano o pop-up. -Piegare origami. Realizzare composizioni modulari e ritmiche. Disegnare l'albero secondo il metodo di Munari. Produrre composizioni astratte con figure geometriche ispirate all'arte moderna (es. Kandinskij), anche in rilievo, attraverso il collage polimaterico. Studiare le proporzioni della figura umana nei diversi stili e periodi: la figura egizia alta, la figura umana nell'arte greca e romana, la figura rinascimentale e barocca. Utilizzare la sezione aurea come strumento per il proporzionamento di facciate di edifici o di composizioni pittoriche. Imparare a leggere la pianta di templi, cattedrali, edifici. Disegnare un paesaggio e una stanza in prospettiva centrale. Conoscere le innovazioni tecnologiche dell'architettura nel corso dei secoli e alcuni concetti base di statica (sistema architravato, sistema archivoltato, scaricamento del peso nell'arco a tutto sesto e nell'arco acuto). Conoscere i materiali edilizi dell'architettura moderna e le loro potenzialità: ferro, acciaio, vetro, cemento armato.

				Realizzare elaborati grafico-pittorici ispirati a questi temi: - i cinque sensi; - il corpo umano; - le energie rinnovabili; - gli alimenti sani; - le droghe.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**La quantificazione del tempo** **L'analisi quantitativa delle fonti**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali	**Esporre oralmente e per iscritto** un argomento di studio e ricerca, esprimendo le proprie considerazioni e utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. **Collaborare con i compagni** nella realizzazione di un'attività condivisa **Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico. **Usare le conoscenze** apprese per realizzare un **gioco di ruolo** Mostrare **un atteggiamento propositivo**.	L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici e realizza grafici e statistiche relativi ai vari periodi storici, anche attraverso l'utilizzo di strumenti digitali. L'alunno comprende documenti storici e realizza in formato digitale sintesi e statistiche relative ad alcune tematiche di particolare interesse (andamento demografico, suffragio, migrazioni di ieri e di oggi, scoperte scientifiche e "rivoluzioni"…)

	L'organizzaione logica delle informazioni	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 medievale, 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.	**Conoscere e comprendere aspetti**, processi e avvenimenti fondanti dei **nuclei fondamentali della storia** Interpretare **grafici e dati statistici.** Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente. **Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà.** **Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi**	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Orientamento e geometria spaziale**	● Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di	● Orientarsi *sulle* carte e orientare *le* carte a grande scala in base ai punti cardinali	● Lettura guidata di immagini, didascalie e tabelle.

	Rapporti di scala e proporzionalità **Problem solving ambientale**	azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. ● 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.	(anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. ● Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. ● Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. ● Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.	● Raccolta di dati ed elaborazione di grafici e tabelle. ● Lettura di carte geografiche e prove di riduzioni in scala. ● Lettura, analisi e interpretazione di dati statistici. ● Lettura e uso del reticolato geografico. ● Prove di orientamento sia sulla carta che nella realtà. ● Presentazione analitica della simbologia di una carta geografica.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Numeri e algortimi verbali** **Sintassi e logica grammaticale** **Dimensione interculturale e statistica**	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare	*Ascolto (comprensione orale)* Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. *Parlato (produzione e interazione orale)* Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. *Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	Semplici operazioni aritmetiche utilizzando i numeri in lingua francese Compiti di realtà riferiti ad acquisti: prezzo e resto. Argomenti di tecnologia per percorsi pluridisciplinari (raccolta differenziata, energie, materiali)

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**NUMBERS AND ALGEBRA** **PROBLEM SOLVING AND WORD PROBLEMS**	L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti fa- miliari 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 famigliari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di	Ascolto (comprensione orale) – Comprendere 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. – Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attuali- tà o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo sem- plice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Lettura (comprensione scritta) – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.	- Lezioni in modalità CLIL: attraverso la proposta di testi e video che trattano argomenti scientifici e matematici. Gli studenti apprendono in inglese i termini specifici dell'argomento trattato e contemporaneamente approfondiscono e rivedono gli argomenti in una nuova prospettiva pluridisciplinare, traendo molti vantaggi sia dal punto di vista linguistico che nella materia di riferimento, aumentando la motivazione. - AUTHENTIC TASKS per promuovere il pensiero logico utile alla risoluzione di problemi in situazioni quotidiane (problem-solving activities) ESEMPIO: Find an app to solve a problem - AUTHENTIC TASKS per promuovere la capacità di acquisire ed interpretare dati scientifici.

		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.	– Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (Produzione scritta) – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	ESEMPIO: Do a class survey (comprendere i risultati di un sondaggio di classe)

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Il pensiero aritmetico** **Relazioni e funzioni**	L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rap-presentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta,	*Numeri* • Eseguire 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. • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. • Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.	Attività in apprendimento cooperativo; gruppi eterogenei o per fasce di livello Utilizzo delle TIC e della LIM per attività diverse. Utilizzare software di geometria come ad es. Geogebra. Introdurre l'argomento sempre partendo dalla realtà, osservando l'ambiente e trovando analogie tra il concreto e l'oggetto di studio. Modellizzare la realtà. Attività laboratoriali con materiale d'uso quotidiano,

	Il pensiero geometrico	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. 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. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rap- porto col linguaggio naturale. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, …) si orienta con valutazioni di probabilità. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica	• Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. • Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. • Comprendere 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 scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. • Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi. • Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. • Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.	geometria con la carta, con cannucce, con stuzzicadenti. Esempio attività: utilizzare stuzzicadenti di varie lunghezze per comprendere le operazioni e il confronto di segmenti. Utilizzare vari metodi per il confronto degli angoli: compasso, goniometro e sovrapposizione con carta trasparente. Costruire terne pitagoriche con: spago, fili di lana, chiodi, base di compensato e verificare che si ottiene un triangolo rettangolo. Costruire modello del Th. di Pitagora utilizzando compensato, barrette di legno, legumi secchi. Attività di problem solving, risoluzione di problemi in contesti reali

		attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.	*Spazio e figure* ● Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). ● Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. ● Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, …) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). ● Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. ● Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. ● Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. ● Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. ● Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. ● Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. ● Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. ● Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. ● Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.	

			● Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. ● Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. ● Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quoti- diana. ● Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. *Relazioni e funzioni* ● Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. ● Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. ● Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. ● Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. *Dati e previsioni* ● Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad	

			esempio, il campo di variazione. • In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, cal- colare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. • Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Il metodo sperimentale e la misura**	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.	*Astronomia e Scienze della Terra* Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i	Progetto pluridisciplinare sulle miniere, analisi rocce e metalli estratti. Visita ad una miniera. Costruzione modelli molecolari e atomici utilizzando plastilina, stuzzicadenti, fil di ferro e palline di polistirolo. Esperimento sulla cristallizzazione. Esperimento sulla densità di varie sostanze e sul principio di galleggiamento.

	Analisi e rappresentazione dei fenomeni **le relazioni dinamiche e la Modellizzazione**	Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. 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.	principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse. *Fisica e chimica* Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore. Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto. *Biologia* Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare della variabilità in individui della stessa specie. Sviluppare 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). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltiva- zione di muffe e microorganismi. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri	Costruzione di un modello di vulcano. Esperimento sulle correnti convettive e sulle modalità di trasmissione del calore. Esperimenti sulla dilatazione termica, sui conduttori di calore. Esperimento sull'orogenesi. Modellizzare i moti terrestri, le eclissi e le stagioni attraverso mappamondo, torcia, pallina. Modellizzare l'espansione dell'Universo. Progetto pluridisciplinare sui rifiuti, sulla raccolta differenziata e sulle risorse dei rifiuti riciclabili. Osservazione di cellule animali, vegetali e di protisti al microscopio. Coltivazione e osservazione di colonie batteriche. Esperimento sull'osmosi. Esperimento sull'azione digestiva della saliva, ricerca dell'amido nei vari alimenti. Esperimento sulla determinazione del ph di varie sostanze. Modellizzare il meccanismo della respirazione polmonare. Costruire modello di cuore. Esperimento sulla composizione delle ossa. Costruire modello di DNA. Esperimento sull'estrazione di DNA da banana o kiwi. Progetto affettività: approfondimento sui metodi anticoncezionali e sulle malattie trasmesse sessualmente.

			ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.	Analisi di dati, costruzione grafici, compilazione tabelle. Risolvere semplici problemi come ad es. calcolo V, S, t, a. Risolvere semplici problemi sul calcolo delle probabilità relative alla trasmissione dei caratteri ereditari secondo le prime due leggi di Mendel.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Le strutture formali e la composizione** **La musica d'insieme e la partitura**	• 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 sapere e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	• Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare e- venti sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. • Orientare la costruzione della	• Uso del vocabolario tecnico • Realizzazione ed esposizione PPT in riferimento all'argomento trattato • Lezione frontale e dialogata • Stesura di domande e risposte in una prospettiva Peer-to peer (interrogazione tra pari)

			propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	● Formulare interpretazioni personali, usando in maniera appropriata l'ermeneutica verbale come strumento comunicativo di senso e significato. ● Confrontare stili artistico-musicali trovando parallelismi tra i due linguaggi (colore/suono). ● Ascoltare musiche di epoche diverse abbinando ad esse opere visive corrispondenti. ● Riconoscere tecniche, strutture e forme sulle quali è costruita l'opera artistica. ● Utilizzare web o sussidi per trovare informazioni e approfondimenti e curiosità riguardo correnti artistiche e autori. ● Creare lavori in cooperative learning (power point) presentandoli sotto forma di lezione alla classe. ● Eseguire danze e coreografie di gruppo in uso nel periodo musicale trattato (medievale, rinascimentale, barocco, classico, ecc..) ● Eseguire sonorizzazioni di danze con b/p e strumentario didattico.

HOME

CURRICULO VERTICALE: COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
DIGITALE: È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, esplora le loro funzioni e i possibili usi. IMMAGINI, SUONI, COLORI LA CONOSCENZA DEL MONDO	Utilizza gli strumenti informatici e software per creare testi, immagini, e semplici prodotti multimediali. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:	Utilizza le tecnologie della comunicazione e software per ricercare, produrre ed analizzare dati e informazioni per interagire con le altre persone e per elaborare prodotti multimediali come supporto alla creatività e alla soluzione dei problemi. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

CAMPI DI ESPERIENZA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IMMAGINI, SUONI, COLORI **LA CONOSCENZA DEL MONDO**	**Coding Unplugged** **Pensiero computazionale e logica algoritmica**	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.	Utilizzare, con la supervisione dell'insegnante, le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti acquisire informazioni.	• Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. • Individuare e aprire icone relative ai comandi, file, cartelle… • Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer. • Realizzare elaborazioni grafiche. • Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.

				• Visionare immagini, opere artistiche, documentari.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO:	**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.	- 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.	• Articoli di cronaca • E-mail • Testi informativi • Testi regolativi • Schemi e scalette

ITALIANO:	**Ascolto. comprensione e produzione**	-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.	- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.	• Uso del dizionario online • Sinonimi, omonimi, contrari • Linguaggio settoriale • Significato, esempi d'utilizzo e modi di dire • Significato delle parole in base al contesto • Giochi didattici

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA:	**vedere, osservare e sperimentare**	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	Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	• Ricercare informazioni relative alla gita • Uso di google Earth • Uso di riga, squadra, compasso con la Lim • Paint

	Citatdinanza digitale e sicurezza	multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		• Word • Excel (tabelle e grafici) • coding

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

GEOGRAFIA:	**Orientamento e navigazione virtuale**	utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.	● Progetto di una gita, di un percorso o di un viaggio. ● Decidere la meta e scegliere quali mezzi di trasporto utilizzare, programmare le tappe e i punti di interesse da visitare (Compito autentico) ● Ricerca di informazioni in internet: mezzi di trasporto, orari, monumenti, ristoranti, alberghi… ● Flipped classroom: gli alunni in coppia preparano la lezione del giorno da esporre ai compagni utilizzando schemi, LIM, video… ● Creazione in Power Point relativo ad una regione italiana

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Ricerca digitale e uso delle fonti** **Content creation(ricostruzione di quadri di civiltà)**	• 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.	• Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali (Cl.4°/5°) • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. (Cl.3°) • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. (Cl.4°/5°).	● Utilizzo della LIM per visionare e completare carte storiche e geografiche. ● Uso di software specifici per la creazione/ completamento di mappe concettuali. ● Visione di filmati, documentari che favoriscano l'apprendimento dei contenuti presentati. ● Produzione di schemi tramite programmi di videoscrittura.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
INGLESE	**Alfabetizzazione informatica in lingua** **Ascolto e digital content creation**	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari	**Classi I, II, III:** Comprendere parole accompagnate da supporti visivi o sonori **Classi IV e V:** Comprendere brevi testi multimediali, identificando parole chiave e il senso generale. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari	• Giochi interattivi alla LIM, • uso di strumenti tecnologici (foto e video di supporto allo scritto o all'orale), • attività di videoscrittura al computer, • uso della rete internet per ricercare materiali di approfondimento degli argomenti trattati, • ascolto di CD in lingua straniera. • Realizzazione di biglietti di inviti, auguri utilizzando word, power point, publisher

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Musei virtuali e creazione di contenuti digitali creativi**	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato	-Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. -Riconoscere i segni cristiani nell'ambiente. -Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica. -Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della chiesa cattolica. -Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. -Individuare significative espressioni di arte cristiana.	• -utilizzare software specifici. • -Costruzione di mappe. • _Visualizzazione di opere d'arte collegate alla religione cattolica. • -Presentare un argomento utilizzando strumenti multimediali (immagini, suoni, video,..)

		dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.		

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Digital Content creation**	Uso delle TIC (tecnologie delle informazioni e della comunicazione) Uso critico delle TIC Uso delle TIC per ricavare informazioni	Rielabora le immagini con molteplici tecniche anche multimediali. E' in grado di osservare esplorare, descrivere e leggere le immagini e i messaggi multimediali.	**Terza, quarta e quinta** Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. (realizzazione di locandine pubblicitarie per le varie attività promosse dalla scuola: invito allo spettacolo, progetto biblioteca, progetto merenda sana....) **Seconda e prima** Sperimentare materiali, strumenti diversi per produrre creazioni (utilizzo di das, plastilina, pasta di sale e materiali di riciclo come bottoni, tappi, bottiglie di plastica...) **-Quarta e quinta** Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati **Terza** realizzare fumetti scoprendone le regole e le sequenze narrative

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Ascolto, analisi ed alfabetizzazione informatica**	Esegue combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche con gli strumenti della tecnologia informatica	Utilizzare le nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.	• Uso di nuove tecnologie per l'ascolto e la ricerca di musiche.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Raccolta dati digital content creation**	Trova da varie fonti (Internet) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	• Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati (rilevare la temperatura o meteo nel corso di un mese, raccogliere i dati e costruire in grafico) Cl. 2-3 • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato costruendo semplici modelli interpretativi e provando a esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate. Cl. 4	Cercare sul web informazioni relative all'argomento trattato e rielaborarle. Realizzazione di semplici presentazioni multimediali per presentare un argomento trattato (es. Microsoft Office PowerPoint). Registrare i dati osservati nei vari esperimenti con tabelle e grafici (utilizzando Excel) Costruire schemi e mappe di sintesi con software specifici (es. VUE) Utilizzo del sito https://www.mondadorieducation.it/risorse/media/primaria/adozionali/rino_scienze/unita.html Unità 1: I viventi Unità 2: Le piante Unità 3: Gli animali Unità 4: La materia Unità 5: Il corpo umano

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Numeri, calcolo e fogli elettronici**	Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Utilizza adeguate risorse e materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	Saper utilizzare correttamente gli strumenti digitali (software, tablet).	Utilizzare software specifici per effettuare semplici prove e indagini sulle proprietà dei materiali. Presentare un piccolo progetto di gita di istruzione utilizzando strumenti multimediali. Presentare un argomento studiato utilizzando strumenti multimediali.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Digital content creation**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal	**Dio e l'uomo** ● Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. ● Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiano (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. ● Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. ● Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo. ● Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti**	- Creazione file di PowerPoint per elaborazione dati/ricerche inerenti uno specifico tema - Ricerche sulla piattaforma Internet di documenti relativi all'IRC - Creazione file Word - Uso della LIM

		punto di vista artistico, culturale e spirituale. - Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	● Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. ● Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. ● Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** ● Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. ● Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. ● Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. ● Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi** ● Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. ● Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della	

			condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. ● Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. ● Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

TECNOLOGIA	**Alfabetizzazione hardware e software**
	
	Creazione di contenuti digitali
		• Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
		• 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
			• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
			• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
			• Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.
			• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o progetto impiegando materiali di uso quotidiano o risorse reperite in rete.
				• Utilizzare software specifici per effettuare semplici prove e indagini sulle proprietà dei materiali
				• Presentare un piccolo progetto di gita d'istruzione utilizzando strumenti multimediali
				• Presentare un argomento studiato utilizzando strumenti multimediali
				• Disegno di alcuni locali e progettazione di arredamento anche avvalendosi di software specifico gratuito, commerciale.
				• Utilizzare simulazioni specifiche da PhET per:
				  ○ Conoscere le principali forme di energia, le unità di misura più utilizzate, le trasformazioni da una forma all'altra utilizzando
				  ○ Riconoscere la struttura di un atomo e la definizione di isotopo
				• Essere in grado di costruire e risolvere semplici circuiti elettici in ambiente virtuale
				• Apprendere i concetti base dell'informatica
				• Apprendere i principi della programmazione mediante il linguaggio Scratch

		multimediali e di programmazione.		● Adesione al progetto programma il futuro

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Espressione e produzione visiva** **Information Data Literacy** **Media Education**	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	Leggere e interpretare 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. Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).	Studiare e approfondire le opere d'arte attraverso la visione di video didattici (tratti da Youtube e Rai). Utilizzare i siti web di musei e siti archeologici per approfondire la conoscenza del patrimonio artistico italiano ed europeo e per simulare una visita in loco. Utilizzare i software della LIM per individuare in un dipinto o in una fotografia la composizione, i pesi visivi, le linee di forza. Utilizzare software gratuiti online per leggere e scomporre le opere d'arte studiate, individuarne la tavolozza (http://www.esplorandolarte.it/), animare quadri famosi, comporre immagini con elementi specifici di uno stile (www.picassohead.com), rendere le immagini interattive inserendo informazioni (Thinglink). Realizzare Powerpoint illustrativi di un periodo storico-artistico, un artista, o un'opera d'arte, da presentare alla classe (lavoro di gruppo). Studiare il linguaggio del cinema e della pubblicità con esempi concreti; quindi utilizzarlo per realizzare video spot con un tema sociale (es. il bullismo e il cyberbullismo). Utilizzare le risorse digitali per progettare, o modificare creativamente, immagini e scritte, al fine

				di produrre un messaggio visivo con una finalità e un destinatario specifici: manifesti, locandine, possibilmente un e-book.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO	**Comunicazione e collaborazione digitale** **Creazione di contenuti digitali**	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 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.	Ascolto-parlato - Esposizione di lavori di ricerca o elaborati personali mediante l'ausilio di presentazioni al pc Lettura – Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. – Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. – Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. – Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). – Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. – Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. Scrittura – Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette);	● Corrispondenza tramite mail o altri strumenti tecnologici con una classe parallela di un'altra scuola ● Video realizzati dai ragazzi in merito ad attività svolte a scuola (esempio: video realizzato in occasione della Giornata contro il Bullismo) ● Mappe utilizzando il pc (per es. cmaps) ● Elaborati scritti utilizzando word o altri programmi di videoscrittura ● Locandine di presentazione di eventi organizzati dalla scuola o da enti territoriali (Esempi: Corsa campestre/Incontro formativo sulla legalità/Spettacolo di fine anno) ● Foglio informativo sull'evento del "Zenerù" in cui vengono riportati

		Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale 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.	utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. – Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. – Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. – Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. – Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo – Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. – Comprendere e usare parole in senso figurato. – Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. – Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. – Utilizzare dizionari di vario tipo, anche digitali; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. – Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	articoli, interviste, immagini relative all'edizione in corso, in collaborazione con la Proloco • Ideazione e stesura del giornalino di classe attraverso la creazione di un blog

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Information and Data Literacy** **Digital Content Creation**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia 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 medievale, 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.	**Esporre oralmente e per iscritto** un argomento di studio e ricerca, esprimendo le proprie considerazioni e utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. **Collaborare con i compagni** nella realizzazione di un'attività condivisa **Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico. Mostrare **un atteggiamento propositivo**. **Conoscere e comprendere aspett**i, processi e avvenimenti fondanti dei **nuclei fondamentali della storia** Interpretare **grafici e dati statistici.** Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente. **Produrre informazioni digitali a partire da fonti di vario genere.** **Applicare le conoscenze e le regole del linguaggio visivo e/o multimediale per realizzare prodotti originali.**	L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici e realizza power- point riguardanti i nuclei tematici dell'argomento trattato nei vari periodi storici. L'alunno ricerca informazioni utilizzando i più noti motori di ricerca per evidenziare le seguenti tematiche: la tragedia della guerra, l'umanità degli uomini che riesce ad emergere anche nel contesto bellico, la solidarietà tra soldati e tra civili. L'alunno realizza interviste a testimoni di particolari avvenimenti storici e realizza semplici filmati e-o registrazioni e- o fotografie. L'alunno comprende documenti storici e realizza in formato digitale sintesi e statistiche relative ad alcune tematiche di particolare interesse (andamento demografico, suffragio, migrazioni di ieri e di oggi, scoperte scientifiche e "rivoluzioni"…). In tutte queste attività sono coinvolte anch seguenti competenze: competenze sociali civiche, spirito d'iniziativa, imparare ad imparare, competenze digitali, consapevol ed espressione

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Orientamento e sistemi di navigazione virtuali** **Sistemi GIS**	● 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.	*Orientamento* ● Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. *Linguaggio della geo-graficità* ● Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.	● Utilizzare software specifici (Google Maps e Google Earth). ● Presentare un piccolo progetto di gita d'istruzione utilizzando strumenti multimediali. ● Presentare un argomento studiato utilizzando strumenti multimediali.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Interazione e multimedialità**	-Comprendere brevi messaggi orali e scritti - Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. - Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.	*Ascolto (comprensione orale)* -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. *Lettura (comprensione scritta)* -Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. *Scrittura (produzione scritta)* -Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. *Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	-Visualizzazione video in lingua su piattaforme di condivisione (youtube…) - Inserire le parole giuste di una canzone sul sito *lyrics training* - Mettere insieme le parole chiave di una canzone realizzando un'immagine sul sito *tagul* - Presentazioni di power point - Realizzazione di video - Utilizzo dei dizionari on line - Gioco memory sulla piattaforma digitale del libro di testo - Gioco kahoot - Utilizzo della LIM per esercizi multimediali

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Ascolto e alfabetizzazione multimediale**	- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. - Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. - Legge semplici testi 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	**Ascolto (comprensione orale)** – Comprendere 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. – Individuare 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. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. **Parlato (produzione e interazione orale)** – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.	- Web quest: ricerca di informazioni richieste da un questionario su un sito web precedentemente selezionato dall'insegnante. - Piattaforma online workbook: gli allievi utilizzano la piattaforma online per l'esecuzione degli esercizi assegnati dall'insegnante (anche in modalità autocorrettiva). - Piattaforma padlet: utilizzata per la raccolta di ricerche in power point su argomenti vari. - Piattaforma kahoot: utilizzata per l'implementazione di quiz online. - Word e posta elettronica: utilizzati per la stesura di un testo in formato digitale, che poi viene inviato all'insegnante tramite l'utilizzo della posta elettronica. - Piattaforma tagul/word art: utilizzato per la creazione di immagini digitali che raccolgono le parole chiave di un determinato ambito lessicale. - Lyricstraining: utilizzato per la realizzazione di karaoke a buchi. - Oxford advanced learner's dictionary come dizionario monolingue online.

		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.	**Lettura (comprensione scritta)** – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. – Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. **Scrittura (Produzione scritta)** – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	- Wordreference come dizionario bilingue online. - Forvo per pronunce di nomi, cognomi o toponimi particolari.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Numeri, calcolo e fogli elettronici di calcolo**	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 denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).	*Numeri* ● Eseguire 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. ● Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. ● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. *Spazio e figure* ● Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). ● Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. ● Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, …) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). ● Descrivere figure complesse e costruzioni	Utilizzo delle TIC per attività da svolgere singolarmente, in coppie di aiuto o in piccolo gruppo. ✓ Utilizzo di Excel (o Open office) come fogli di calcolo, per rappresentare dati, tabelle o grafici. ✓ Uso di software di geometria (es. Geogebra) per rappresentare punti, segmenti, figure sul piano cartesiano e realizzare trasformazioni geometriche. ✓ Utilizzo di motori di ricerca per ricercare informazioni o videolezioni. ✓ Utilizzo di videocamere per filmare lavori di gruppo e di software per creare video informativi da poter eventualmente condividere sui social network.

		Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, …) si orienta con valutazioni di probabilità. 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.	geometriche al fine di comunicarle ad altri. ● Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. ● Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. ● Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. ● Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. ● Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. ● Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. *Relazioni e funzioni* ● Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. *Dati e previsioni* ● Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda,	✓ Programma Scratch per attività in collaborazione con l'insegnante di tecnologia.

			mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Osservazione e Laboratori virtuali**	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. 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. 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.	- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. - Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse. - Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.	Creazione da parte degli alunni di "padlet" o presentazioni in "prezi" inerenti alcuni argomenti studiati. Spiegazione di alcuni argomenti (sistema solare, tettonica a placche, apparato circolatorio) utilizzando la realtà aumentata con tablet e app specifiche.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Il gioco, le regole e gli sports (digital Content Creation)**	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sa- no stile di vita e alla prevenzione. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).	Realizzazione di video e materiale multimediale per apprendere il regolamento di vari giochi sportivi (pallamano, basket, pallavolo). Realizzazione di presentazioni in powerpoint su tematiche riguardanti il doping e alimentazione e salute. Realizzazione di coreografie su base musicale, successiva realizzazione di video.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Ascolto, analisi e alfabetizzazione informatica** **Produzione ed esecuzione (hardware con audio)**	• È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elabora- zione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	• Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. • Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. • Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	• Uso di software musicali in classe o a casa, tra i quali: **Musescore** (in aula di informatica ogni alunno usa il software di notazione in funzione offline, per scrivere brani musicali mentre la docente fornisce le indicazioni alla LIM, per poi continuare a sviluppare il proprio lavoro a casa) **Soundation** (software in funzione online che permette la realizzazione di brani utilizzando, elaborando e sovrapponendo tracce già esistenti, tali brani possono essere salvati anche come suonerie del cellulare di ogni alunno) • Uso delle tecnologie informatiche (Lim, Internet, Word, Excel, PowerPoint): in classe, da parte del docente, per esporre argomenti sia di storia della musica sia di teoria musicale, per visionare film o video musicali; a casa, da soli o in gruppo, gli alunni lavorano per svolgere ricerche e approfondire argomenti trattati in classe • Uso del Mebook con amplificazione delle basi musicali mediante cassa bluetooth • Allegare al registro elettronico documenti integrativi all'argomento trattato

				● Allegare al registro elettronico le basi musicali, che gli alunni possono scaricare, per favorirne la fruizione ● Utilizzare programmi musicali di scrittura/lettura, disponibili in rete. ● Tradurre uno spartito con codice tradizionale in altri sistemi/codici simbolici, e/o digitali. ● Ricercare nel web programmi per elaborare accompagnamenti strumentali per brani e melodie conosciute. ● Ricercare sul web versioni diverse per genere e stile riferite ad un preciso brano della tradizione classica. ● Elaborare in formato digitale un prodotto musicale finito ed ex novo, seguendo indicazioni operative e tutorial virtuali. ● Partendo da un'opera musicale sconosciuta, rintracciare sul web informazioni, dettagli e curiosità. ● Predisporre e costruire una lezione/presentazione multimediale riferita ad autori, stili, periodi musicali. ● Costruire un video clip su un personaggio musicale odierno.

HOME

CURRICOLO VERTICALE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare È la capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione e carriera. Vi rientra, però, anche la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolamentarsi.	Acquisisce ed interpreta l'informazione. Individua collegamenti e relazioni; trasferisce altri contesti. Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	**Identità personale** **Relazione e convivenza** **Emozioni e vissuti**	Il bambino Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi o sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati… Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. Motiva le proprie scelte.	Rispondere a domande su un testo o su un video. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Compilare semplici tabelle. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	• Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana). • Costruire cartelli per memorizzare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. • Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni,) con simboli convenzionali. • A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. • A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO:	**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	-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. -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.	Spiegazioni, consegne, istruzioni e regole Comunicazioni dei media Formulazione di domande, risposte e spiegazioni, opinioni in conversazioni e discussioni Ascolto delle opinioni altrui Discorso orale su un tema personale Utilizzo di fonti di varia natura per le finalità adeguate

ITALIANO:	**Lessico**	-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.	- 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.	Dizionario: ripasso ordine alfabetico, radice e desinenza delle parole, parola base Sinonimi, omonimi, contrari Paragoni e similitudini Linguaggio settoriale Significato, esempi d'utilizzo e modi di dire Significato delle parole in base al contesto Parole generiche e parole specifiche: i campi semantici Uso delle tecnologie
ITALIANO:	**Prime regole linguistiche**	-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.	- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	

ITALIANO:	**Lettura**	-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informa- zioni 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.	- 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.	**ATTIVITA' PER STIMOLARE LA LETTURA** **predisporre ambienti sociali di apprendimento idonei:** ♣ Allestimento biblioteca di plesso e biblioteca di classe. ♣ Visite presso la biblioteca comunale. ♣ Incontro con gli autori, in collaborazione con l'Amministrazione Comunale. ♣ Allestimento "spazio" **fisico e temporale** dedicato alla lettura personale e alla lettura del docente alla classe. ♣ Il laboratorio **INSEGNARE/APPRENDERE STRATEGIE DI LETTURA** **ATTIVAZIONE:** - Creare "l'atmosfera" attraverso rituali che si ripetono e che contraddistinguono il momento della lettura - Suscitare la domanda, l'interesse, la curiosità, la suspense… **ANTICIPAZIONE:** -Far cogliere alcune anticipazioni dal testo, attraverso l'osservazione: ► **del titolo** ► **della copertina** ► **del genere** ► **dell'autore**

				► **dalle illustrazioni all'interno del libro** -Lettura di alcune parti (iniziali, intermedie) del libro che anticipano la vicenda… **LETTURA GLOBALE E/O ORIENTATIVA:** +Trama del libro +Giudizi (scritti o verbali) dati dai compagni che hanno precedentemente letto il testo. (anche in forma di "**consigli di lettura**"; (ad es.: "*penso che questa storia piacerà molto ai miei compagni che in un libro vogliono trovare mondi fantastici, creature misteriose, avventure nel mistero*...") +Narrazione di un fatto significativo tolto dal testo. **PADRONEGGIARE LE STRUTTURE E GLI ELEMENTI TIPICI DELLE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI:** ● Attraverso la tecnica laboratoriale, è possibile, dopo che si padroneggiano le strutture e gli elementi tipici delle varie tipologie di testi, fare in modo che le scene non scivolino via rapidamente, senza lasciare tracce, ma interagiscano in modo produttivo con l'esperienza, la fantasia, la creatività del lettore, che sarà guidato a calarvisi dentro lentamente, a centellinarle e a scoprire il gusto di rifarle diversamente, attraverso:

				● **analisi di un personaggio**; es.: realizzazione grafica di un cartellone-ritratto, con l'indicazione delle caratteristiche fisiche e psicologiche ● **individuazione dei passaggi** – o semplici frasi – **particolarmente significativi**, per la vicenda o sulla base della sensibilità individuale del lettore: la frase più divertente, quella più triste, quella più "spaventosa", la prima e l'ultima etc.... ● **attività multidisciplinari di rielaborazione.** Esempi: 1. sequenze di immagini per raccontare graficamente la storia, magari con utilizzo dei fumetti 2. realizzazione di piccoli plastici o fondali per fare "recitare" la storia ai personaggi realizzati con cartoncino o plastilina 3. presentazioni al computer: testi arricchiti di immagini autoprodotte o reperite sul web, ipertesti 4. La creazione di varianti alla storia; ● **Conversazioni** e/o **produzioni personali** sullo stimolo della domanda: al posto del personaggio "X" tu come ti saresti comportato? ● L'elaborazione di finali diversi; ● La prosecuzione da un punto della storia che suggerisce sviluppi fantasiosi ; (Costruzione del libro)

				● L'elaborazione di Integrazioni che amplificano gli avvii dello scrittore **LEGGERE IN MODO ESPRESSIVO** ● Lettura ad alta voce in classe (da parte degli studenti o dell'insegnante). ● Lettura dialogata di brani che si apprestano a questa attività. ● Incontri di lettura animata in biblioteca, in collaborazione con l'Amministrazione Comunale. ● Drammatizzazione. ● Storie giocate. Attività di rielaborazione dei testi letti in forma psicomotoria, specialmente per offrire chiavi di lettura e di re-interpretazione capaci di catturare l'attenzione e di stimolare la creatività degli alunni meno attratti dal testo e/o condifficoltà . **RIFLESSIONE METACOGNITIVA** ● Riflessione Linguistica ● Leggere per esprimere il proprio pensiero, le proprie emozioni, per riflettere, per conoscere, per "produrre". ● Riconoscimento dei **generi narrativi**, attraverso le attività condotte nell'ambito della biblioteca di classe. Adozione di simboli per classificare i volumi; i simboli possono essere una creazione autonoma della classe o ricalcare quelli in uso presso la biblioteca locale. Se lo spunto è

				"classificatorio", l'intento finale più ampio è conoscere meglio se stessi attraverso l'analisi individuale ed in gruppo dei gusti di lettura. **Leggere e scrivere** non sono due momenti e due atti distinti, altrimenti si avrebbe una figura di allievo-lettore distratto, frettoloso, annoiato, mentre dall'altra parte quella di un allievo-scrittore privo di idee e sfornito di una "strumentazione linguistica" adeguata. **I percorsi che si intendono formulare, pur privilegiando la fase della lettura per il piacere di leggere, puntano una figura di lettore che scopre il gusto di farsi scrittore, nella convinzione che a scrivere si impara leggendo.**
ITALIANO:	**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.	- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. - 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. - 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 sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	Testi narrativi realistici/ verosimili Testi narrativi fantastici Poesie Descrizione di persone e ambienti Testi narrativi con parti descrittive Testi narrativi Diario Cronaca E-mail Testi informativi Testi regolativi Schemi e scalette Road book, attività preparatoria al viaggio di istruzione : ● Dare agli alunni, divisi in gruppi, schede informative su monumenti, chiese, cibo, squadre sportive… della città di destinazione

				• Gli alunni sintetizzano le informazioni principali Trasformano queste informazioni in una drammatizzazione adeguata o in una brochure informativa per i turisti.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

TECNOLOGIA:	**Prevedere e immaginare** **Intervenire e trasformare**	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 spiegarne 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	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Lettura etichette e volantini Realizzazione biglietti Leggere e capire le istruzioni di montaggio Conoscere le funzioni principali di un programma Costruire un semplice oggetto utilizzando strumenti e materiali adatti Smontare e montare oggetti di uso quotidiano: scarpe, forbici, orologio, caffettiera …..(cl.1-2-3-4-5)

		ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle di- verse 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.		

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

GEOGRAFIA:	**Orientamento** **Linguaggio della geografia** **Organizzazione territoriale**	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). 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	Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita Estendere 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.).	Progetto di una gita, di un percorso o di un viaggio. Decidere la meta e scegliere quali mezzi di trasporto utilizzare, programmare le tappe e i punti di interesse da visitare (Compito autentico) Flipped classroom: gli alunni in coppia preparano la lezione del giorno da esporre ai compagni utilizzando schemi, LIM, video…

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

STORIA	**Linea del tempo** **Successione e contemporaneità**	• Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.	• Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. (Cl.4°/5°) • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. (Cl.3°) • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. (Cl.4°/5°) • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. (Cl.3°). • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. (Cl.4°/5°). • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e	● Essere consapevoli della presenza sul territorio di archivi, musei, biblioteche e conoscerne le funzioni. ● Riconoscere le fonti storiche locali e non e saperne ricavare informazioni utili. ● Attraverso attività grafico-pittoriche e manipolative riprodurre elementi caratterizzanti una civiltà. (es. papiro, calco in gesso, arte greca,..) ● Elaborazione di schemi e riassunti, ricerca di parole chiave.

			consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.(3°/4°/5°)	

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Dio e l'uomo** **Il linguaggio religioso**	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche	– Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. – Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. – Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. – Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del «Padre Nostro».	-Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. -Organizzare il proprio apprendimento. -utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito. -Mettere in relazione simboli religiosi con il loro significato. -Ricavare informazioni dalla lettura dei testi sacri. -Identificare i principali codici dell'iconografia cristiana.

		essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.		

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Il movimento e la coordinazione** **Il gioco e le regole**	Disponibilità ad apprendere Uso dei saperi. Valutare Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a se, agli oggetti, agli altri.	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	Lancio al bersaglio Boowling Palla prigioniera Cambiare andatura seguendo i diversi ritmi Staffette Correre seguendo il comando iniziale e rispettando i ritmi dei compagni Percorsi strutturato che richieda varie abilità (strisciare, saltare, rotolare……..)

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Relazioni, dati e previsioni**	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. PENSIERO RAZIONALE 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. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il	Tutti gli Obiettivi di Apprendimento concorrono allo sviluppo del traguardo di competenza Imparare ad Imparare. Rappresentare relazioni e dati in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.	Indagine in classe sui vari sport. Trasformarli in areogramma, in istogramma…Trovare la media, la moda e la mediana e la percentuale di bambini che praticano i vari sport. Attività laboratoriali. Costruzione di modelli dinamici con materiale di uso quotidiano. Origami, tangram. Attività di problem solving, problemi per immagini

		controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.		

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE	**Tecniche espressive** **Lettura delle immagini** **Linguaggio visivo**	Autogestione. Uso dei saperi. Disponibilità ad apprendere.	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	**Prima e seconda** Prendere spunto dall'opera d'arte per creare **Seconda** Sperimentare materiali, strumenti diversi per produrre creazioni **Terza** Utilizzare nelle proprie produzioni creative elementi osservati in opere d'arte **Quarta e quinta** Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti, osservando immagini e opere d'arte.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Produzione sonora.** **Espressione corporea** **Ascolto**	Elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla fonte. Improvvisa liberamente dominando tecniche, materiali, suoni e silenzi. Interpreta brani musicali di diverso genere.	Utilizzare la voce, gli strumenti e le nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando gradualmente le proprie capacità di invenzione e improvvisazioni.	Scegliere uno strumento di produzione del suono per sonorizzare una fiaba o una situazione vissuta. Esecuzione di brani musicali con la voce e con il flauto (4^ e 5^). Lettura della notazione musicale (4^ e 5^).

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Esplorare e osservare il mondo naturale.** **Esseri viventi e corpo umano**	Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti…) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	Descrivere oggetti nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli. Riconoscer funzioni e modi d'uso. Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. Osservare, utilizzare e quando è possibile costruire semplici modelli di misura (recipienti per misure di volume/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.	Progetto "Eureka, funziona" promosso da Federmeccanica. https://www.federmeccanica.it/education/progetti/progetto-eureka-funziona.html (L'iscrizione deve essere effettuata entro la fine di settembre). Partecipazione a "BergamoScienza"(mese di ottobre) c/o Ist. Fantoni di Clusone . https://www.bergamoscienza.it/ **Costruzione di un pluviometro.** Ritagliare una bottiglia di plastica per oltre la metà, a circa 18 cm dal basso. Con il nastro adesivo fissare un imbuto nella parte alta della bottiglia. Una buona alternativa all'imbuto può essere l'altra metà della bottiglia tagliata, che posizionata capovolta e senza tappo andrà inserita all'interno della parte inferiore della bottiglia già tagliata. Scrivere lateralmente sulla bottiglia una scala graduata in millimetri (oppure incollare un righello) Posizionare lo strumento meteorologico realizzato su una superficie priva di dislivelli e ostacoli che possano falsare il

			Servirsi di unità di misura convenzionali. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato costruendo semplici modelli interpretativi e provando a esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate.	risultato. A questo punto basterà aspettare i giorni di pioggia, in cui si potrà controllare la quantità di precipitazioni giornaliera e registrarla con i bambini su un calendario dopo aver calcolato le precipitazioni effettive. **Calcolare la quantità di pioggia** Un millimetro di acqua raccolto dal pluviometro equivale ad un litro d'acqua caduto su un metro quadro di terreno. Bisognerà dunque moltiplicare l'area del pluviometro per i millimetri d'acqua raccolti al suo interno.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Cultura e civiltà** **Comprensione orale** **Produzione orale**	Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni	**Classi I-II-III:** Comprendere vocaboli, istruzioni e espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso ai compagni e alla famiglia. **Classi IV e V**: Comprendere brevi dialoghi, istruzioni	Attività individuali e in gruppo con le flashcards, ascolto e interpretazione di canzoni, giochi interattivi alla LIM, visione di semplici filmati in L2. IV e V: autovalutazione del percorso di apprendimento.

			espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali, identificando parole chiave e il senso generale.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Dio e l'uomo**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	- Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni.	- Creazione di schemi per attività di studio e di ripasso - Creazione di collegamenti critici tra la storia politico-sociale e la storia del Cristianesimo - Creazione di linee del tempo (legate alla storia del Cristianesimo) da arricchire con informazioni provenienti dallo

	La Bibbia e le fonti	- Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	- Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee.	studio di altre materie scolastiche. - Lettura, analisi e comprensione di testi biblici o legati alla cultura cristiana - Attività personale di ricerca di dati ricavati da ricerca, per una buona esposizione inerenti temi di natura religiosa/morale/sociale.

	Il linguaggio religioso **i valori etici e religiosi**		- Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA	**Tecnologia e sostenibilità** **Competenze digitali**	• 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. • 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. • 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.	• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o progetto impiegando materiali di uso quotidiano o risorse reperite in rete. • Realizza semplici oggetti con l'utilizzo di materiale facilmente reperibile a partire da esigenze e bisogni concreti • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e	• Realizzazione di decorazioni natalizie con la carta utilizzando varie tecniche • Riconoscere le risorse naturali e le materie prime che l'uomo utilizza per soddisfare i propri bisogni • Presentare un argomento studiato utilizzando strumenti multimediali e non, ricavando informazioni anche da fonti non analizzate in classe ma fornite dall'insegnante o reperite in rete • Favorire l'apprendimento e l'autonomia degli alunni attraverso il lavoro in piccolo gruppo e il tutoraggio tra pari. • Realizzare progetti interdisciplinari in collaborazione con i docenti di italiano, storia, scienze, musica, lingue straniere per aiutare gli studenti a vedere le connessioni tra i diversi campi del sapere. Ad esempio: ○ Le miniere e i metalli ○ Sui fili dell'elettricità

		• 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.	selezionare le informazioni utili. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	○ IL sistema solare ○ La raccolta differenziata e il problema dei rifiuti ○ Caratteristiche abitazione in relazione all'ambiente in cui sono edificate ○ Progetto di visita d'istruzione a …

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Espressività/produzione**	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi.	Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.	Favorire l'apprendimento e l'autonomia degli alunni attraverso il lavoro in piccolo gruppo e il tutoraggio tra pari. Stimolare la progettazione di ogni elaborato grafico prima della sua realizzazione. Promuovere l'autovalutazione degli elaborati grafici attraverso la discussione di gruppo. Decidere insieme agli studenti quali lavori andranno esposti nei corridoi della scuola.

	Analisi dell'opera **Patrimonio culturale**	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. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. 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.	Somministrare questionari di riflessione e autovalutazione al termine del corso. Realizzare progetti interdisciplinari in collaborazione con i docenti di italiano, storia, scienze, musica, lingue straniere per aiutare gli studenti a vedere le connessioni tra i diversi campi del sapere.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO	**Ascolto e parlato**	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative,	Ascolto e parlato	• Creare sintesi, mappe, schemi degli argomenti presenti in un

	Lettura	attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 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	– Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. – Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). – Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). – Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. – Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. – Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare	testo al fine di elaborare un testo argomentativo ● Reperire e utilizzare informazioni da fonti diverse (scritte, visive…) ● Approfondire una tematica legata al territorio: esempio l'attività mineraria nelle nostre valli. Gli alunni approfondiscono nelle varie discipline l'argomento, lavorando in gruppo. Partecipano ad una visita guidata sul territorio, poi realizzano un prodotto multimediale o allestiscono una piccola mostra ● Progetto interdisciplinare sulla Grande migrazione: cause, protagonisti, viaggio, luoghi di partenza e di arrivo. Gli alunni approfondiscono nelle varie discipline l'argomento, lavorando in gruppo. Se possibile, partecipano ad una visita guidata al Museo dell'Emigrazione e del mare di Genova, poi realizzano un prodotto multimediale o cartelloni ● Progetto Biblioteca: incontro con l'autore; letture animate in collaborazione con la Biblioteca Comunale; realizzazione della Biblioteca digitale innovativa.

	Scrittura	testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale 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	in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. Scrittura – Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. – Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. – Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. – Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. – Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. – Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale.	● Preparazione in gruppo di letture espressive e illustrazioni di alcuni brani tratti da opere letterarie. In ogni gruppo ogni alunno ha un ruolo. Alla fine il testo viene interpretato dal gruppo.

	Riflessione linguistica e lessico	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.	– Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo – Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. – Comprendere e usare parole in senso figurato. – Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. – Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. – Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. – Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	

			– Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. – Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. – Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). – Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. – Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. – Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. – Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. – Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. – Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. – Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Uso delle fonti e della metodologia storica** **Tempo, spazio e trasformazioni** **Interpretazione della storia**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia 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 medievale, 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.	**Esporre oralmente e per iscritto** un argomento di studio e ricerca, esprimendo le proprie considerazioni e utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. **Collaborare con i compagni** nella realizzazione di un'attività condivisa **Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico. Mostrare **un atteggiamento propositivo** **Conoscere e comprendere aspett**i, processi e avvenimenti fondanti dei **nuclei fondamentali della storia** Interpretare **grafici e dati statistici.** Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente. **Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito**	L'alunno si informa in modo autonomo su fatti, problemi storici, tematiche relative all'educazione civica in base ai contenuti acquisiti; sviluppa mappe concettuali ed espone quanto appreso in maniera autonoma al gruppo classe. L'alunno realizza in piena autonomia una linea del tempo che illustri i nuclei fondanti delle principali epoche storiche, aprendo lo scenario ai contesti culturali, artistici e letterari. L'alunno ricerca informazioni utilizzando i più noti motori di ricerca per accrescere e consolidare le conoscenze apprese in ambito scolastico, costruendo percorsi interdisciplinari e non solo, all'interno dei vari periodi storici. L'alunno analizza e comprende fonti e documenti storici del linguaggio politico e legislativo ed espone in forma scritta o orale le conoscenze acquisite anche nell'ambito di Cittadinanza e Costituzione.

	europea e globale	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.		

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Orientamento** **Paesaggio e territorio**	• 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	*Linguaggio della geo-graficità* • Utilizzare strumenti tradizionali e innovativi per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. *Paesaggio* • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e	• Sistematizzazione schematica dei concetti chiave di un argomento (partendo dalle conoscenze pregresse e/o dalla lettura del libro di testo). • Attività di tutoring a coppie o nel piccolo gruppo, per lo studio della geografia. • Estrapolare dal testo le possibili domande di un'interrogazione e rispondere in maniera pertinente (anche in versione quiz) anche autovalutando il proprio processo di apprendimento. • Svolgere una ricerca di approfondimento su uno dei contenuti proposti in classe/nel proprio libro

	Relazioni e organizzazioni territoriali	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.	progettare azioni di valorizzazione. *Regione e sistema territoriale* • Consolidare il concetto di regione geografica applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	di testo utilizzando adeguate strategie per selezionare le informazioni più importanti o richieste da una consegna.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITAR	**Comprensione orale e scritta**	Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.	*Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* – Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali	- Correzione collettiva degli esercizi svolti

IA (FRANCESE)	**Produzione scritta e orale** **Interazione**	Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare	variazioni di significato. – Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	- Correzione collettiva e individuale delle verifiche svolte - Ripetizione dell'ascolto del dialogo - Attività di peer-to-peer - Schematizzare e sintetizzare le informazioni ricevute - Compiti di realtà per motivare l'apprendimento e la consapevolezza di avere appreso.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Comprensione orale (ascolto)**	- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti fa-miliari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. - Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti	Ascolto (comprensione orale) – Comprendere 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. – Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attuali- tà o su argomenti che riguardano i propri	- Creazione/proiezione di mappe concettuali e Power Point che mettono in evidenza i punti principali di un dato argomento, facilitando la maturazione di uno studio non strettamente mnemonico e favorendo lo sviluppo dell'autonomia. - Lavori di coppia o di gruppo per favorire l'ascolto, il confronto tra pari

	Comprensione scritta (lettura) **Produzione scritta (scrittura)** **Produzione e interazione orale (parlato)**	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.	interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Lettura (comprensione scritta) – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo	e la maturazione delle proprie responsabilità nel rapporto con gli altri. - Riflessione sul metodo di studio per acquisire maggiore consapevolezza del proprio processo di apprendimento. - Accoglienza e rielaborazione dell'errore, da considerare come parte integrante del processo di apprendimento.

		- Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	svolgimento di giochi, per attività collaborative. – Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (Produzione scritta) – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Numeri e algebra** **Spazio e figure** **Relazioni e funzioni**	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 denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un	Tutti gli obiettivi concorrono allo sviluppo della competenza	Attività in apprendimento cooperativo; gruppi eterogenei o per fasce di livello Utilizzo delle TIC e della LIM per attività diverse. Promuovere l'autovalutazione e la valutazione tra pari al termine di una verifica orale. Attività di flipped classroom: a casa ricercare informazioni, videolezioni su internet (oppure visionare video selezionati dall'insegnante), prendere appunti e provare a riferire in classe quanto appreso o non compreso.

	Problem solving **Dati e probabilità**	problema specifico a una classe di problemi. 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. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, …) si orienta con valutazioni di probabilità. 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.		

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Metodo scientifico** **Biologia** **Ecosistemi e ambienti**	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. 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. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso	- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Sviluppare 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)	Gioco di ruolo sull'apparato circolatorio: ciascun alunno personifica un organo e la sua relativa funzione. L'aula diventa il cuore e gli alunni, a turni, rappresentano i vasi sanguigni, il sangue e le valvole cardiache e si muovono di conseguenza. Successivamente un gruppo rappresenta la piccola circolazione e l'altro la grande circolazione. Approfondimento di alcuni argomenti tramite riviste scientifiche, video, internet. Organizzazione ed esecuzione di esperimenti scientifici. Progetti pluridisciplinari come ad es. sui rifiuti e il riciclaggio.

		della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.		

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Dimensione motoria** **Dimensione sociale** **Dimensione cognitiva** **Dimensione dei comporta**	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. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla	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). Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in	Ai ragazzi, in base alle proprie competenze e passioni, viene chiesto di **preparare** ed essere in grado di proporre **una lezione su un gioco sportivo** per la classe (a coppie o in piccoli gruppi). I ragazzi si trovano così a dover riflettere su ciò che i compagni e loro stessi sono già in grado di fare e ciò su cui bisogna invece andare a lavorare. **Realizzare delle ricerche su argomenti che interessano tematiche legate all'adolescenza e all'alimentazione**: i ragazzi, in piccoli gruppi, preparano del materiale cartaceo e multimediale per presentare ai compagni degli argomenti che li possono interessare da vicino. Una volta realizzato il lavoro si può chiedere agli alunni di esporlo ai compagni e/o ad altre classi. **Realizzazione di percorsi o giochi da proporre come riscaldamento ai compagni**: gli alunni, a coppie, creano un percorso o un gioco a squadre utilizzando almeno 4 tra tutti gli attrezzi disponibili. In seguito lo

	menti e stili di vita attivi e sani	prevenzione.	forma originale e creativa, proponendo anche varianti. 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. 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.	propongono ai compagni a cui dovranno spiegarlo, dimostrarlo e fornire le regole. **Inventare esercizi e giochi con un attrezzo ginnico a scelta**: gli alunni, a coppie o individualmente, scelgono un attrezzo ginnico tra quelli a disposizione e devono inventare esercizi o utilizzi particolari da proporre poi a tutti i compagni, con l'obiettivo di incrementare le capacità coordinative (es. giocoleria). **Attività peer to peer** Gli alunni, in base alle proprie attitudini, lavorano in gruppo assumendo il ruolo di insegnante di una particolare attività sportiva o di uno specifico esercizio (es. nella ginnastica artistica gli alunni già capaci di eseguire ruota, verticale a 2 o 3 appoggi ecc. fanno da tutor ai compagni insegnando loro l'attività prevista). **Arbitraggio** Dopo aver appreso il regolamento dei vari giochi sportivi si chiede agli alunni di arbitrare le partite dei compagni.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Linguaggio musicale** **Produzione strumentale e vocale** **Ascolto consapevole**	• 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	• Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. • Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. • Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. • Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare e- venti sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza,	• Dato un tempo stabilito, organizzare e costruire performance ritmiche e melodiche con strumentario didattico. • Realizzare danze e coreografie di gruppo in linea con lo stile e il genere musicale ascoltato e assegnato. • Comparare brani classici con musiche odierne delineando e analizzando elementi costitutivi quali: forma, melodia, ritmo, strumentazione. • Saper ascoltare e valutare in modo critico, musiche inserite in eventi artistici come: brani dal vivo, talent show, spettacoli su media e social web. • Costruire una brochure informativa e/o di presentazione per concerti scolastici e/o saggi finali. • Ideare ed organizzare in maniera autonoma, un "momento musicale" predisponendo modalità, tempi, allestimento, brani, supporti tecnici. In riferimento a storia della musica, in una prospettiva Peer-to-peer learning:

		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.	teatro, arti visive e multimediali. ● Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	● realizzazione in classe di schemi in piccoli gruppi ● realizzazione di ricerche in Word o PowerPoint da soli o in gruppo In riferimento alla pratica strumentale, anche ma non solo in una prospettiva Peer-to-peer learning: ● ricerca e spiegazione/trasmissione di un corretto e personale metodo di studio (affrontare una difficoltà tecnico/musicale per volta; cantare prima della pratica strumentale, con l'aggiunta di gesti che identificano l'altezza delle note; suonare senza base ma con metronomo con velocità propedeutiche) ● realizzazione di testi su basi musicali preesistenti, da soli o in gruppo, con funzione di stimolo ad un investimento creativo, di ascolto e di collaborazione con i compagni

HOME

CURRICOLO VERTICALE: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Competenza in materia di cittadinanza Ognuno deve possedere le skill che gli consentono di agire da cittadino consapevole e responsabile, partecipando appieno alla vita sociale e politica del proprio paese.	Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflette sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflette, si confronta, ascolta, discute con gli adulti e gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, segue regole di comportamento e si assume responsabilità. Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

	IL SÉ E L'ALTRO		

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPI DI ESPERIENZA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IL SE' E L'ALTRO	**Rispetto delle regole** **Cooperazione nei giochi** **Appartenenza sociale**	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, soste- nere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a conoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta	Superare la dipendenza dall'adulto assumendo iniziative e portando a termine compiti ed attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.	• A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano • Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le verità presenti in classe: caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari…; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. • Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. • Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano

	Accoglienza della diversità	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. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. Manifestare interessi per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. Scambiare giochi, materiali, ecc.. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni.	a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. ● Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti. ● Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO: ascolto e parlato	**Interazione e rispetto delle regole**	-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.	-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. -Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. -Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.	Formulazione di domande, risposte e spiegazioni, opinioni in conversazioni e discussioni Ascolto delle opinioni altrui Discorso orale su un tema personale Rispetto dei turni nelle conversazioni

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA:	**Osserva l'ambiente, oggetti e materiali**	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 spiegarne il funzionamento.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Lettura etichette e volantini Realizzazione biglietti Leggere e capire le istruzioni di montaggio Conoscere le funzioni principali di un programma Costruire un semplice oggetto utilizzando strumenti e materiali adatti Smontare e montare oggetti di uso quotidiano: scarpe, forbici, orologio, caffettiera …..(cl.1-2-3-4-5)

	Pensiero computazionale e progettazione	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.		

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA:	**La geografia globale** **Conosce le istituzioni locali, nazioali, europee ed internazionali**	Individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.	Conoscere 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.	Osserva la carta geo-storica dei popoli italici e crea una tabella dove inserire il popolo in relazione alla regione italiana attuale. Lavorando in gruppo individua gli elementi che caratterizzano uno Stato: territorio, popolazione, lingua. I poteri dello Stato e fa collegamenti con la politica attuale e realizza una mappa concettuale utile per lo studio.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**La Costituzione, organizzazione della comunità locale e dello Stato** **Confronta istituzioni e culture diverse**	Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia […] con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	• Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate, anche in rapporto al presente. (cl.5,4) • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico sociali diversi lontani nel tempo e nello spazio (Cl.3°)	• Riflessione guidata sulle modalità organizzative delle popolazioni nel passato e nel presente, giochi di ruolo per simulare le situazioni problematiche affrontate dall'uomo nel passato. • I concetti di leggi e regola: accettazione degli altri, rispetto, la funzione di un capo, la partecipazione. • L'organizzazione sociale e le scelte economiche delle diverse popolazioni per riflettere sulle competenze che nel passato, come nel presente, l'uomo deve mettere in gioco per convivere con i suoi simili e per partecipare attivamente alla vita della comunità. • La Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Ascolta, accoglie e costruisce comunità** **Legge, comprende e confronta testi normativi**	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che	Al termine della classe terza *Dio e l'uomo* – Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. – Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. *Bibbia e le altre fonti* – Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli. *Il linguaggio religioso* – Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.). *I valori etici e religiosi*	-Ascolto di storie sulla bellezza dello stare insieme -Costruzione di mappe delle comunità di appartenenza -canti di aggregazione -conversazioni guidate su brani di testi biblici -Ascolto e analisi di preghiere e canti -analisi di atteggiamenti di condivisione e solidarietà -Rappresentazioni grafiche -riflessione sulle norme e regole _lettura e confronto di alcuni testi normativi.

		credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	– Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù. – Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità. Al termine della classe quinta -La Bibbia e le altre fonti -Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo a partire dai Vangeli. -Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.	-riflessioni e analisi dell'episodio della consegna della legge di Dio a Mosè -Elaborazione di un codice di leggi di comportamento. -Riproduzioni artistiche

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Collabora e condivide le regole di convivenza civile**	Collaborare Rispettare diversi ruoli e partecipare attivamente Rispettare la figura dell'arbitro Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando	Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel	Giochi di squadra

		le diversità, manifestando senso di responsabilità Star bene con sé e con gli altri	movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico, legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare.	Lezioni teoriche su: alimentazione sana, cura e igiene del proprio corpo

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE	**Partecipa attivamente alla tutela del patrimonio e del bene comune**	SOLIDARIETA' Occuparsi del bene comune	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre tipologie di testi visivi e rielaborare immagini. Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	QUARTA QUINTA Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. (Vedi il sito interattivo "Esplorando l'arte") TERZA Utilizzare nelle proprie produzioni creative elementi osservati in opere d'arte. SECONDA PRIMA

				Prendere spunto dall'opera d'arte per creare (es: collage di cesto di frutta “Come Caravaggio” dopo aver mostrato l'opera dell'artista)

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA’** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Ascolta e conosce i diversi generi musicali**	Esegue in gruppo semplici brani vocali o strumentali appartenenti a generi e culture differenti.	Eseguire collettivamente brani vocali/ strumentali. Valutare gli aspetti funzionali in brani musicali di vario genere in relazione al riconoscimento di	Ascolto di vari generi musicali (rock, etnico, rap, religioso). Ascolto di musiche con funzioni sociali diverse (civile, religiosa, bellica, rituale, sportiva…).

			culture, tempi e luoghi diversi.	

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Interagisce e socializza**	Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile anche con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine	**Classi I, II, III:** Interagire con un compagno presentarsi e-o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. **Classi IV e V**: Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione	Drammatizzazioni in situazioni di realtà, giochi di gruppo creati dagli alunni (memory, gioco dell'oca, indovina chi?, giochi motori), esercitazioni scritte e orali a coppie su temi affrontati accompagnate anche da attività grafiche

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Comprende ed identifica gli elementi della cultura cristiana e di altre esperienze religiose**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.	**Dio e l'uomo** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo.	- Capire il ruolo fondante dei patroni d'Europa: analisi biografie, contestualizzazione dei personaggi e collegamenti alla vita odierna di ogni uomo - Attraverso lo studio della storia del Cristianesimo, capire ed approfondire il ruolo della religione cristiana nella fondazione culturale/sociale europea - Il mondo monastico: a partire dalla scoperta della città di Norcia, analisi e approfondimento di tutto il movimento monastico, con un'attenzione al ruolo fondante di Benedetto da Norcia. Analisi dei diversi movimenti monastici e attualizzazione. Ricerca sull'esperienza di Charles de Foucauld e dei martiri di Tibhrine (visione stralci del film "Uomini di Dio").

	Comprende il legame arte e religione in un'ottica di tutela del patrimonio **Diritti umani e testimonianze**	- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	- Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti** - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.	- Confrontare la religione e l'arte: l'uso delle immagini, della scultura e dell'architettura nella dimensione religiosa. Ricerca rispetto ad alcune chiese significative dell'Europa (arte e religione dagli inizi al '900). - Lavoro di analisi dell'opera di A.Gaudì, *Sagrada Familia*. - Confrontare la religione e la musica: analizzare come le due parti si sono vicendevolmente influenzate. - Le regole e la libertà: a partire dall'analisi biblica di questi temi, approfondimento con l'aiuto di articoli, filmati e storie. Confronto e dibattito in classe, con un compito di elaborazione finale a conclusione del percorso. - Il tema della democrazia. Analisi e approfondimento del legame tra la visione religiosa e la visione politica. Ricerca di alcune personalità che hanno saputo coniugare i due fattori. Approfondimenti: Nelson Mandela e l'Apartheid: Martin Luther King e i diritti civili; Oscar Romero e il sopruso politico; papa Francesco; Dietrich Bonhoeffer, Edith Stein e Massimiliano Kolbe: la religione e

			I valori etici e religiosi - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	i totalitarismi; la figura di Giovanni Paolo II (il confronto col Comunismo, il movimento Solidarnosc e il mondo del lavoro); i papi a confronto con le guerre del '900 (Benedetto XV, Pio XI, Pio XII e Giovanni XXIII). - Il tema della legalità. Approfondimento di alcune figure legate alla lotta alla mafia. Visione del film "alla luce del sole". - Il tema del volontariato. Ricerca e lezioni inerenti la nascita del movimento OMG (Operazione Mato Grosso).

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA	**La dimensione dell'ecologia globale**	● L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni	● Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche	● Conoscere il rischio ambientale in Italia e individuare le strategie per limitare i danni

		che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. ● 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. ● 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.	● Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o progetto impiegando materiali di uso quotidiano o risorse reperite in rete. Eseguire interventi di riparazione, manutenzione e cura sugli oggetti dell'arredo scolastico.	● Conoscere a grandi linee i contenuti di un PGT (eventualmente illustrati dal tecnico comunale) e di un regolamento edilizio ● Analizzare il problema dello smaltimento dei rifiuti e della depurazione delle acque di una città e saper individuare i vantaggi del riciclaggio dei vari materiali (mostrando video specifici tratti da programmi televisivi) ● Apprendere l'esistenza di bioplastiche e saper individuare vantaggi e svantaggi del suo uso ● Tecnologie per la sostenibilità: conoscere e saper applicare la regola delle 3R per essere in grado di effettuare una corretta raccolta differenziata a casa e a scuola ● Riflettere sulla possibilità di effettuare scelte sostenibili per il pianeta applicando semplici abitudini di risparmio energetico, idrico, alimentare. ● Lavori di gruppo per rafforzare la capacità di collaborazione e cooperazione tra i compagni ● Promuovere il rispetto reciproco tra pari e verso gli adulti, il lavoro di gruppo, la cura del materiale, il rispetto degli ambienti scolastici.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Tutela del patrimonio artistico** **Rispetta le regole nel lavoro di gruppo**	L'alunno legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. 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.	Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.	Promuovere il rispetto reciproco tra pari e verso gli adulti, il lavoro di gruppo, la cura del materiale, il rispetto degli ambienti scolastici. Scrivere e illustrare le regole di comportamento nel Laboratorio di Arte. Impegnarsi a portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o in gruppo. Realizzare il progetto "Piccoli Ciceroni" nelle classi prime, per relazionarsi con la comunità e il territorio di appartenenza. Realizzare collage polimaterici con materiali riciclati. Analizzare il linguaggio della pubblicità progresso e utilizzare quanto appreso per ideare manifesti, brochure, video ispirati a tematiche sociali (salute, droghe, immigrazione, inquinamento, energie rinnovabili, cyber-bullismo, ecc.). Durante la visita ad un museo, sito archeologico o città storica, riflettere sull'importanza della tutela e conservazione del patrimonio artistico.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO	**Ascolto e parlato** **Legge, comprende produce in forma scritta ed orale varie tipologie di testo**	• L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed ela- borare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. • Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in	Sfera dell'ascolto e del parlato • Intervenire 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. • Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. Sfera della lettura: • Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. • Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.	Esperimenti sociali didattici • Strategia dell'ascolto: con l'obiettivo di far emergere in ciascuno studente, in misure diverse, il proprio io riflesso in ciò che produce durante un ascolto, il docente imposta una lezione in cui esplica a ruota libera una serie di contenuti, parlando in maniera fluente e senza interruzioni, lasciando agli studenti la possibilità di scrivere su un foglio di carta ciò che ha ritenuto più importante secondo il suo punto di vista. A fine esperimento, ciascun alunno legge i suoi appunti e si procede ad un confronto in classe • Strategia dell'etichetta: affrontata la "teoria" di uno dei generi letterari in programma, lasciare allo studente la possibilità di reperire dei testi che possano contenere tracce di quell'analisi. Gli studenti possono così proporre di loro libera iniziativa testi anche extra-scolastici di tipo televisivo o cinematografico, che saranno analizzati a lezione e dei quali poi si cercherà di farne

	Conosce le regole della riflessione linguistica e si valuta	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	Sfera della scrittura: ● Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, **espositivo**, **regolativo, argomentativo**) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo: ● Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. ● Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua: ● Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	un'analisi approfondita, sempre sulla base di osservazioni scientifiche. ● Far creare a ciascuno studente una rubrica sottoforma di quaderno o agenda in cui esso segna le parole nuove che incontra e di cui dovrà cercare la definizione nel vocabolario. Tale rubrica dovrà essere rispolverata di tanto in tanto sia in classe sia come compito a casa per arricchire il lessico interiore. ● Lasciare a ciascuno studente la libertà di proporre un testo da leggere (secondo i suoi interessi) e di portarne un'analisi dettagliata e personalizzata ● Grammatica interattiva. Creazione, mediante software PowerPoint, di un videogame con livelli di gioco (dietro ai quali si nascondono le competenze) ed effetti sonori, per stimolare in modo originale l'analisi grammaticale. Questo gioco che adesso verrà spiegato deve essere realizzato in modalità "squadra" per verifica soprattutto la capacità della classe di collaborare, di usare la logica e di stare uniti: su una diapositiva Powerpoint compaiono a sinistra i nomi di tutti gli studenti con un colore diverso, a destra un intero testo da analizzare grammaticalmente. La classe viene collocata davanti alla lavagna interattiva multimediale, viene mostrato loro il testo e viene data la consegna di analizzare in squadra il testo. Viene poi avviato un timer e le unità della frase si illuminano di un colore corrispondente al nome

				dell'alunno, il quale sarà chiamato ad analizzare solo quella parte; ogni volta che un alunno commette un errore si riparte da capo, fino a formare quasi uno "strizza-cervelli". Questo serve non solo a migliorare le capacità didattiche e grammaticali, ma anche a verificare lo spirito della squadra, la comunicazione e la capacità di collaborazione.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Regole e convivenza civile**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.	**Esporre oralmente e per iscritto** un argomento di studio e ricerca, esprimendo le proprie considerazioni e utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. **Collaborare con i compagni nella realizzazione di un'attività condivisa**	L'alunno rispetta le regole della convivenza civile. Collabora e partecipa alla realizzazione di lavori di gruppo, di compiti di realtà assumendo con senso di responsabilità le indicazioni ricevute e adotta strategie inclusive.

	La Costituzione **La legalità a livello locale, nazionale ed internazionale**	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 medievale, 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.	**Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico. Mostrare **un atteggiamento propositivo**. **Conoscere e comprendere aspett**i, processi e avvenimenti fondanti dei **nuclei fondamentali della storia** Interpretare **grafici e dati statistici.** Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente.	L'alunno partecipa a seminari di formazione inerenti tematiche: quali la Costituzione italiana, il bullismo, la legalità, l'Orientamento, lo sport e realizza sintesi orali e scritte inerenti gli argomenti trattati. L'alunno analizza, comprende e usa il linguaggio cinematografico per interiorizzare e- o creare momenti di riflessione condivisa, anche attraverso la produzione di brevi cortometraggi

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Ecologia globale**	● Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici	*Paesaggio* ● Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali,	● Osservare e riconoscere gli elementi paesaggistici e ambientali caratterizzanti il proprio territorio.

	Cittadinanza attiva	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.	anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. ● Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. *Regione e sistema territoriale* ● Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. ● Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. ● Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	● Acquisire la consapevolezza dell'importanza di buone pratiche afferenti il rispetto e la tutela dell'ambiente e del patrimonio storico-culturale. ● Partecipare a progetti di salvaguardia e valorizzazione del territorio locale.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Ascolta e d interagisce rispettando le regole della convivenza**	-Comprendere brevi messaggi orali e scritti -Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali -Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.	*Ascolto (comprensione orale)* -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. *Parlato (produzione e interazione orale)* -Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione *Lettura (comprensione scritta)* -Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. *Scrittura (produzione scritta)* -Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.	-Lettura e comprensione di testi relativi ad argomenti per sviluppare le competenze civiche, quali il razzismo, il bullismo, la legalità, la mafia. - Visione di film relativi ad argomenti per sviluppare le competenze civiche, quali il razzismo, il bullismo, la legalità, la mafia. -Realizzazione di cartelloni - Realizzazione di filmati

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Ascolta e comprende rispettando le regole della convivenza civile** **Interagisce** **Comprende tematiche legate alla legalità**	L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi 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	Ascolto (comprensione orale) – Comprendere 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. – Individuare 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. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice.	Authentic tasks, progetti che promuovono una collaborazione e partecipazione efficace e costruttiva alla vita sociale. ESEMPI: ● Do a class survey about…(happiness, food habits…) ● Interview someone from the 20th century ● Make a list of classroom rules Citizens of the World – Dealing with Difference: per introdurre gli studenti alla riflessione su tematiche che trattano l'alterità in stretta relazione alla propria identità (race, gender, disability and age), in prevenzione ad atti di bullismo e discriminazione in generale. Citizens of the World – Society and the Media: per presentare agli studenti il ruolo

		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.	– Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Lettura (comprensione scritta) – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. – Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (Produzione scritta) – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico	che i media hanno nella società, il loro impatto positivo e negativo (cyber-bullying).

			sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Consapevolezza del proprio corpo e dell'alterità**	Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.	- Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.	Al termine di ogni unità didattica viene affrontato l'argomento (sessualità, alimentazione, sistema nervoso, inquinamento, biodiversità ecc.) da un punto di vista legato all'educazione alla salute e all'ambiente.

	Ecologia sostenibile	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. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. 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. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.	Lavori di gruppo, per rafforzare la capacità di collaborazione e cooperazione tra i compagni, inerenti l'approfondimento o la rielaborazione della tematica trattata. Progetto affettività/sessualità. Progetti pluridisciplinari come ad es. sul riciclaggio e l'ecosostenibilità.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

SCIENZE MOTORIE	**Rispetto delle regole** **Coopera e partecipa attivamente** **Costruisce il senso di appartenenza sociale**	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. 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.	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. 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. 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	**Giochi sportivi** (pallamano, pallavolo, pallacanestro, unihockey ecc.): vengono proposti ai ragazzi diversi giochi sportivi e chiesto loro di giocare rispettandone il regolamento. Si possono proporre scambi di ruoli all'interno della squadra e chiedere agli alunni di svolgere anche il ruolo di arbitri per stimolarli all'attenzione e al rispetto di regole che permettono la buona riuscita del gioco. **Lavoro a gruppi sull'acrosport**: viene chiesto ai ragazzi di imparare delle figure a coppie o a più persone (3-4-5), di proporne ed inventarne di nuove e creare una sequenza da fare vedere successivamente ai compagni. Ogni alunno deve scegliere quale ruolo svolgere all'interno del gruppo e partecipare collaborando per la buona riuscita del lavoro. Fondamentale è instaurare un rapporto di fiducia con gli altri. **Giochisport**: attraverso il gioco della pallamano, della pallavolo e del basket è possibile sviluppare la collaborazione tra gli allievi, il rispetto delle regole e l'espressione delle potenzialità di ciascun alunno **Attività legate al territorio:** vengono proposte ai ragazzi delle attività da svolgere in ambiente naturale e nei luoghi della comunità. Questo sensibilizza i ragazzi all'ambiente e li rende consapevoli delle potenzialità del proprio territorio. L'attività in ambiente naturale favorisce una maggiore attenzione all'ambito in cui ogni ragazzo vive. **Partecipazione ai GGS** Si propone agli alunni di tutte le classi di partecipare ai giochi sportivi studenteschi di varie discipline sportive per stimolare in loro il senso di appartenenza al proprio istituto, il sano agonismo e

	Legalità e sport		possibili situazioni di pericolo.	le corrette modalità di rapportarsi e di rispettare gli avversari e l'ambiente ospitante. **Giochi di riordino attrezzi** Agli alunni solitamente delle classi prime, si propongono attività, anche sotto forma di gioco, per il corretto utilizzo delle varie attrezzature presenti in palestra e per il loro riordino **Esercizi e prove di evacuazione** Prove di evacuazione per uscire correttamente dalla palestra e andare al punto di raccolta, spostandosi in sicurezza e occupandosi anche degli alunni momentaneamente in difficoltà motorie (stampelle, gessi ecc.) **Creazione di uno spettacolo di fine anno** I ragazzi, guidati dal docente, organizzano lo spettacolo di fine anno durante il quale si esibiscono ai genitori e al pubblico mostrando alcune attività apprese durante l'anno (es. coreografie, sketch teatrali ecc.) e creando loro anche la presentazione. **Il doping** Studio del fenomeno e di casi di doping attuali e storici con particolare attenzione agli effetti negativi sia fisici sia psicologici, e alla capacità dei ragazzi di comprendere la disonestà del fenomeno

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Ascolto e partecipazione attiva**	● 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. ● 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.	● Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. ● Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	● Conoscere ed eseguire brani strumentali/vocali appartenenti a periodi storici che hanno caratterizzato la storia Italiana. (1^ e 2^ guerra mondiale) ● Conoscere ed eseguire brani strumentali e canzoni legati al mondo del lavoro, dell'emigrazione, situazione femminile, protesta giovanile, ecc.. rappresentativi della storia Italiana. ● Confrontare e contestualizzare musiche e testi di periodi storici, cogliendo analogie/differenze di tipo musicale, semantico, ideologico, socio-culturale, politico. In riferimento a storia della musica, in una prospettiva Peer-to-peer learning: ● realizzazione in classe di schemi in piccoli gruppi (durante tale lavoro gli alunni si trovano in un ambiente di studio più motivante e divertente, imparano a

				collaborare e, utilizzando lo stesso linguaggio, apprendono più facilmente) ● realizzazione di ricerche in Word o PowerPoint in gruppo (il lavoro di gruppo prevede la necessità del rispetto delle regole civili e sociali) In riferimento alla pratica strumentale, in una prospettiva Peer-to-peer learning: ● realizzazione di testi su basi musicali preesistenti, in gruppo, con funzione di stimolo ad un investimento creativo, di ascolto e di collaborazione con i compagni ● esecuzione costante di brani strumentali e/o vocali, pratica che necessita di ascolto e attenzione nei confronti delle abilità , dei talenti e dei limiti degli altri compagni all'interno del gruppo classe ● realizzazione di eventi/concerti con finalità di sensibilizzazione sociale come il concerto di Natale presso la casa di riposo ● presentazione di un PPT su personaggi che attraverso la musica hanno dato contributi essenziali sociali e musicali (tra i quali si citano: Marian Anderson, Bob Dylan, Sam Cooke, Billie Holiday, ecc.)

HOME

CURRICOLO VERTICALE: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si traduce nella capacità creativa di chi sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica.	Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem-solving. TUTTI	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

.

CAMPI DI ESPERIENZA	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TUTTI	Il bambino prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco. Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei vari contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Esprime semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento… Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita.	• Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni ed ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. • Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle. • Prendere decisione tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. • "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. • Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO: ascolto e parlato	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	-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. -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.	Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; tabelle multicriteriali Modalità di decisione riflessiva Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva

ITALIANO: lettura	Avvio alla lettura	-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informa- zioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.	- 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.	Tecniche di supporto alla comprensione del testo Varie forme testuali relative ai differenti generi letterari e non. Diagrammi di flusso Fasi del problem solving
ITALIANO: scrittura	Avvio alla 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.	- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un'esperienza. - 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 sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	Riassunto Testi regolativi Schemi e scalette Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA:	PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. 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	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Raccolta differenziata (cl. 1-2-3-4-5) Lavorare con la carta (cl 1-2-3-4-5) Organizzare la visita di istruzione (cl 4-5) aspetti logistici: trasporto, tempi, costi… Realizzare addobbi per le varie circostanze (cl 1-2-3-4-5) Smontare e montare oggetti di uso quotidiano: scarpe, forbici, orologio, caffettiera ……(cl.1-2-3-4-5) Analisi di materiali che compongono gli oggetti (cl 1-2-3) e delle loro proprietà (cl.4-5) Costruire con le lego oggetti (cl 1-2-3)

	INFORMATICA	critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: **COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

GEOGRAFIA:	**Orientamento** **Linguaggio della geografia** **Paesaggio e Territorio** **Relazioni e Dinamiche**	Lettura di carte tematiche. Lavoro di gruppo o a coppie: realizzazione di una carta tematica estrapolando le informazioni da un testo. Costruzione di diversi grafici (istogramma, ideogramma, areogramma.) ricavando informazioni da carte geografiche o testi. Dal planisfero gli alunni individuano la posizione di una città utilizzando meridiani e paralleli.	Estendere 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. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.	Progetto di una gita, di un percorso o di un viaggio. Decidere la meta e scegliere quali mezzi di trasporto utilizzare, programmare le tappe e i punti di interesse da visitare (Compito autentico)

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Uso delle fonti** **Successione e contemporaneità**	• Riconosce ed esplora in modo sempre più approfondito le tracce storiche del suo territorio. • Individua relazioni tra gruppi	• Rappresentare in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio	• Pianifica ed elabora semplici progetti. (volantino viaggio d'istruzione) • Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai

	Organizzazione delle società	umani e contesti spaziali. Comprende avvenimenti fatti e fenomeni delle società che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e confronto con la contemporaneità.	vissuto (cl. 5 , 4) ● Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.(cl.5,4) ● Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti (cl.4,5) ● Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (cl.3)	costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. (pianificazioni di uscite sul territorio, visite a musei, biblioteche preparando interviste, contattando referenti,…).

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

IRC	**Dio e L'uomo** **Bibbia e le fonti** **Linguaggio religioso** **Valori etici e religiosi**	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	Al termine della classe quinta – Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	-Conversazione guidata alla scoperta del messaggio evangelico vissuto dai cristiani. -Lavoro a gruppi -Riflessione sull'insegnamento di Gesù nella vita dei cristiani

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Movimento e Coordinazione** **Il gioco e le regole**	Conoscenza delle proprie capacità e limiti Trasforma idee in azioni Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea	Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco/ sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche	Sequenze motorie Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali o collettive Incontri con esperti o figure del mondo dello sport

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Relazione dati e previsioni**	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. Ragiona formulando ipotesi, esprime le proprie idee e si confronta con gli altri.	In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Risolvere problemi a soluzione unica o aperti a più processi risolutivi, ricercando quello più efficace. Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.	Apprendimento cooperativo.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE	**Tecniche espressive**	Trasforma idee in azione	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre tipologie di testi visivi e rielaborare le immagini con molteplici tecniche materiali e strumenti. Manifesta sensibilità rispetto alla salvaguardia dei beni storico artistici del territorio.	**Seconda e prima** Giocare con le immagini (ritagli di giornali per produrre opere d'arte, ritagli di stoffa o carta da parati per gli abiti...) **Quarta e quinta** -Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali (creare opere d'arte come Arcimboldi utilizzando frutta e verdura...) -Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. **Terza** Utilizzare nelle proprie produzioni creative elementi osservati in opere d'arte. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. **Seconda prima** Prendere spunto dall'opera d'arte per creare.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Produzione sonora** **Espressione corporea**	Improvvisa liberamente in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche, materiali, suoni e silenzi. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali.	Utilizzare la voce, gli strumenti e le nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.	Classi 1^ e 2^: ● giochi vocali: imitazione di suoni e rumori presenti nell'ambiente, dei versi degli animali e degli strumenti musicali; ● sonorizzazione di racconti letti dall'insegnante. Classi 3^-4^-5^ ● inventare semplici partiture da eseguire con il corpo, con la voce, con oggetti e strumenti musicali; ● drammatizzazione e sonorizzazione di storie con la voce, con strumenti ed oggetti vari.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: **COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Esplorare e osservare il mondo naturale** **Esperimenti sui fenomeni fisici.**	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.	• Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Cl. 1 - 2 - 3. • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. Cl. 4 - 5 • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. Cl. 5	Ciclo vitale della pianta: piantare diversi semi (fagiolo, lenticchia, seme di girasole...) in diverse condizioni (con e senza acqua, tenendone alcune alla luce e altre al buio, annaffiare con acqua normale e con acqua e sapone...) e osservare e registrare il percorso di sviluppo. Ciclo vitale di un insetto (metamorfosi farfalla). **ButterflyKit** è un kit che permette di allevare i bruchi della specie *Pieris brassicae*, scoprendone l'incredibile metamorfosi. Durata dell'esperienza: 20-25 giorni https://www.smart-bugs.com/butterflykit-cavolaia-maggiore Allestire in aula un terrario o microambienti (acquari, lombricai...) o seminare vegetali in un piccolo orto di cui prendersi cura. *Queste attività permettono agli alunni di sperimentare modi di osservazione scientifici e sistematici.* Il sistema solare, movimenti di rotazione e rivoluzione della Terra, le fasi lunari e le eclissi: costruzione di semplici modelli.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Comprensione e produzione orale**	Interagisce nel gioco.	**Classe I,II,III:** Interagire con un compagno per presentarsi e-o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. **Classi IV e V**: Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o	Scambi comunicativi e giochi a coppie e in gruppo. Giochi motori in palestra e all'aperto. Simulazioni di situazioni di vita quotidiana. Possibilità di inserimento di vocaboli e lessico appresi in L2 all'interno dei compiti di realtà proposti

			invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie ecc.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Dio e L'uomo** **Bibbia e le fonti**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del	**Dio e l'uomo** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana (rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo,	- Creazione di cartelloni inerenti un determinato tema già approfondito in precedenza in classe (adolescenza, legalità, volontariato, storia del Cristianesimo, biografie…) - Presentazione di problematiche inerenti esperienze personali e dinamiche di classe - Esposizione di temi nella modalità "fllipped classroom". - Lavori di gruppo - Dialogo, lavori e giochi inerenti lo "stare insieme", l'educazione e la crescita di persone nel mondo.

	Linguaggio religioso **Valori etici e religiosi**	Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti** - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in	

			Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
TECNOLOGIA	**Materiali** **Sistemi Tecnologici** **Tecnologia e Sostenibilità** **Competenze Digitali** **Progettazione**	• 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 funziona-mento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione	• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o progetto impiegando materiali di uso quotidiano o risorse reperite in rete. • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	• Favorire l'apprendimento e l'autonomia degli alunni attraverso il lavoro in piccolo gruppo e il tutoraggio tra pari. • Realizzare progetti interdisciplinari in collaborazione con i docenti di italiano, storia, scienze, musica, lingue straniere per aiutare gli studenti a vedere le connessioni tra i diversi campi del sapere aggiungendo elementi e idee creative per migliorarne l'efficacia nella presentazione. Ad esempio: ○ Le miniere e i metalli ○ Sui fili dell'elettricità ○ IL sistema solare ○ La raccolta differenziata e il problema dei rifiuti ○ Caratteristiche abitazione in relazione all'ambiente in cui sono edificate ○ Progetto di visita d'istruzione a … • Utilizzando i principi della programmazione mediante il linguaggio Scratch, progettare semplici videogiochi aggiungendo istruzioni nuove e creative a quanto proposto inizialmente dall'insegnante.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Tecniche espressive** **Linguaggio visivo**	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi.	Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.	Promuovere gradualmente l'autonomia degli alunni nella realizzazione di elaborati, nella scelta delle tecniche artistiche, nell'utilizzo dei materiali e nella gestione dello spazio del laboratorio. Incentivare la ricerca di informazioni nuove su un argomento affrontato in classe, attraverso le TIC e la biblioteca. Applicare le regole del codice visivo per realizzare elaborati personali o collettivi che abbiano un impatto sulla realtà quotidiana degli alunni, o almeno una ricaduta sulla comunità scolastica. Ad esempio: manifesti e striscioni da appendere nei corridoi, magliette da indossare per pubblicizzare un evento, spot che promuovono comportamenti e iniziative (riciclo dei rifiuti, rispetto delle persone e dell'ambiente, scelta di prodotti a km zero, adozione a distanza, ecc.). Aderire a concorsi banditi dagli enti locali, o promuovere concorsi interni alla scuola, per motivare gli studenti a realizzare qualcosa per il bene di tutti (ad es. progettare il logo del gemellaggio di Gandellino con due città polacche).

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO	**Ascolto e parlato** **Lettura**	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti	Ascolto e parlato - Intervenire 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. – Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. – Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. Lettura – Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. – Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.	- Laboratori per la preparazione di spettacoli o rappresentazioni teatrali nei quali i ragazzi possano mostrare di aver acquisito capacità di progettare il lavoro, pianificare le azioni, rendicontare quanto è stato fatto - Lavori di gruppo in cui ad ogni componente viene assegnato un compito ben definito e dove ogni alunno interagisce per raggiungere gli obiettivi prefissati, sapendo gestire anche eventuali imprevisti

	Scrittura **Riflessione linguistica e lessico**	specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 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. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale 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	– Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). Scrittura – Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. – Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. – Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. – Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. – Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	

			– Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. – Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. – Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Interpretazione della storia europea e globale** **Uso delle fonti e metodologia storica**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di	**Collaborare con i compagni** nella realizzazione di un'attività condivisa **Paragonare il mondo "antico" a quello attuale** e formulare proposte in modo critico. Usare le **conoscenze** acquisite **per orientarsi** della complessità del presente. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito	L'alunno ricerca in modo autonomo documentazione su fatti, problemi storici, tematiche relative all'educazione civica; sviluppa mappe concettuali ed espone quanto appreso in maniera autonoma al gruppo classe. L'alunno realizza in piena autonomia prodotti di vario genere che illustrino i nuclei fondanti delle principali epoche storiche, aprendo lo scenario ai contesti culturali, artistici e letterari.

		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 medievale, 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.	**Usare le conoscenze apprese per realizzare un prodotto condiviso. Mostrare un atteggiamento propositivo e proattivo**	L'alunno ricerca informazioni utilizzando i più noti motori di ricerca per accrescere e consolidare le conoscenze apprese in ambito scolastico, costruendo percorsi interdisciplinari e non solo, all'interno dei vari periodi storici. L'alunno analizza e comprende fonti e documenti storici del linguaggio politico e legislativo ed espone in forma personale le conoscenze acquisite anche nell'ambito di Cittadinanza e Costituzione.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Orientamento**	• 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.	*Linguaggio della geo-graficità* • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare	• Realizzare prodotti didattici che riproducono elementi fisici (per esempio modellini in scala del Sistema solare, riproduzione di un vulcano, ricostruzione tridimensionale della pianta di una città o del proprio paese, ecc.).

	Paesaggio e Territorio	• 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.	fatti e fenomeni territoriali. *Paesaggio* • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. *Regione e sistema territoriale* • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	• Predisporre un programma di viaggio in una località italiana, europea o mondiale. • Elaborare una guida turistica che illustri le principali caratteristiche del territorio di appartenenza. • Adesione al progetto "Piccoli Ciceroni".

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Comprensione Orale e Scritta**	Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.	*Parlato (produzione e interazione orale)* Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. *Scrittura (produzione scritta)* – Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. *Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* – Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	- Realizzazione di video, cartelloni - Produzioni scritte e orali - Interrogazioni a sorpresa - Motivare gli alunni all'intervento in classe e all'offrirsi volontari per un'interrogazione - Compiti di realtà

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Comprensione Orale e Scritta** **Produzione e interazione orale (Parlato)** **Cultura e civiltà / Educazione interculturale**	L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi 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	Ascolto (comprensione orale) – Comprendere 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. – Individuare 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. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una	Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità. Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità secondo le risorse disponibili, i costi delle risorse mancanti, il tempo, le possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo su azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando diverse alternative e motivando i criteri di scelta. Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ciascuna, i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.

		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.	conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Lettura (comprensione scritta) – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. – Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (Produzione scritta) – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento	Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni, rispettando le fasi del problem solving. Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

			– Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Numeri e Algebra**	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 denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e	Tutti gli obiettivi concorrono allo sviluppo della competenza	Attività in apprendimento cooperativo; tutoraggio tra pari Utilizzo delle TIC e della LIM per attività diverse. Eseguire esercizi in gruppi di livello o in gruppi eterogenei con mutuo aiuto. Eseguire compiti di realtà individualmente o a piccoli gruppi. Eseguire attività con software specifici individualmente o a coppie di aiuto.

	Relazioni e Funzioni **Problem Solving**	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. 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. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rap- porto col linguaggio naturale. 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.		

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Metodo Scientifico**	L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause;	Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare	Realizzare prodotti multimediali o non in piccoli gruppi o attraverso tutoraggio tra pari relativamente ad argomenti trattati.

	Ecosistemi e Ambiente **Educazione alla salute**	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. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore. Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto. Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno. Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare della variabilità in individui della stessa specie.	Incentivare la ricerca di informazioni nuove su un argomento affrontato in classe, attraverso le TIC o riviste. Favorire la ricerca in rete di possibili esperimenti da realizzare in relazione alla tematica da trattare.

			Sviluppare 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). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltiva- zione di muffe e microorganismi. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Dimensione cognitiva** **Dimensione Sociale**	L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole) 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 realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra	**Realizzazione di una coreografia su base musicale scelta dai ragazzi**: lavoro a piccoli gruppi per creare sequenze personalizzate, ogni gruppo realizza una parte della canzone e poi si uniscono le varie sequenze. Organizzazione della coreografia finale in termini di abbigliamento, scenografia ecc. per presentazione alle altre classi/allo spettacolo di fine anno/ ai genitori. **Realizzazione di percorsi o giochi da proporre come riscaldamento ai compagni**: gli alunni, a coppie, creano un percorso o un gioco a squadre utilizzando almeno 4 tra tutti gli attrezzi disponibili. In seguito lo propongono ai compagni a cui dovranno spiegarlo, dimostrarlo e fornire le regole. **Inventare esercizi e giochi con un attrezzo ginnico a scelta**: gli alunni, a coppie o individualmente, scelgono un attrezzo ginnico tra quelli a disposizione e devono inventare esercizi o utilizzi particolari da proporre poi a tutti i compagni, con l'obiettivo di incrementare le capacità coordinative (es. giocoleria) **Attività e esercizi di giocosport**: gli alunni svolgono esercizi sull'anticipazione motoria nelle varie discipline sportive

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDANTI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Produzione Strumentale e Vocale** **Ascolto consapevole**	• 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. • 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.	• Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. • Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. • Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le	Nella pratica strumentale e vocale: • sollecitazione della capacità di reazione all'investimento emotivo durante tutte le tipologie di performances • realizzazione di testi su basi musicali preesistenti, da soli o in gruppo, con funzione di stimolo ad un investimento creativo, di ascolto e di collaborazione con i compagni • stimolare la presa di coscienza dei propri limiti per migliorare il metodo di studio e di conseguenza il livello di apprendimento Nell'ambito della storia della musica: • realizzazione in classe di schemi in piccoli gruppi, all'interno dei quali ogni alunno a turno ha la funzione di capo gruppo • realizzazione di ricerche in Word o PowerPoint da soli o in gruppo, su

		● Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.	opportunità offerte dal contesto. ● Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	argomenti imposti e/o a scelta degli alunni; tale lavoro permette ad ogni alunno di far emergere le proprie abilità, favorendone lo spirito di iniziativa ● Interagire nel gruppo in modo attivo e costruttivo all'interno di un progetto/obiettivo stabilito. ● Assumere laddove richiesto, un ruolo di tutor predisponendo ruoli e regole da rispettare. ● Assumere il ruolo di direttore durante performance strumentali e vocali nel piccolo gruppo. ● Trovare alternative e/o soluzioni di fronte a imprevisti di ordine pratico e concreto. ● Eseguire in gruppo brani strumentali/vocali sapendosi autoregolare rispetto a richieste tecniche, modalità, tempistica, contesto. ● Ascoltare sequenze ritmiche ed eseguirle in modo imitativo, inserendo dove richiesto, improvvisazioni personali ● Scrivere e comporre pattern ritmici in tempo binario, ternario, quaternario, con le cellule conosciute. ● Creare e comporre melodie su scala pentatonica e diatonica secondo consegne stabilite. ● Ideare un testo ex novo su musiche/basi strumentali conosciute

				● Ideare e costruire melodie aderenti a tipologie grammaticali come: filastrocche, poesie, rime, rispettando musicalità e metrica delle parole.

HOME

CURRICOLO VERTICALE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali In questa particolare competenza rientrano sia la conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC: SCIENZE MOTORIE:	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali. ITALIANO: STORIA: GEOGRAFIA: LINGUE STRANIERE: INGLESE LINGUE STRANIERE: FRANCESE MATEMATICA: SCIENZE: TECNOLOGIA: SCIENZE MOTORIE: MUSICA: ARTE IMMAGINE: IRC:

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPI DI ESPERIENZA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'**/compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IL CORPO E IL MOVIMENTO	**Il sé e l'altro** **Identità personale** **Emozioni e vissuti**	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.	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con una buona autonomia. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole dei giochi. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	• Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoni, ritmi) per la denominazione. • Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc… • Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi. • Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. • In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. • In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi;

				fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, pranzo, merenda, cena,).
CAMPI DI ESPERIENZA		**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'**/compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IMMAGINI, SUONI, COLORI	**Il sé e l'altro** **Identità personale** **Relazione e convivenza** **Regole e prime forme di cittadinanza** **Emozioni e vissuti**	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	Seguire spettacoli di vario tipo. Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.	● Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. ● Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. ● Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. ● Copiare opere di artisti; commentare l'originale. ● Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. ● Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime

		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.	Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. Usare modi per stendere il colore. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. Impugnare differenti strumenti e ritagliare. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.	argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione. ● Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.) ● Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, filastrocca. ● Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. ● Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.

			Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'**/compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

TECNOLOGIA:	**Intervenire e trasformare**	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	Analizzare l'evoluzione della scrittura (dall'uomo primitivo ad oggi) (cl 3-4) Organizzare la visita di istruzione (cl 4-5) : aspetti culturali e regole da rispettare

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA:	**Uso delle fonti**	Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digi- tali, fotografiche, artistico-letterarie).	Acquisire il concetto di Regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.	Individuare sulla carta geografica alcuni siti riconosciuti come patrimonio dell'umanità dall'UNESCO e ricercare informazioni a riguardo.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA		L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni	**Sviluppo dei contenuti come da programmazione (cl. 5°).**

	Successione e contemporaneità	Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 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.	che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. (Cl.4°/5°) Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. (Cl.4°/5°) Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. (Cl.4°/5°). Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. (Cl.3°). Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. (C.4°/5°).	• La civiltà greca • Le civiltà italiche • La civiltà romana. • Il dominio dei Romani. • L'affermazione del Cristianesimo. • Il Cristianesimo, religione dell'Impero. • Organizzazione e confronto delle informazioni in relazione alle civiltà studiate. Viaggi d'istruzione legati ai contenuti sviluppati: preparazione del viaggio e rielaborazione a fine esperienza.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi

IRC	**Dio e l'uomo** **La Bibbia e le altre fonti** **Linguaggio religioso** **Valori etici e religiosi**	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si	- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e azioni. -Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane. - Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni. - Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. - Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. - Identificare i principali codici dell'iconografia cristiana. - Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù. - Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. - Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.	- Esplorazione del territorio alla ricerca di segni e simboli del Natale e attribuzione di significati - Ascolto di brani evangelici - Ricerca di gesti e di strumenti di preghiera - Rappresentazione grafica dei simboli pasquali e loro riferimento al racconto evangelico - Ricerca e osservazione di luoghi significativi (chiesa, ..) - Drammatizzazioni - Analisi di luoghi evangelici - Analisi di personaggi raccontati - Lettura di alcune parabole - Individuazione di segni religiosi e non

		interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.		- Approfondimento sulle caratteristiche delle diverse religioni - Analisi del significato simbolico delle feste religiose - Lettura e commento di brani evangelici - Riflessione sul linguaggio iconografico - Conversazioni guidate - Osservazione di opere d'arte

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE		Auto espressione	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per	**Quarta e quinta** Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere

	Linguaggio visivo **Tecniche espressive** **Lettura delle immagini** **Patrimonio artistico**	utilizzo di strumenti simbolici valutazione sistemi simbolici	produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti grafico espressivi, pittorici e plastici anche audiovisivi e multimediali. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte, apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. **Terza** Elaborare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare la realtà percepita. **Prima e seconda** Elaborare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; provare a rappresentare la realtà percepita **Terza, quarta e quinta** Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. **Seconda e prima** Sperimentare materiali, strumenti diversi per produrre creazioni **Quarta e quinta** Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. **Terza** Utilizzare nelle proprie produzioni creative elementi osservati in opere d'arte. **Seconda prima** Prendere spunto dall'opera d'arte per creare **Quarta e quinta** Guardare e osservare 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. **Terza** Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendoli **Seconda e prima** Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente **Quarta e quinta** Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo **Terza** Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme,). **Seconda** Riconosce in un testo iconico- visivo i colori, le forme.

				QUARTA E QUINTA Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audio-visivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. **Terza** Realizzare fumetti scoprendone le regole e le sequenze narrative **QUARTA QUINTA** Individuare 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. **TERZA** Osservare e descrivere un'opera d'arte, sia antica che moderna cercando di comprenderne il messaggio. **SECONDA PRIMA** Osservare un'opera d'arte sia antica che moderna ponendo domande di senso **SECONDA TERZA QUARTA E QUINTA** Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti a varie culture. **QUARTA E QUINTA** Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e principali monumenti. **TERZA** Riconoscere e apprezzare i principali monumenti storico artistici.

				SECONDA Riconoscere nel proprio territorio i monumenti

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Espressione corporea**	Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso. Improvvisa liberamente e in modo creativo imparando gradualmente a dominare tecniche, materiali, suoni e silenzi.	Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	Ascolto di brani musicali e rappresentazione grafico-pittorica delle emozioni suscitate. Visione di brevi filmati o cartoni per cogliere la funzione espressiva della musica.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA:Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE	**Consapevolezza ambientale e impatto della scienza**	Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	• Riconoscere e descrivere le principali caratteristiche del proprio ambiente. Cl. 1 • Prima distinzione tra agenti naturali e agenti antropici. Cl. 1 • Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua...) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione...) Cl. 2 • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. Cl. 2 • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appositi strumenti, con i compagni o da solo, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti. Cl. 4 - 5	Uscite sul territorio per osservare l'ambiente, realizzazione di cartelloni con disegni fatti dai bambini e materiale raccolto nelle uscite didattiche. Attività sulle 4 stagioni con particolare attenzione ai cambiamenti (vegetali, animali, uomo e clima), realizzazione di cartelloni e possibile rappresentazione di uno spettacolo teatrale. Collegamenti interdisciplinari con storia, arte (analisi di alcune opere dedicate alle stagioni) e musica (ascolto de "Le quattro stagioni" di Vivaldi e attività collegate https://piccoliviaggimusicali.blogspot.com/2015/04/le-4-stagioni-4-unaltra-storia-ispirata.html) Adesione all'iniziativa promossa dai Comuni: "Adotta uno spazio pubblico" (cura e manutenzione dello spazio).

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Cultura e civiltà**	individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti fra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	**Classi I, II, III:** Conoscere e confrontare alcune usanze relative alle principali ricorrenze dei paesi anglosassoni. **Classi IV e V:** Rilevare diversità culturali in relazione ad abitudini di vita quotidiana e sociale. Confrontare aspetti della propria cultura e quella dei paesi di lingua inglese	Approfondimento degli aspetti culturali inerenti la lingua inglese a seconda delle classi: I, II e III: festività e simboli ad esse legati, la bandiera del Regno Unito. IV e V: usi, costumi e tradizioni, studio di canzoni e cantanti del panorama musicale inglese, organizzazione scolastica, Royal family, l'inglese nel mondo, lettura e comprensione di semplici biografie di personaggi famosi, e di leggende caratteristiche del Regno Unito (Re Artù, Robin Hood, etc

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	I NUCLEI FONDAMENTALI	TRAGUARDI DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
IRC	**Dio e L'uomo** **La bibbia e le fonti**	- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. - Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della	**Dio e l'uomo** - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie della fede ebraico-cristiana(rivelazioni, promessa, alleanza, Messia, resurrezione, grazia, salvezza, Regno di Dio…) e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione) riconosce in lui il figlio di Dio fatto uomo, salvatore del mondo, che invia la Chiesa nel mondo. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che vede in essa l'opera dello Spirito Santo.	- Confrontare la religione e l'arte: l'uso delle immagini, della scultura e dell'architettura nella dimensione religiosa. Ricerca rispetto ad alcune chiese significative dell'Europa. - Lavoro di analisi dell'opera di A.Gaudì, *Sagrada Familia*. - Confrontare la religione e la musica: analizzare come le due parti si sono vicendevolmente influenzate. - Uscita sul territorio per scoprire quali elementi religiosi caratterizzano il territorio. - Uscita d'istruzione a Clusone: la Chiesa dei disciplini, la Basilica, orologio planetario e la danza Macabra (la visione della morte nelle diverse culture religiose).

		Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc..), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.	- Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. **La Bibbia e le altre fonti** - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. **Il linguaggio religioso** - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell''arte e nella cultura in Italia ed in Europa, nell'epoca tardo antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi tipici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. **I valori etici e religiosi**	
	Linguaggio religioso **Valori etici e religiosi**			

			- Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo temine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale della realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ARTE E IMMAGINE	**Espressività e produzione**	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del	Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Rielaborare creativamente	Riconoscere e apprezzare le espressioni artistiche di culture extra-europee che hanno influenzato l'arte moderna (arte africana, musulmana, giapponese, ecc.).

	Comunicazione **Analisi dell'opera** **Patrimonio Culturale**	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 e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e	Promuovere la collaborazione con le risorse presenti sul territorio (biblioteca, Pro Loco, musei, pinacoteche, raccolte, esperti di settore, anziani) per organizzare incontri, uscite didattiche, laboratori, interviste, finalizzati alla conoscenza del patrimonio materiale e immateriale del territorio di appartenenza. Esempi: il Progetto "Piccoli Ciceroni" per sensibilizzare alla storia e alle bellezze di Gromo; il Progetto "Sorelle De Marchi", per la conoscenza dell'eredità lasciata al paese. Progettare visite d'istruzione nelle più importanti città storiche italiane, sfruttando ove possibile l'opportunità di far svolgere agli alunni dei laboratori sul posto. Successivamente alla visita, riflettere su quanto appreso e realizzare elaborati a tema. Far sperimentare agli alunni il maggior numero possibile di tecniche grafico-pittoriche, oltre a matite colorate e tempere: carboncino, collage, pastelli a olio, graffito su cera, pittura su vetro, modellazione dell'argilla e del das, linoleumgrafia, affresco, ecc. Spingere ciascun allievo a sviluppare maggiormente una o più tecniche per le quali mostra un'inclinazione. Utilizzare le risorse del Potenziamento per attivare progetti in orario extrascolastico mirati all'approfondimento del patrimonio locale e alla sua divulgazione (ad esempio, il Progetto "A scuola di arte" realizzato con la Pinacoteca di Sarnico nel 2018: nel corso di incontri pomeridiani, gli alunni hanno studiato i principali dipinti presenti nella collezione e al termine del percorso li hanno spiegati agli adulti); oppure progetti che permettono

			dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.	l'approfondimento di tecniche pittoriche (es. colori a olio) e di manipolazione (es. ceramica). Sfruttare le possibilità offerte dai fondi PON per attivare progetti mirati sul territorio, che rendano gli studenti protagonisti (esempio: il Progetto "Una rete per la Valle Seriana", che mette in rete le scuole dell'infanzia, le primarie e le secondarie di I e II grado).

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
ITALIANO	**Ascolto e parlato**	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi"	Ascolto e parlato – Intervenire 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. – Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. – Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.). – Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. – Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.	● Lettura ed analisi di brani nei quali si descrivono realtà culturali e religiose diverse dalla nostra ● Produzione di testi (scritti e orali) espositivi e argomentativi relativi a aspetti e strutture dei processi storici, del patrimonio culturale, dei problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile ● Attività varie, tra cui spettacoli teatrali, legati agli argomenti suesposti

	Lettura e scrittura	dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 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. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace	– Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). – Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. Lettura – Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. – Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. – Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. – Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. – Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). – Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.	

		l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale 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.	– Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. Scrittura – Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. – Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. – Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. – Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. – Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad	

			es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. – Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo – Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. – Comprendere e usare parole in senso figurato. – Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. – Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. – Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua – Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. – Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.	

			– Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). – Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. – Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. – Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
STORIA	**Uso delle fonti e metodologia**	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 anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.	Conoscere e comprendere aspetti, processi e avvenimenti fondanti della storia. Interpretare fonti di diverso tipo Collaborare con i compagni nella realizzazione di un'attività condivisa Paragonare il mondo "antico" a quello attuale e formulare proposte in modo critico.	L'alunno è consapevole dell'importanza dell'espressione creativa di idee, di esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive. L'alunno utilizza la propria creatività per costruire prodotti di vario genere che

	Tempo, spazio e trasformazioni **Cittadinanza e patrimonio culturale**	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 medievale, 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	Usare le conoscenze acquisite per orientarsi della complessità del presente. Usare le conoscenze apprese per realizzare un prodotto condiviso. Mostrare un atteggiamento propositivo e proattivo	illustrino i nuclei fondanti delle principali epoche storiche, aprendo lo scenario ai contesti culturali, artistici e letterari. L'alunno ricerca informazioni utilizzando i più noti motori di ricerca per accrescere e consolidare le conoscenze apprese in ambito scolastico, costruendo percorsi personali, finalizzati alla conoscenza dei vari periodi storici. L'alunno analizza e comprende fonti e documenti storici del linguaggio artistico, musicale politico e storico ed espone in forma personale le conoscenze acquisite anche nell'ambito di Cittadinanza e Costituzione.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
GEOGRAFIA	**Orientamento** **Relazioni e organizzazioni territoriali**	• 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.	*Paesaggio* • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. *Regione e sistema territoriale* • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e	• Approfondire alcuni aspetti significativi della cultura di un popolo (tradizioni, usi e costumi). • Analizzare gli elementi specifici di un territorio (monumenti, chiese, toponomastica, ecc.) per ricostruirne la dimensione storica. • Comparare espressioni culturali diverse e stimolare il confronto fra di esse.

			fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. ● Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SECONDA LINGUA COMUNITARIA (FRANCESE)	**Produzione Orale e Scritta** **Comprensione Orale e Scritta**	Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Chiede spiegazioni, svolge i compiti	*Parlato (produzione e interazione orale)* Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi	-Lettura e comprensione di testi di cultura e civiltà in lingua francese - Visione di film in lingua -Realizzazione di cartelloni - Realizzazione di filmati

		secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare	adatte alla situazione. *Scrittura (produzione scritta)* Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. *Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento* Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
PRIMA LINGUA COMUNITARIA (INGLESE)	**Comprensione Orale e scritta.**	- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta	Ascolto (comprensione orale) – Comprendere 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.	- Analisi di argomenti di cultura generale. - Visione di brevi video in lingua straniera che

	Produzione Orale e scritta	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	– Individuare 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. – Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. – Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. – Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Lettura (comprensione scritta) – Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. – Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. – Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.	affrontano le tematiche proposte. - Ascolto e traduzione di canzoni che trattano le tematiche proposte. - Confronto tra le diverse tradizioni che caratterizzano la società anglo-americana e quella italiana. - Dibattiti su una particolare tematica che favoriscono lo sviluppo critico.

		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.	– Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (Produzione scritta) – Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. – Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. – Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. – Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.	

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MATEMATICA	**Spazio e figure**	Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). 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.	*Spazio e figure* Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, …) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.	Attività in apprendimento cooperativo; gruppi eterogenei o per fasce di livello. Attività di ricerca: geometria nell'arte, nell'architettura e nella natura. In collaborazione con l'insegnante di arte: -piegare origami, produrre composizioni astratte con figure geometriche ispirate all'arte moderna (es. Kandinskij) Studiare le proporzioni della figura umana nei diversi stili e periodi. Utilizzare la sezione aurea come strumento per il proporzionamento di facciate di edifici o di composizioni pittoriche.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
SCIENZE MOTORIE	**Dimensione sociale**	L'alunno 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 L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	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 Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra 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	**Giochi della tradizione:** proporre ai ragazzi alcuni giochi o alcune attività della tradizione popolare o tipici dei tempi passati (anche attraverso la collaborazione dei loro nonni o bisnonni) **Attività di espressività**: con la musica di sottofondo, individualmente o a coppie muoversi in palestra utilizzando un attrezzo a scelta cercando di comunicare al compagno il proprio stato d'animo. **Giochisport**: attraverso il gioco della pallamano, della pallavolo e del basket è possibile sviluppare la collaborazione tra gli allievi, il rispetto delle regole e l'espressione delle potenzialità di ciascun alunno **Conoscenza e pratica di alcuni sport tipici del contesto territoriale:** far conoscere, e ove possibile praticare, sport tipici della montagna (sci, arrampicata, camminate in montagna, ecc.) attraverso la collaborazione delle società sportive presenti o di atleti di alto livello.

SCUOLA SECONDARIA

COMPETENZA EUROPEA: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA	**I NUCLEI FONDAMENTALI**	**TRAGUARDI DISCIPLINARI**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**ATTIVITA'** /compiti significativi/ Esperienze educative, procedure organizzative, azioni didattiche già sperimentate e ritenute utili per realizzare il curricolo di scuola da diffondere in tutte le classi
MUSICA	**Linguaggio musicale** **Ascolto consapevole** **Produzione Strumentale e vocale**	• 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,	• Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. • Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare e- venti sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. • Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	• Dato uno spartito l'alunno esegue il brano corrispondente con uno strumento (reale e/o virtuale); al termine descrive i punti di forza/debolezza incontrati. • Tradurre la notazione antica/letterale e chironomica/ Kodàly , in notazione ufficiale. • Comporre in autonomia brevi melodie pentatoniche in metro binario, quaternario, ternario. • Elaborare in gruppo, semplici melodie nell'ambito di un'ottava (DO,-DO') con aderenza metrica ad un testo dato. • Comporre con programmi on line brevi melodie o jingle che rappresentino un personaggio di videogame nelle sue diverse avventure. • Ascoltare brani classici/ contemporanei interpretati da autori diversi, individuando aspetti che caratterizzano lo stile specifico, scomponendo poi il linguaggio musicale nei suoi elementi fondamentali (sonorità, melodia, ritmo, forma)

		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.		● Comporre e ricercare musiche appropriate per creare basi e/o sottofondi sonori aderenti a presentazioni di immagini, fotografie, dipinti, video e piccoli cortometraggi. Nella pratica strumentale e vocale: ● Durante le esecuzioni stimolare la consapevolezza del senso espressivo del brano ● Contestualizzare storicamente e geograficamente il brano per trasmettere in modo efficace il significato espressivo ● Eseguire in modo espressivo brani di diverse culture con riferimento agli usi e costumi dell'etnia di appartenenza del brano stesso ● Stimolare lo scambio culturale all'interno della classe partendo da brani appartenenti alla cultura degli studenti italiani e stranieri In Storia della musica: ● Favorire la consapevolezza delle influenze geografiche e storiche mediante l'ascolto di brani appartenenti a diversi periodi storici e diversi luoghi ● Mettere a confronto i brani di diverse epoche e di diversi luoghi ● Studio dei vari periodi storici dalle origini della musica sino al Novecento e ai nostri giorni attraverso il libro di testo, video e

				ascolti, PPT della docente e ricerche degli alunni ● Quiz musicali a squadre, durante i quali gli alunni propongono a turno brani di loro interesse personale, motivandone i motivi e spiegando il genere ● Quiz musicali a squadre, durante i quali la docente e gli alunni propongono brani dei quali vanno individuati genere, gruppo, periodo storico, strumenti, voce, ecc.