

A.S. 2022-2023

CURRICULO VERTICALE

PERCORSI DI COMPETENZE

We prepare for

Cambridge

English Qualifications™



IC "DE FILIPPO - DE RUGGIERO

Via Vittorio Veneto - 80031 - Brusciano (NA)

E-mail: NAIC8EK00N@istruzione.it –

Posta certificata: NAIC8EK00N@pec.istruzione.it

Sito web: <http://www.icdefilippoderuggiero.edu.it/>

PROMUOVERE LA COMPETENZA NEL TEMPO ED IN CHIAVE INTERDISCIPLINARE

PREMESSE

Il Curricolo, espressione dell'autonomia scolastica e della libertà d'insegnamento, esplicita le scelte scolastiche e l'identità dell'Istituto che attraverso la sua realizzazione sviluppa e organizza la ricerca e l'innovazione educativa. IL Curricolo verticale organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali. In questa prospettiva il compito degli Istituti comprensivi è quello di favorire la continuità didattica e l'unitarietà del curricolo.

Nelle Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo del 2012 si fanno formalmente proprie quelle competenze chiave (Raccomandazione del Parlamento europeo del 18 dicembre 2006), come obiettivi generali del processo formativo per gli alunni del primo ciclo d'istruzione. Si tratta di otto competenze chiave, recepite proprio come obiettivi formativi generali, che la scuola nella sua autonomia e piena libertà d'insegnamento è chiamata a realizzare elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.

Tutte le discipline concorreranno allo sviluppo delle seguenti competenze-chiave* per l'apprendimento permanente come "orizzonte di riferimento verso cui tendere":

Competenza alfabetica funzionale

La Competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.

Competenza multilinguistica

La Competenza multilinguistica definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.

Competenza matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

La Competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.

La Competenza in Scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

Le Competenze in Tecnologie e Ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.

Competenza digitale

* Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 - Competenze chiave per l'apprendimento permanente

La Competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

La Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

Competenza in materia di cittadinanza

La Competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

Competenza imprenditoriale

La Competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.

Le competenze chiave europee diventano, quindi, il filo conduttore unitario del processo di insegnamento /apprendimento che deve necessariamente condurre all'acquisizione della competenza. Ciò implica che tutti coloro che sono impegnati nell'educare e nell'istruire, qualunque sia la disciplina di insegnamento, lavorino in coerenza e collaborazione verso i comuni traguardi. In quest'ottica, si è pertanto deciso di incardinare gli indicatori di competenza delle discipline nelle otto competenze chiave europee. Le competenze disciplinari diventano così competenze specifiche delle otto competenze chiave.

In questa ottica, il curricolo verticale per competenze si avvale di una didattica interattiva e dialogata all'interno della classe, che non abusa della lezione espositiva, ma che sperimenta un metodo di lavoro d'aula basato sui processi da attivare, su capacità metacognitive, sul clima favorevole per una partecipazione emotiva attraverso situazioni di sfida, dalle quali derivano curiosità, domande, problemi da affrontare. Se il "principiante" è colui che sa, il "competente" è colui che sa cosa fare con ciò che sa, mettendo in gioco le proprie attitudini, i "dialoghi interni" e gli strumenti esterni che ha a disposizione.

Dipartimento Scuola Infanzia
Dipartimento Scuola Primaria
Dipartimento Umanistico-Storico-Sociale della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Linguistico della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Scientifico-Tecnologico della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Artistico -Musicale della Scuola sec. 1^ grado

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

TRAGUARDI FORMATIVI		COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA <i>(D.M.n.139/2007)</i>	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE <i>(2018/C 189/01)</i>	SCUOLA DELL'INFANZIA CAMPI DI ESPERIENZA	PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO		
					DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	DISCIPLINE CONCORRENTI	AMBITI DISCIPLINARI E ASSI CULTURALI PREVALENTI
IDENTITA' E AUTONOMIA	COSTRUZIONE DEL SE' ORIENTAMENTO	1. IMPARARE AD IMPARARE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI
			COMPETENZA MULTILINGUISTICA		LINGUE COMUNITARIE	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI (LINGUE COM.)
		2. PROGETTARE	COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCENZE TECNOLOGIA	TUTTE	ASSE MATEMATICO-SCIENTIFICO - TECNOLOGICO
			COMPETENZA DIGITALE	IL SÉ E L'ALTRO	TECNOLOGIA	TUTTE	TUTTI
		3. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI	TUTTE	TUTTE	TUTTI
STRUMENTI CULTURALI	SVILUPPO DELLE COMPETENZE	4. ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO	ED. CIVICA STORIA GEOGRAFIA RELIGIONE	TUTTE	ASSE STORICO – ANTROPOLOGICO E SOCIALE
		5. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI					
		6. RISOLVERE PROBLEMI					
CONVIVENZA CIVILE	RELAZIONE CON GLI ALTRI	7. COMUNICARE	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IL SÉ E L'ALTRO	TUTTE	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI E STORICO – ANTROPOLOGICO E SOCIALE
		8. COLLABORARE E PARTECIPARE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI	ARTE E IMMAGINE MUSICA	TUTTE	
			IL CORPO E IL MOVIMENTO	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	TUTTE		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.</p>	<p>Comprende il contesto comunicativo di una qualsiasi conversazione e ne coglie il contenuto.</p> <p>Ascoltando o leggendo individua le diverse tipologie testuali.</p> <p>Scrive testi coerenti e corretti nell'ortografia.</p> <p>Comprende un semplice discorso e si inserisce opportunamente nelle situazioni comunicative più frequenti</p> <p>Argomenta utilizzando le varie tecniche espressive e comunicative apprese.</p> <p>Padroneggia la lettura.</p>	<p>Riconosce l'importanza della comunicazione sia orale che scritta e la usa correttamente a seconda degli scopi che si propone: descrivere, chiarire, informare, esporre, narrare, spiegare e per esprimere concetti, sentimenti, giudizi critici, idee.</p> <p>Interagisce in modo creativo in diversi contesti culturali, sociali, di formazione, di lavoro e di vita quotidiana e tempo libero ed è consapevole che, di tutte le forme di comunicazione, il linguaggio verbale è il più ricco e completo.</p> <p>Comprende che la lingua è un'istituzione sociale in continua evoluzione attraverso il tempo e che sarà sempre lo strumento fondamentale del suo percorso.</p>
COMPETENZA MULTILINGUASTICA	<p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>L'alunno riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera. Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Comprende frasi ed espressioni di</p>	<p>Comprende, esprime ed interpreta concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.</p> <p>Sviluppa una consapevolezza plurilingue ed una sensibilità interculturale per essere un effettivo cittadino dell'Italia, dell'Europa e del Mondo.</p>

		uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>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.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo, sia nella giornata che nella settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato o prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.</p> <p>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 quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel campo dei numeri naturali, decimali, frazionari.</p> <p>Riconosce, descrive, denomina e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Riconosce e identifica nell'ambiente i vari elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>Utilizza il disegno tecnico e gli strumenti multimediali.</p>	<p>Sviluppa e applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi di vita quotidiana o di natura scientifica e tecnologica.</p> <p>Pone l'attenzione sui processi cognitivi che attivano il pensiero logico, razionale e spaziale e non solo sulla mera conoscenza di formule applicative.</p> <p>Riflette e applica metodologie, algoritmi e modelli matematici per spiegare e comprendere fatti e fenomeni del mondo circostante, identificando le varie problematiche e traendo le opportune conclusioni. Acquisisce la capacità di comprendere i cambiamenti legati all'attività umana nella consapevolezza che ciascun cittadino ne è responsabile.</p>
	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e	Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della società

<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>possibili usi. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>dell'informazione nel lavoro, nel tempo libero, nella comunicazione, reperendo, selezionando, valutando informazioni e nel contempo produce scambi comunicativi in rete.</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Organizza la giornata, progetta attività e valuta il proprio lavoro. Problematizza fatti, eventi, fenomeni e situazioni sottoposti alla propria osservazione. Sa individuare il senso globale e le informazioni principali dai fatti, utilizzando strategie adeguate agli scopi. Sa individuare informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e sa creare relazioni tra argomenti. Sa servirsi delle conoscenze apprese per correggere i propri errori</p>	<p>Persevera nell'apprendimento cercando sempre di superare gli ostacoli e organizza in modo responsabile il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni e dei propri bisogni sia a livello individuale che di gruppo. Ricerca opportunità stimolanti per conoscenze sempre nuove in un processo senza fine.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>Pone domande 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</p>	<p>Partecipa in modo efficace e costruttivo alla vita sociale rispettando le regole, apportando un contributo alla risoluzione di conflitti, dimostrando originalità e spirito di iniziativa.</p>	<p>Vive in maniera responsabile la "Cittadinanza e la Costituzione" all'interno della famiglia, della scuola, quali comunità educanti, nei rapporti interpersonali e interculturali. Prende consapevolezza delle regole e le</p>

	<p>spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Si assume le proprie responsabilità e 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, patteggiando le proprie idee nel rispetto delle convenzioni democratiche.</p>	<p>rispetta come persona in grado di intervenire nella società sempre più diversificata, apportando il proprio contributo come cittadino europeo e del mondo.</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni, con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>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.</p>	<p>Progetta attività con spirito di iniziativa e consapevolezza dei limiti e dei vincoli che potrebbe incontrare.</p> <p>Sa esercitare un buon grado di autocontrollo per il raggiungimento di uno scopo.</p> <p>Sceglie e decide sulla base delle proprie aspettative e caratteristiche.</p>	<p>Pianifica, organizza e trasforma le idee in azioni concrete attraverso la creatività, l'innovazione e l'assunzione dei rischi.</p> <p>E' in grado di pianificare e condurre il proprio lavoro per raggiungere l'obiettivo.</p> <p>Si adatta ad ogni situazione avendo la consapevolezza del contesto in cui opera (scuola, famiglia, gruppi sociali, lavoro) e coglie le varie opportunità utilizzando in modo funzionale strumenti e tecnologie comprese quelle digitali.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi</p>	<p>Possiede la padronanza del proprio schema motorio e posturale e lo adatta alle variabili spaziali.</p> <p>Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico –musicali.</p> <p>Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori di varia natura.</p> <p>Esegue combinazioni timbriche con il corpo e con la voce.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive vari brani</p>	<p>Si avvicina al mondo-cultura (letteratura, pittura, scultura, teatro, cinema musica, danza...) in ambito scolastico ed extrascolastico. Accede e si confronta ad una pluralità di mezzi espressivi e/o artistici ad ampio raggio con la consapevolezza dell'importanza delle varietà di comunicazione.</p>

	<p>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.</p>	<p>musicali. Utilizza il linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi servendosi di molteplici tecniche, materiali e strumenti. Legge e descrive immagini e opere d'arte. Apprezza opere artigianali e artistiche provenienti anche da culture diverse.</p>	
--	---	--	--

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende le informazioni essenziali di una esposizione e lo scopo. • Formula domande pertinenti di spiegazione e approfondimento durante o dopo l'ascolto. • Comprende consegne e istruzioni. • Espone in modo autonomo un tema affrontato in classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali elementi della comunicazione. • Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi, descrittivi e poetici. • Principali connettivi logici.
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per avere un'idea del testo. • Ricerca informazioni in testi di diversa natura per scopi pratici o conoscitivi. – • Legge testi narrativi e descrittivi, realistici e fantastici, distinguendo l'invenzione dalla realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura con diverse tecniche: silenziosa, espressiva ad alta voce.
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Produce semplici testi scritti di vario genere legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura • Esprime per iscritto esperienze, emozioni e stati d'animo. • Produce testi ortograficamente corretti rispettando i segni di punteggiatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture grammaticali della lingua italiana
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende, utilizza ed arricchisce il lessico di base in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico adeguato ai vari contesti.
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza e classifica gli elementi fondamentali della lingua. • Utilizza in modo appropriato il dizionario. • Presta attenzione alle conoscenze ortografiche e le applica correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le strutture sintattiche delle frasi semplici e complesse, le parti del discorso, o categorie lessicali, aspetti morfologici, sintattici e testuali.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO		<ul style="list-style-type: none"> • Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la

		<ul style="list-style-type: none"> • Sa interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<p>variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. • Tradurre semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LEGGERE E COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza testi argomentativi e di studio con tabelle a doppia entrata 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite
COMPETENZA DIGITALE	OSSERVARE E RIFLETTERE	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Interagisce in forma scritta, anche digitale, per esprimere informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti • Utilizzare i dizionari 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici,
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	LEGGERE E COMPRENDERE ASCOLTO E PARLATO OSSERVARE E RIFLETTERE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa applicare comportamenti idonei riguardo la tutela del patrimonio culturale, monumentale ed ambientale, il riciclo dei materiali, l'igiene personale e la scelta di una alimentazione solidale ed eco-sostenibile 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere quali comportamenti sono corretti riguardo la tutela del patrimonio culturale, monumentale ed ambientale, il riciclo dei materiali, l'igiene personale e la scelta di una alimentazione solidale ed eco-sostenibile
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Formula e condivide proposte e regole di lavoro e di gioco. • Formula ipotesi di soluzione di problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di una procedura. Modalità di decisione riflessiva.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	OSSERVARE E RIFLETTERE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, ricerche da testi o da internet

DISCIPLINA: Inglese

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. • Identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (scuola, vacanze, hobbies..). • Comprende testi brevi e semplici accompagnati da supporti visivi (cartoline, messaggi posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana: capi di abbigliamento, il corpo e il viso, le città, i luoghi pubblici, posizione degli oggetti e delle persone nello spazio, la valuta inglese, gli animali selvatici, azioni, stati d'animo, professioni.
	PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con scambi di semplici informazioni inerenti alla sfera personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole grammaticali fondamentali: verbo essere/ avere, risposte brevi, pronomi, terza persona singolare, ordine delle parole nella struttura della frase, frasi interrogative e negative, uso dei verbi do e can, plurale regolare e irregolare, uso dello articolo the a/an, aggettivi possessivi, uso Present Simple e uso Present Continuous....
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e risposte ricavate dal testo letto. • Ricava le informazioni principali del testo letto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corretta pronuncia di un repertorio di parole e di frasi memorizzate di uso comune. • Uso del dizionario bilingue. • Vari tipi di testo riguardanti gli aspetti del proprio vissuto
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive semplici frasi di uso quotidiano: messaggi, biglietti, brevi lettere personali, inviti e semplici testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Messaggi brevi, biglietti, lettere informali e semplici testi
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie i rapporti di significato tra parole ed espressioni in contesti familiari. • Coglie gli elementi strutturali delle frasi Role play 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura della frase
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMPRENDERE PER ESEGUIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce con scambi di semplici informazioni inerenti alla sfera personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole grammaticali fondamentali e lessico relativo al proprio vissuto
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN	OSSERVARE E INDIVIDUARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana manipolando materiali per 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		<ul style="list-style-type: none"> coglierne proprietà e qualità. • Effettua misure utilizzando unità di misura arbitrarie e convenzionali • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Descrivere fatti o cose del proprio quotidiano.
COMPETENZA DIGITALE	PRODURRE ED ELABORARE DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... • Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati • Motiva le proprie scelte 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire da un compito dato, recuperare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Attua forme di comportamento rispettose verso sé stesso, gli altri e l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i ruoli e rispettare gli altri e sé stesso
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	VALUTARE E PIANIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Pianifica e organizza il proprio lavoro per portare a termine semplici progetti e iniziative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Finalità Contesto Ruoli e loro funzione • Strumenti Fasi del compito
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	OSSERVARE E LEGGERE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e legge le immagini • Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali forme di espressione artistica Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca

DISCIPLINA: Storia – Geografia - Educazione Civica

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO /NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
	STORIA		
	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato presenti nel proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Le tracce storiche del proprio territorio • I diversi tipi di fonte storica
	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa leggere una carta storico – geografica relativa alla civiltà affrontata • Usa cronologie e carte storico – geografiche per rappresentare le conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Le periodizzazioni (durata, ciclicità, linearità, lustro...) • La linea del tempo
	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Usa correttamente il sistema di misura occidentale del tempo (avanti Cristo – dopo Cristo) – • Sa elaborare rappresentazioni sintetiche delle 	<ul style="list-style-type: none"> • Il mondo greco antico. - La civiltà etrusca. - La civiltà romana. - Il cristianesimo. - La crisi dell'impero

COMPETENZA
PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI
IMPARARE A IMPARARE

	società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	romano e le invasioni barbariche. - I popoli che i romani chiamavano "barbari"
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava e produce informazioni da varie fonti, consulta testi di vario genere cartacei e digitali. - Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi. Usa il linguaggio tipico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> Tabelle, grafici, mappe concettuali e cognitive.
GEOGRAFIA		
ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali. Osserva il territorio italiano attraverso strumenti indiretti (filmati, fotografie....). 	<ul style="list-style-type: none"> Paesaggi geografici- fisici, con particolare attenzione a quelli italiani
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Localizza sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative 	<ul style="list-style-type: none"> Paesaggi naturali e antropici dell'Italia (uso umano del territorio). Tipi di carte. Orientarsi sul planisfero e sul globo per localizzare la posizione dell'Italia.
PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Individua, conosce e descrive gli elementi fisici e antropici caratterizzanti i principali paesaggi italiani, individuando gli elementi di particolare valore ambientale e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, clima, territorio...
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino 	<ul style="list-style-type: none"> Le regioni italiane
EDUCAZIONE CIVICA		
IDENTITÀ PERSONALE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità, cooperazione. Promuovere la gestione dei rifiuti urbani, in particolare la raccolta differenziata. (ed. all'ambiente) Favorire il corretto uso delle risorse idriche ed energetiche. (ed. all'ambiente) Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona e dei popoli 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza di sé e degli altri Il proprio ruolo in contesti diversi (scuola, famiglia, gruppo dei pari...) Comportamenti igienicamente corretti e atteggiamenti alimentari sani. La raccolta differenziata. L'importanza dell'acqua. Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti dell'uomo
DIRITTI E DOVERI	<ul style="list-style-type: none"> Pratica forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali. Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamenti igienicamente corretti e atteggiamenti alimentari sani. La raccolta differenziata.

			<ul style="list-style-type: none"> • L'importanza dell'acqua
	IDENTITA' E APPARTENENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a momenti educativi formali ed informali (mostre pubbliche, progetti, occasioni o ricorrenze della comunità, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive e uscite didattiche). 	<ul style="list-style-type: none"> • Norme per rispettare l'ambiente. La raccolta differenziata, riciclaggio. Le più importanti norme di sicurezza. • Valorizzazione del patrimonio ambientale, storico e culturale. I servizi del territorio (biblioteca, giardini pubblici...).
	PARTECIPAZIONE E AZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Applica le norme di sicurezza stradale, di rispetto dell'ambiente e sicurezza in genere 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme che regolano i diversi aspetti della sicurezza
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMPRENDERE PER RIFERIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora approfondimenti e ricerche relative agli argomenti studiati • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del dizionario. Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
COMPETENZA MILTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche. ☒ Comprendere il tema e i contenuti essenziali di un racconto e di un'esposizione (diretta o trasmessa) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare le comunicazioni dell'insegnante. Comprendere le consegne.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	USARE LE CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Assume atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati
COMPETENZA DIGITALE	RICERCARE	<ul style="list-style-type: none"> • Visiona immagini, opere artistiche, documentari. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare notizie per documentare argomenti di studio
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IL PENSIERO CRITICO	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie 	<ul style="list-style-type: none"> • Contesto Ruoli e loro funzione Strumenti Fasi del compito
COMPETENZA	OSSERVARE PER CREARE ED	<ul style="list-style-type: none"> • Segue spettacoli per bambini con buon interesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprezzare spettacoli di vario tipo,

IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	ESPRIMERE	partecipando alle vicende dei personaggi.	opere d'arte e musicali, saper esprimere semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.
--	-----------	---	---

DISCIPLINA: Matematica – Scienze - Tecnologia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO. TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	MATEMATICA		
	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Legge, scrive e confronta numeri naturali e decimali. • Opera cambi per valore con i numeri. • Opera con le quattro operazioni, stima il risultato e valuta l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o all'uso della calcolatrice. • Individua multipli e divisori di un numero. • Utilizza semplici potenze come semplificazione di moltiplicazioni • Opera con le frazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali e decimali - Valore posizionale delle cifre entro il milione - Algoritmo quattro operazioni con i numeri naturali e decimali. - Multipli e divisori. - Potenze numeri naturali. - Criteri di divisibilità. - Frazioni proprie, improprie apparenti, complementari, equivalenti. - Frazioni decimali. - Percentuali.
	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i diversi enti geometrici in vari contesti. • Riproduce una figura in base ad una descrizione utilizzando strumenti opportuni (riga, squadra, carta quadrettata, software). • Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti e figure geometriche. • Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano. • Riconosce figure ruotate, traslate e riflesse. • Riproduce in scala una figura assegnata (utilizzando per es. La carta quadrettata). • Determina il perimetro di una figura 	<ul style="list-style-type: none"> • Enti geometrici fondamentali: il punto, la retta, il piano e lo spazio (figure bidimensionali e tridimensionali). • Angolo: misura e confronto - Elementi di triangoli e quadrilateri. • Ingrandimento e riduzione in scala. • Calcolo di perimetro e area di triangoli e quadrilateri
	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le nozioni di media aritmetica, di moda, di frequenza e di percentuale. • Rappresenta relazioni e dati in situazioni significative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frequenza, media, moda. – Percentuale • Grafici: a barre, aerogrammi, ideogrammi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Utilizzare le principali misure (lunghezza, peso, capacità, superficie, valore monetario, tempo) in situazioni significative. • Operare conversioni all'interno di ogni unità di misura (multipli e sottomultipli). • Risolvere problemi anche con diverse strategie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unità di misure convenzionali: (lunghezza, peso, capacità, superficie, valore monetario, tempo). • La compravendita. - grandezze equivalenti. • Tecniche risolutive per situazioni problematiche con compravendita, frazioni, percentuali, perimetri ed aree. • Rappresentazione del percorso risolutivo scelto per una situazione /problema.
SCIENZE		
OGGETTI MATERIALI E TRASFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta i concetti fisici fondamentali, in particolare peso, forza, magnetismo, energia. • Usa semplici attenzioni di risparmio energetico a scuola e a casa. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali elementi dell'Universo (galassie, stelle, Sole). - I movimenti della Terra - I movimenti della Luna. - Le forze della Terra (gravità, attrito, magnetismo...). - Energia: concetto, fonti energetiche rinnovabili e non, catene di energie., risparmio energetico
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza attraverso giochi col corpo i moti conosciuti. • Descrive l'attività di ricerca in testi di vario tipo (orali, scritti, immagini, disegni, mappe.. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali elementi dell'universo (galassie, stelle, Sole). • I movimenti della Terra e della Luna
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Ha consapevolezza della struttura del corpo umano con i suoi sistemi ed apparati. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico e la salute umana 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere come è organizzato il nostro corpo attraverso il funzionamento di diversi organi e apparati (es. app. respiratorio, digerente, circolatorio, locomotore....) • Osservare comportamenti, rispettosi del proprio corpo
TECNOLOGIA		
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Manipola diversi tipi di materiali utilizzando anche strumenti diversi. • Distingue le proprietà di alcuni materiali. • Utilizza semplici applicazioni informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati della osservazione, attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli

		<p>volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di oggetti esaminati sviluppando il senso delle proporzioni. Funzionamento di un oggetto. 	<p>strumenti e i materiali necessari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di semplici tecniche di manutenzione e di decorazione. • Realizzazione di manufatti di uso comune, seguendo semplici istruzioni. • Smontaggio e rimontaggio di un semplice oggetto ed analisi delle sue componenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Saper rappresentare la realtà fenomeni e oggetti tecnologici mediante disegno a mano libera e/o con strumentazione digitale, schizzi
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	LEGGERE BE COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da testi in genere, guide d'uso o istruzioni di montaggio e costruisce tabelle, grafici o schemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e comprensione di istruzioni. • Descrivere fenomeni scientifici
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
COMPETENZA DIGITALE	OSSERVARE E DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca dati per ricavare informazioni per costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet e i social, regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...)
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	LEGGERE PER ESEGUIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. • L'uso delle risorse
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ASCOLTARE PER AGIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.

		<p>risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di decisione riflessiva.
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>CONOSCERE E COLLOCARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Colloca in linee del tempo diacroniche e sincroniche l'evoluzione e le trasformazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa

DISCIPLINA: Arte e Immagine – Musica - Educazione Fisica				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO /NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO		
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	ARTE E IMMAGINE			
	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare i singoli elementi del linguaggio visuale in modo espressivo e personale. • Saper usare gli elementi del linguaggio visuale per costruire forme e messaggi visivi elementari. • Saper realizzare mescolanze e gradazioni cromatiche a partire dai colori primari, dal bianco e dal nero. • Saper produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali) 	
	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le tecniche artistiche. • Saper osservare e analizzare un'opera d'arte attraverso i criteri suggeriti dagli elementi del linguaggio visuale, mettendola in relazione con gli elementi dello specifico contesto storico e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (filmati, videoclip ecc). 	
	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'opera pittorica e architettonica nelle diverse civiltà (egizia, greca e romana). • L'opera pittorica moderna 	
	MUSICA			
	FRUIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le componenti antropologiche della musica: contesti, pratiche sociali e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre ed analizza gli strumenti musicali in uso presso le civiltà studiate 	<p>in relazione alla loro fonte. Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di vario genere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime graficamente la posizione e il valore delle note mediante sistemi di notazione convenzionale. • Utilizza il pentagramma per inserirvi note e valori. • Riconosce, legge e scrive le figure di valore, le relative pause, le note sul pentagramma, la chiave e la frazione musicale. • Utilizza le risorse espressive della voce nella lettura, nella recitazione e nel canto. • Sa cantare brani da solo e in gruppo curando sempre più l'intonazione, il ritmo e l'espressività 	<ul style="list-style-type: none"> • Le figure di valore e le relative pause (semibreve, minima con il punto, minima, semiminima, croma). • Sistema di notazione convenzionale. • Il pentagramma, la chiave di violino, la frazione musicale. • Conoscenza delle modalità adeguate per cantare (respirazione, controllo, ascolto...). - Esecuzione di brani vocali da soli e in gruppo
EDUCAZIONE FISICA		
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E TEMPO.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza e coordinare diversi schemi motori e posturali combinati tra loro sia in forma successiva che simultanea. • Esegue movimenti precisati, adattati a situazioni esecutive sempre più complesse • Riconosce e valuta traiettorie, distanze e successioni temporali 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e percorsi comprendenti schemi motori di base e complessi. • Regole dei giochi proposti.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. • Assume e controlla in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Il linguaggio dei gesti individuali e di squadra. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco proposte rispettando le regole
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Applica modalità esecutive nelle attività di gioco-sport 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi, regole e modalità esecutive di alcune discipline sportive.
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza proprie e altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il rapporto alimentazione – benessere, esercizio fisico – benessere - Principali regole di sicurezza - Nozioni essenziali di anatomia e fisiologi
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare e distinguere suoni e rumori nella realtà circostante e riprodurli con la voce e il disegno <ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa e per imitazione di fatti sonori ed eventi musicali di vario genere con la voce, il corpo e il disegno

<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; cerca somiglianze e analogie tra i suoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa e per imitazione di fatti sonori ed eventi musicali di vario genere con la voce, il corpo, gli oggetti e gli strumenti.
<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>	<p>NUMERARE E SPERIMENTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; • Conoscere le diverse forme di notazione analogiche o codificate;
<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>RICERCARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, riprodurre e classificare alcuni suoni, individuandone le caratteristiche e la fonte. esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica; 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere con il corpo e le immagini
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>COMPRENDERE PER ESEGUIRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare e distinguere suoni e rumori nella realtà circostante e riprodurli con la voce il disegno e il corpo • Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa e per imitazione di fatti sonori ed eventi musicali di vario genere con la voce, il corpo e il disegno • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>PROGETTARE E PIANIFICARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Improvvisa ed segue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti • Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) o rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. • Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).