



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SARNO EPISCOPIO**

Scuola dell'infanzia- primaria- secondaria di primo grado

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: ASCOLTO E PARLATO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il sé e l'altro: 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.

Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

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.

I discorsi e le parole: Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

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

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventando 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

Il corpo e il movimento: Il [...] bambino percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo [...].

La conoscenza del mondo: Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

ABILITÀ	<p>Ascolta la narrazione degli adulti (storie, racconti, melodie) per coglierne le opinioni, la spiritualità e la fede. Comunica e si esprime con la mimica. Pronuncia correttamente suoni, parole e frasi. Esplora le proprie possibilità sonoro-espressive. Formula domande per imparare, discutendo, per definire la propria identità nello stare con gli altri e nell'esplorare il mondo. Utilizza la lingua per comunicare e conoscere in modo personale e creativo, per descrivere, raccontare e immaginare. Si confronta con i nuovi linguaggi della comunicazione, sia come spettatore che come attore. Comunica e si esprime utilizzando la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media.</p>		
CONOSCENZE	<p>I suoni, il ritmo, la filastrocca, il canto, la poesia, i numeri, le lettere dell'alfabeto, i colori, le forme, la natura, il corpo umano, i giorni della settimana, i mesi, le stagioni, il linguaggio mimico-gestuale; il linguaggio delle nuove tecnologie.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno durante l'ascolto si diverte, scopre la realtà, riflette e sperimenta da solo e con gli altri. Impara a fare domande, a dare e a chiedere spiegazioni, a confrontarsi con la diversità in modo costruttivo senza lasciarsi convincere dai punti di vista degli altri, a non scoraggiarsi se le sue idee non risultano appropriate. L'insegnante: funge da supporto, lo guida, lo incoraggia nelle performance per fargli acquisire la stima in se stesso.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ anno Regole a scuola, in classe e in strada. La famiglia. L'amicizia. La propria storia. Le storie di altre culture. I colori primari. Il lessico topologico. Lo spazio. La scuola. La casa. La strada. La città. Gli ambienti, gli animali, l'albero. Le fiabe e le favole. Le filastrocche e le poesie. I cibi, il corretto comportamento a tavola, le varie parti del viso e del corpo. I giorni della settimana. Primo approccio alle lettere dell'alfabeto.</p>	<p>2^ anno La giornata: le azione del mattino, del pomeriggio e della sera. I giorni della settimana. Il prima e il dopo. I mesi dell'anno e le quattro stagioni. Le azioni di orientamento: destra, sinistra, avanti, dietro, sopra, sotto, ecc. I colori primari e secondari. Approccio alle forme geometriche, ai numeri, all'alfabeto. I canti enumerativi ed alfabetici. I racconti, le filastrocche, le poesie.</p>	<p>3^ anno I cinque sensi. Il tempo e la sua suddivisione. Gli ambienti. Le piante. L'alfabeto. L'identità sessuale e i ruoli di genere. I racconti. Le fiabe e le favole. Le filastrocche, le poesie, le rime e le assonanze. La canzone "Papaveri e Papere". I numeri, gli insiemi e i sottoinsiemi, le forme geometriche, le dimensioni. I colori primari, secondari e derivati. I grafemi. L'alfabeto.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Il gioco cantato "È arrivato un bastimento carico di..." - La poesia di Rodari "Il bastimento". Il gioco del fazzoletto. Laboratori con materiali di riciclo inerenti alle quattro stagioni:</p>	<p>Laboratori sull'alfabeto. Laboratori di pittura con varie tecniche. Rappresentazione grafica della giornata, della settimana e dei mesi dell'anno. Giochi di orientamento.</p>	<p>Proiezione del video "Papaveri e Papere". Attività di reinterpretazione e drammatizzazione. Simulazione di un campo di papaveri mossi dal vento, interpretato da uno o più bambini, di paperi</p>

	autunno (vendemmia), inverno (riproduzione di un igloo), primavera (fiori con fondi di bottiglie), estate (cartellonistica mirante alla rappresentazione dell'ambiente marino con l'ausilio di varie tecniche).	Racconti e drammatizzazioni sulle forme geometriche (esempio: "Il Signor Quadrato", "Ciccio tondo tondo", ecc.)	che cercano la casa costituita da papaveri di una unità inferiore rispetto ai papaveri.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Spazi esterni all'edificio scolastico: giardino della scuola; fattoria didattica.	Raccolta/ricerca in ambienti esterni o riproduzione di oggetti/elementi della natura simboli del mese dell'anno o della stagione.	Osservazione in ambienti esterni di un campo di papaveri e di stagni. Osservazione del comportamento in natura della papera, dell'oca, del cigno.
COMPITI DI REALTÀ	<i>È arrivato un bastimento carico di...!</i> CONSEGNA OPERATIVA: I bambini si siedono in cerchio. Uno dei partecipanti ha un fazzoletto annodato; dopo aver pronunciato la frase che dà il titolo al gioco fa una pausa e, all'improvviso, mentre sceglie una lettera dell'alfabeto, lancia il fazzoletto a sorpresa verso un componente del gruppo: "È arrivato un bastimento carico di...A!" Il destinatario del lancio deve prendere il fazzoletto e nello stesso tempo pronunciare una parola che comincia in questo caso per A. Chi non ha la risposta pronta o non riesce ad afferrare il fazzoletto fa penitenza e il fazzoletto resta al giocatore che l'ha lanciato. In caso contrario il nuovo giocatore va al centro per lanciare il fazzoletto, scegliendo una nuova lettera.	<i>Canti ed esperienze</i> CONSEGNA OPERATIVA: I bambini imparano ed interpretano alcuni canti enumerativi ed alfabetici per favorire la memorizzazione dell'alfabeto, dei mesi dell'anno, delle stagioni. Descrivono e raccontano esperienze legate ai contenuti scelti.	<i>Uguali e diversi.</i> CONSEGNA OPERATIVA: I bambini ascoltano la canzone "Papaveri e Papere" attraverso la proiezione di un video animato. Dopo aver preparato maschere di cartone e costumi con stoffe riciclate, si esercitano nella reinterpretazione e nella drammatizzazione, giocando a fare i papaveri e le papere. L'attività diventa lo spunto per analizzare se stessi e l'altro cogliendo gli aspetti comuni e le diversità.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Autovalutazione dell'alunno mediante il ricorso ad una simbologia condivisa. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.		

AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE

- Ti è piaciuto fare questo lavoro?
- È stato difficile per te?
- Che cosa e perché?
- Sei soddisfatto del risultato?
- Proporresti delle modifiche?
- Hai collaborato con i compagni?
- Hai potuto esprimere la tua opinione?

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: ASCOLTO E PARLATO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

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.

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.

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

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

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

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

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

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

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

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

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale,

	<p>verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo). Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).</p>
ABILITÀ	<p>Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti con domande stimolo dell'insegnante. Comprende l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Comprende e da semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente. Racconta storie personali o fantastiche esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante. Recita canti, filastrocche, poesie. Racconta storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Coglie il tema o l'argomento principale di un testo e ne ricostruisce l'ordine logico e cronologico, Coglie le intenzioni comunicative, il punto di vista dell'autore o lo scopo per cui il testo è stato scritto; Identifica il genere testuale ed opera confronti.</p>
CONOSCENZE	<p>Gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. Le regole della conversazione. Le principali strutture grammaticali della lingua italiana. Gli elementi di base delle funzioni della lingua. Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Il contesto, scopo, destinatario della comunicazione. I codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. I principi di organizzazione del discorso descrittivo narrativo, espositivo, argomentativo. Le strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi. I principali connettivi logici. Le varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi. I principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana. La struttura del testo narrativo, avvio confronto con altre tipologie testuali.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione coerente di esperienze e vissuti, all'ascolto di testi di tipo narrativo. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; riduce le diseguità nei percorsi formativi; consente l'acquisizione</p>

	di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno nell'ascoltare e parlare.		
CONTENUTI	<p>1^ classe Il vissuto personale e/o collettivo. L'ordine temporale e logico dei fatti. Le storie realistiche e fantastiche narrate e ascoltate. Le storie in sequenze. Le filastrocche; le poesie. Le istruzioni per giochi e attività.</p>	<p>2^ classe Le storie realistiche e fantastiche narrate, ascoltate e rielaborate. Le storie con il supporto di immagini e didascalie. Le istruzioni per giochi e attività.</p>	<p>3^ classe Le sensazioni, gli stati d'animo e le opinioni personali. Le storie con immagini in sequenze. Il racconto realistico e fantastico. La struttura, le informazioni principali e le relazioni logiche dei testi. I personaggi delle storie e le loro caratteristiche. Il testo descrittivo soggettivo e oggettivo con il supporto di schemi e tabelle. Il testo poetico: la filastrocca e la poesia.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>1^ classe Conversazioni libere e/o guidate. Circle-time. Ascolto attivo Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.</p>	<p>2^ classe Conversazioni e libere e/o guidate; discussioni guidate. Circle-time. Ascolto attivo Condivisione di esperienze individuali e/o collettive, di sentimenti e opinioni personali. Elaborazione di didascalie esplicative di immagini in sequenze; descrizione di persone animali oggetti. Identificazione di istruzioni e regole per eseguire giochi collaborativi, competitivi, liberi; Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.</p>	<p>3^ classe Didattica laboratoriale e metacognitiva per favorire l'esplorazione e la scoperta attraverso la danza e la drammatizzazione. <i>Gamification</i> che punta al divertimento attraverso l'intrattenimento. Esposizione di sensazioni, stati d'animo e opinioni personali; conversazioni guidate; ascolto e racconto di esperienze individuali e/o collettive; ascolto di storie lette dall'insegnante; racconto di storie; lettura autonoma di testi. Ordinamento di immagini in sequenze; associazione di immagini a frasi. Individuazione dei personaggi delle storie e delle loro caratteristiche. Individuazione di caratteristiche della narrazione realistica e fantastica; Descrizione orale; esposizione orale di argomenti con il supporto di schemi, grafici e mappe.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Nel giardino e cortile della scuola, attività di socializzazione e di giochi di gruppo o a squadre. Nelle piazze e nelle strade del</p>	<p>Nelle strade della città, ascolto e registrazione di suoni, rumori, parole ed espressioni idiomatiche.</p>	<p>In piazza, ascolto e registrazione di suoni, rumori, espressioni idiomatiche, mantenendo l'attenzione anche in situazioni di distrazione. Dialetto e codice linguistico nazionale: quale si parla uscendo al di</p>

	paese, conoscenza del territorio. Nei parchi e nei giardini, scoperta e ascolto dei suoni della natura.		fuori della scuola?
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Paroliamo.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Comprensione di semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Le insegnanti presentano alla classe il famoso gioco in scatola "Paroliamo". Gli alunni dovranno gareggiare con i compagni per stabilire il gruppo vincitore tra quelli che individueranno, nel minor tempo possibile, quattro parole.</p>	<p><i>Intorno a me... Esploro Osservo e Conosco attraverso le regole del Mai...mai...mai!</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso interdisciplinare sull'esplorazione e la conoscenza del territorio circostante.</p>	<p><i>Grisù e la natura.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Interventi negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola; comprensione dell'argomento e delle informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Il personaggio guida GRISU, il draghetto sputafuoco che da grande vuole fare il pompiere, viaggia con i bambini nella consapevolezza del rispetto dell'ambiente che li circonda.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.</p> <p>AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ti è piaciuto fare questo lavoro? - È stato difficile per te? - Che cosa e perché? - Sei soddisfatto del risultato? - Proporresti delle modifiche? - Hai collaborato con i compagni? - Hai potuto esprimere la tua opinione? 		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: ASCOLTO E PARLATO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

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.

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

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

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

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

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

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

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

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

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale,

	verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo). Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).	
ABILITÀ	<p>Interagisce in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi</p> <p>Comprende 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...).</p> <p>Formula domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.</p> <p>Comprende consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Coglie in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</p> <p>Racconta esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</p> <p>Organizza un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.</p>	
CONOSCENZE	<p>Le principali strutture grammaticali della Lingua italiana. Gli elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>Le regole dell'ascolto partecipato. Le strategie per costruire schemi-guida e prendere appunti.</p> <p>Le modalità di realizzazione di scalette per organizzare informazioni, idee ed esperienze.</p> <p>Il contesto, lo scopo, il destinatario della comunicazione.</p> <p>Le caratteristiche di sequenze regolative orali per lo svolgimento di attività scolastiche e extrascolastiche.</p> <p>I codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.</p> <p>I principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.</p> <p>L'esposizione orale diretta di argomenti di attualità e di studio.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: mostra fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione, rispetta turni di intervento, idee ed opinioni altrui. È aperto al confronto e alla condivisione, capace di riconoscere i propri errori di comprensione e valutazione e di assumere atteggiamenti costruttivi in attività di laboratorio.</p> <p>L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; riduce le diseguità nei percorsi formativi; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno nell'ascoltare e parlare.</p>	
CONTENUTI	<p>4^ classe</p> <p>Gli elementi della comunicazione: emittente, destinatario, scopo o fine; i canali della comunicazione.</p> <p>Le parole per raccontare (informazioni esplicite e</p>	<p>5^ classe</p> <p>La parola: struttura e significato letterale e figurato.</p> <p>Le relazioni tra le parole: sinonimia, omonimia, antinonimia, appartenenza allo stesso campo semantico.</p> <p>Le parole per raccontare (informazioni esplicite e inferenziali) e</p>

	<p>inferenziali) e raccontarsi. Le storie dirette e mediate. Le istruzioni. Le tipologie testuali. Le parole dei sentimenti e delle emozioni. Le parole specifiche dei contenuti disciplinari. Il messaggio pubblicitario: caratteristiche e scopi. La lingua nel tempo e nello spazio.</p>	<p>raccontarsi. I messaggi diretti o trasmessi dai media I sentimenti e gli stati d'animo. Il dialogo. Le parole specifiche dei contenuti disciplinari. Le tipologie testuali. La lingua nel tempo e nello spazio. Le parole per essere cittadini responsabili.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>4^ classe Discussioni guidate. Esperienze concrete di conversazioni per dare/ chiedere/ricevere informazioni. Ascolto della lettura. Racconto e ascolto di fatti di cronaca: dibattiti e commenti personali. Riassunto di racconti di vario genere ed esposizione orale di argomenti con e senza il supporto di schemi. Completamento di testi. Memorizzazione e drammatizzazione. Associazione di frasi ad immagini. Attività di Coding e pensiero computazionale per aiutarli a risolvere problemi giocando con il computer.</p>	<p>5^ classe Esperienze personali, sentimenti e stati d'animo; stimolazione della capacità di discutere, sostenere e motivare opinioni, individuando il problema affrontato e le principali opinioni espresse. Produzione e interpretazione di dialoghi, rievocazione e verbalizzazione di esperienze lontane nel tempo; promozione della capacità di esporre oralmente con e senza l'ausilio di scalette; consolidamento della capacità di produrre relazioni su argomenti di studio; ascolto e rielaborazione di brani di vario tipo; attività di ascolto "mirato"; selezione di informazioni essenziali; sottolineatura durante attività di lettura o ascolto; individuazione di "parole chiave"; strategie per prendere appunti mentre si ascolta o si legge. Le strategie utilizzate fanno parte del cooperative learning, attraverso attività realizzate in piccoli gruppi, utilizzando il brainstorming e circle time. Laboratorio di lettura con attività di musica, movimento e immagine.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite a piedi nel giardino e nel cortile della scuola per attività di socializzazione e di giochi di gruppo o a squadre. Uscite a piedi nelle piazze e nelle strade del paese per conoscere il territorio. Uscite a piedi nei parchi e giardini per far scoprire aspetti sonori della natura. Uscita nel territorio nel mese di dicembre.</p>	<p>Uscite a piedi nel territorio con esperti dell'ambiente. Visita al Municipio e intervista al Sindaco. Visione film. Esperienza: spettatori a teatro.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Magie di luci...natalizie</i> CONSEGNA OPERATIVA: Progettazione uscita; compilazione avviso ai genitori con informazioni esaurienti sulla giornata nel territorio.</p>	<p><i>Piccole guide.... in un sentiero di natura.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Predisposizione itinerario con esposizione orale frutto di ricerca individuale e di gruppo.</p>

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione. AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE <ul style="list-style-type: none"> - Ti è piaciuto fare questo lavoro? - È stato difficile per te? - Che cosa e perché? - Sei soddisfatto del risultato? - Proporresti delle modifiche? - Hai collaborato con i compagni? - Hai potuto esprimere la tua opinione?
--	---

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: ASCOLTO E PARLATO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e le intenzioni dell'emittente.

Esponde oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici: mappe, schemi, presentazioni al computer, eccetera.

Adatta opportunamente i registri linguistici informale e formale, in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori. Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche 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 [...].

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

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

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

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

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

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

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

	<p>Ambito 4: Lessico e semantica - Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).</p> <p>Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).</p>
ABILITÀ	<p>Ascolta testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente.</p> <p>Interviene in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. Utilizza le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto.</p> <p>Ascolta testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.).</p> <p>Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.</p> <p>Narra 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.</p> <p>Descrive oggetti, luoghi, persone e personaggi, espone procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.</p> <p>Riferisce oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: espone le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usa un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controlla il lessico specifico, precisa le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici)</p> <p>Argomenta la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.</p> <p>Amplia, 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.</p> <p>Comprende e usa parole in senso figurato.</p> <p>Realizza scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.</p> <p>Stabilisce relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.</p> <p>Riconosce le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).</p> <p>Riconosce l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.</p> <p>Riconosce la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione.</p>
CONOSCENZE	<p>I principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo.</p> <p>Le strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi. Il testo poetico e la canzone.</p> <p>I codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale (messaggio, emittente, ricevente, registro, scopo, punto di vista).</p> <p>Il contesto, scopo, destinatario della comunicazione.</p>

	<p>Il lessico adeguato per la gestione delle comunicazioni orali in contesti formali e informali. Le regole della conversazione: modalità di intervento, turnazione, rispetto dei tempi, pertinenza. I principali connettivi logici. Le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. La sintassi semplice e complessa. Le linee generali e l'evoluzione della produzione epica e della produzione letteraria italiana.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: è in grado di rapportarsi alle conoscenze apprese e al metodo di apprendimento con empatia e partecipazione perché consapevole del suo intervento, coinvolgendo aspetti cognitivi ed emotivi e producendo una molteplicità di "performance" valide di fronte a situazioni sfidanti 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. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado La favola, la fiaba, la filastrocca (per approfondire: Filastrocche di Rodari o di Piumini sulle fiabe/favole), la leggenda, il racconto (alcune tipologie) e la poesia. Brani di attualità, di interesse sociale, ambientale, religioso e culturale e legati alle problematiche adolescenziali. Il mito, l'epica classica e l'epica medievale. Fonologia, ortografia e morfologia (parti variabili e invariabili del discorso).</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Il racconto (alcune tipologie), la lettera, il diario, la poesia. Brani tratti dall'antologia di attualità, di interesse sociale, ambientale, religioso e culturale e legati alle problematiche adolescenziali. La letteratura italiana dalle origini al Settecento (per approfondire: La lauda medievale e il Canto gregoriano). La sintassi della frase semplice (complementi diretti e indiretti).</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Il racconto (alcune tipologie), l'autobiografia, Le diverse tipologie testuali con particolare attenzione al testo argomentativo, regolativo, espositivo e alla relazione; la poesia. La lettera nella canzone d'autore. "L'anno che verrà" di Lucio Dalla. Brani di attualità, di interesse sociale, ambientale, religioso e culturale e legati alle problematiche adolescenziali. La sintassi della frase complessa: proposizione principale, indipendente, coordinate e subordinate. Il periodo ipotetico. Il discorso diretto, indiretto e indiretto libero. La letteratura italiana dall'Ottocento ai giorni nostri.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Analisi orale di scopo, analogie e differenze dei tre generi letterari citati. Ricostruzione orale della struttura informativa del racconto o della filastrocca (caratteristiche formali e linguistiche). Lavoro di gruppo: brainstorming (invenzione e racconto di una fiaba/favola/filastrocca).</p>	<p>Analisi del testo in versi: Lettura denotativa e connotativa (significante e significato); Riconoscimento delle principali figure retoriche fonico-timbrico, metrico-ritmico, retorico-stilistico, tematico-simbolico.</p>	<p>Analisi del testo espressivo: la lettera. Lettura di lettere formali, informali, commerciali, di lettere di personaggi famosi, di gente comune. Ascolto della canzone di Lucio Dalla "L'anno che verrà". Analisi dei temi trattati. Discussione sull'Italia negli anni '60-'70: aspetti politici, sociali, economici e culturali. Costruzione di un diario di bordo sugli avvenimenti italiani negli anni 1960-1980, vestendo i panni di un personaggio dell'epoca</p>

			per adottarne il punto di vista.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Intervista a un anziano (familiare o conoscente) e interazione verbale con domande inerenti i ricordi della sua infanzia scolastica e didattica in particolare, i suoi studi di favole/fiabe/filastrocche antiche e saperle riproporre in classe contestualizzandole.	Visita guidata a un Monastero medievale. Visita presso un'antica sartoria (reparti di sartoria teatrale e atelier storico) per il noleggio di alcuni costumi di epoca medievale. Costruzione di una scenografia di ambientazione medievale.	Proiezione del film di Monicelli "Un borghese piccolo piccolo". Lezione-dibattito sulla figura dell'italiano medio negli anni '70.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Favole e fiabe per tutti...</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso con l'invenzione di racconti fiabeschi e favolistici che devono catturare i sogni e le speranze degli ammalati infondendo fiducia per un futuro migliore.	<i>Concerto di Natale</i> CONSEGNA OPERATIVA: Concerto di Natale sulla musica medievale con allestimento della scenografia, studio di spartiti di laude medievali e di canti gregoriani, costumi, trucco e acconciature d'epoca.	<i>L'Italia negli anni 60'-80'</i> CONSEGNA OPERATIVA: Lavoro di gruppo: costruzione di un prodotto multimediale (materiali audio e video) di cui il gruppo si servirà per restituire una lezione ai docenti di classe sul percorso di studio intrapreso. Realizzazione di un Talk Show. per un confronto-scontro su "temi caldi" di interesse sociale.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione. AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE -Ti è piaciuto fare questo lavoro? -È stato difficile per te? -Che cosa e perché? -Sei soddisfatto del risultato? -Proporresti delle modifiche? -Hai collaborato con i compagni? -Hai potuto esprimere la tua opinione?		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: LETTURA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

I discorsi e le parole: Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Fa ipotesi sui significati.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

ABILITÀ	<p>Pronuncia correttamente suoni, parole e frasi. Legge libri illustrati.</p> <p>Analizza i messaggi presenti nell'ambiente. Descrive verbalmente semplici immagini</p> <p>Sa riferire, con la lettura di immagini, su personaggi o episodi di un racconto oppure su momenti salienti di un'esperienza vissuta. Leggendo una simbolizzazione, è capace di eseguire quanto questa suggerisce. Sa leggere una serie di figure</p> <p>Arricchisce il linguaggio attraverso confronti e conversazioni.</p> <p>Familiarizza 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. Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riproduce e confronta scritture.</p>
CONOSCENZE	<p>La sequenzialità di fonemi in parole e frasi.</p> <p>Le caratteristiche (colore, forma) di un'immagine e di immagini in sequenza.</p> <p>I concetti topologici</p> <p>Le procedure di una lettura corretta (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, dall'inizio del testo alla fine).</p> <p>Le lettere dell'alfabeto e i numeri.</p> <p>La sequenzialità di immagini.</p> <p>Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra disponibilità al confronto.</p> <p>Rispetta i tempi di risposta dei compagni.</p> <p>Mostra interesse per il codice scritto</p> <p>Ha consapevolezza del compito assegnato.</p> <p>Condivide esperienze, materiali e risorse comuni.</p>

CONTENUTI	1^ anno Segni grafici in libertà: lo scarabocchio. Immagini reali e fantastiche. Le espressioni del volto e del corpo. Colore e forma di una immagine. Racconti per immagini.	2^ anno Segni grafici nell'ambiente. Immagini e sequenze di immagini. Concetti topologici. Lettera/numero e segno grafico. Sequenze di immagini. Parole contestualizzate.	3^ anno Immagine/fonema iniziale. Fonema/grafema. Numero/simbolo. Segni grafici nell'ambiente. Immagini in sequenza. Elementi costitutivi del libro. Parole contestualizzate.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Interpretazione mimico-gestuale di una storia. Osservazione guidata di immagini e libera interpretazione corporea Manipolazione di libri cartonati Lettura di immagini e dei messaggi presenti nell'ambiente scolastico Giochi con le parole (rime, poesie, filastrocche).	Interpretazione mimico-gestuale di una storia. Osservazione guidata di immagini e libera interpretazione corporea Manipolazione di libri cartonati Lettura di immagini e dei messaggi presenti nell'ambiente scolastico Giochi con le parole (rime, poesie, filastrocche).	Associazione dell'immagine al fonema iniziale. Associazione del fonema al grafema. Associazione di numero alla scrittura arabica. Lettura della realtà circostante. Costruzione di storie a partire da immagini e realizzazione di <i>libretti</i> per la sezione. Ascolto di una storia in rima, interpretazione gestuale e individuazione del titolo. Prelettura dei numeri e delle lettere dell'alfabeto. Giochi (tombola, mimo.) Lettura di elementi della copertina di libro. Giochi con le parole.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite guidate a teatro, cinema. Visita alla Biblioteca.	Uscite guidate a teatro, cinema. Visita alla Biblioteca.	Uscite guidate a teatro, cinema. Visita alla Biblioteca.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Io sono ...il protagonista della storia...</i> CONSEGNA OPERATIVA: Interpretazione mimico/gestuale del personaggio principale di una storia.	<i>Io sono...il lettore della classe</i> CONSEGNA OPERATIVA: Lettura di immagini nell'ambiente: andiamo a passeggio nel parco giochi del nostro paese e leggiamo la segnaletica.	<i>Io sono ...il raccontastorie</i> CONSEGNA OPERATIVA: Dalle sequenze illustrate al racconto, alla drammatizzazione.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Lettura

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

Legge testo 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.

QdR INVALSI

LETTURA E COMPRESIONE - ASPETTI

Capacità di lettura (competenza pragmatico-testuale; competenza lessicale; competenza grammaticale).

Aspetti di comprensione della lettura:

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2. Morfologia: Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola- base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

	<p>Ambito 4: Lessico e semantica - Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).</p> <p>Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).</p>		
ABILITÀ	<p>Padroneggia la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa.</p> <p>Prevede il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprende il significato di parole non note in base al testo.</p> <p>Legge testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.</p> <p>Comprende testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</p> <p>Legge semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>Legge semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p>		
CONOSCENZE	<p>Le strategie di lettura ad alta voce e silenziosa.</p> <p>Le modalità di ricavare informazioni derivanti dalla titolazione e dalle immagini.</p> <p>Le strategie di lettura di tipologie diverse finalizzati a scopi diversi.</p> <p>Gli elementi di coesione e coerenza testuale.</p> <p>Il senso globale di semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi.</p> <p>Le informazioni di semplici testi divulgativi.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Scopre il piacere della lettura come momento di condivisione. Mostra interesse verso la lettura di libri di vario genere.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>Racconto dell'insegnante</p> <p>Struttura del racconto</p> <p>Storia in sequenze</p> <p>Testo descrittivo</p> <p>Parole note.</p> <p>Ordine logico e cronologico.</p> <p>Filastrocca</p> <p>Vocali e consonanti: fonema/grafema</p> <p>Parole, sillabe, gruppi consonantici</p> <p>Caratteri: stampato e corsivo</p> <p>Principali convenzioni ortografiche e principali segni di punteggiatura.</p>	<p>2^ classe</p> <p>Varie tipologie di testo: narrativo, descrittivo, poetico, regolativo</p> <p>Elementi del testo narrativo: personaggi, luogo, tempo.</p> <p>Testo descrittivo di persone e oggetti</p> <p>Regole nei giochi, istruzioni per un gioco, una ricetta, un lavoro da eseguire.</p> <p>Segni di punteggiatura ed espressività</p> <p>Respirazione durante la lettura</p> <p>Parole nuove.</p>	<p>3^ classe</p> <p>Testo narrativo realistico o fantastico.</p> <p>Struttura del testo narrativo.</p> <p>Breve testo descrittivo a partire dal proprio vissuto personale, da immagine e da parole-stimolo.</p> <p>Testo regolativo.</p> <p>Testo informativo.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Confronti sia verbali che scritti sulla struttura del racconto per coglierne il significato globale.</p> <p>Lettura drammatizzata di una storia in sequenze.</p> <p>Descrizioni orali: narrazioni di semplici vissuti.</p> <p>Discriminazione e riconoscimento di parole note e pezzi di parole.</p> <p>Riordino di storie, fatti ed esperienze in successione temporale.</p> <p>Lettura di una filastrocca e memorizzazione per avviare il percorso di lettura guidata.</p> <p>Apprendimento delle vocali: il loro riconoscimento acustico e la relativa grafia.</p> <p>Riconoscimento di suoni: le consonanti.</p> <p>Giochi di associazione fonema-grafema.</p> <p>Lettura e riproduzione nei caratteri stampato e corsivo di parole bisillabe e trisillabe e di semplici frasi.</p> <p>Lettura sillabata, lettura per sintagmi, lettura espressiva.</p> <p>Lettura e comprensione di semplici testi mediante domande stimolo.</p>	<p>Lettura e comprensione globale di un testo. Attività di analisi delle varie tipologie testuali per l'individuazione della struttura del testo narrativo, descrittivo, poetico, regolativo da rappresentare in mappe, schemi condivisi.</p> <p>Lettura nella biblioteca scolastica. Ascolto di storie per il gusto di ascoltare e di durata annuale. Interpretazione di ruoli.</p> <p>Realizzazione di libri cartacei (es. libri bucati) e digitali (es. costruzione di fiabe)</p>	<p>Lettura di testi narrativi e riconoscimento del contesto reale o fantastico del brano</p> <p>Suddivisione dei testi informativi in paragrafi.</p> <p>Individuazione delle strutture tipiche delle tipologie testuali da visualizzare in schemi e mappe.</p> <p>Lettura nella biblioteca scolastica.</p> <p>Ascolto di storie per il gusto di ascoltare e di durata annuale. Interpretazione di ruoli.</p> <p><i>Gioco di squadra con la formulazione condivisa di regole. Creazione di miti partendo da letture o dalla realtà osservata.</i></p> <p>Realizzazione di libri cartacei (es. libri bucati) e digitali (es. Primi Libri).</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite sul territorio, visite guidate in biblioteca, in libreria.</p> <p>Collegamenti alle varie biblioteche virtuali.</p>	<p>Visita a una biblioteca comunale per incontri di lettura animata; esperienze al cinema per visioni filmiche; esperienze a teatro per assistere a spettacoli.</p>	<p>Visita a una biblioteca comunale per incontri di lettura animata; esperienze al cinema per visioni filmiche; esperienze a teatro per assistere a spettacoli, esperienze di cittadinanza attiva con visita al Municipio comunale per assistere a un Consiglio Comunale.</p>

COMPITI DI REALTÀ	<i>Io...incontro il libro</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso alla scoperta del <i>Libro</i> e al piacere della <i>lettura</i> di storie diverse con restituzione ai compagni nella modalità a lui più congeniale.	<i>Io...costruisco aquiloni</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso di lettura e comprensione di istruzioni per realizzare una figura con la carta (es. aquilone per la “festa della primavera”), attraverso pieghe.	<i>Io...leggo e mi informo</i> CONSEGNA OPERATIVA: Gioco a squadre: dalla lettura di un testo non continuo, biglietto di un treno, deduciamo più informazioni possibili.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l’osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l’autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Lettura

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

Qdr Invalsi

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

Capacità di lettura (competenza pragmatico-testuale; competenza lessicale; competenza grammaticale).

Aspetti di comprensione della lettura:

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2. Morfologia: Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase.

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

	<p>Ambito 4: Lessico e semantica - Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).</p> <p>Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).</p>	
ABILITÀ	<p>Impiega tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.</p> <p>Usa nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.</p> <p>Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.</p> <p>Legge e confronta informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.</p> <p>Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).</p> <p>Segue istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</p> <p>Legge testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.</p> <p>Legge testi letterari, narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.</p>	
CONOSCENZE	<p>Le tecniche di lettura espressiva.</p> <p>Le tecniche di lettura analitica e sintetica.</p> <p>La denotazione e la connotazione.</p> <p>Le inferenze derivate titolazione, dalle immagini e delle didascalie.</p> <p>Le strategie di analisi testuale (Indizi, parole chiave...).</p> <p>Le tecniche di supporto alla comprensione: mappe, schemi, tabelle, appunti, sottolineatura...).</p> <p>Le sequenze istruttive nei testi regolativi.</p> <p>Le caratteristiche dei testi realistici e fantastici.</p> <p>I principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Scopre il piacere della lettura come momento di condivisione.</p> <p>Mostra interesse verso la lettura di libri di vario genere.</p>	
CONTENUTI	<p>4^ classe Brani e libri di vario genere.</p>	<p>5^ classe Testo narrativo realistico e fantastico.</p>

	<p>Sentimenti, emozioni. Informazioni esplicite deducibili dal testo. Struttura del testo. Elementi costitutivi di un testo. Titoli, immagini, didascalie. Testo narrativo. Testo descrittivo. Testo regolativo. Testo poetico. Testo informativo.</p>	<p>Testo autobiografico, regolativo e descrittivo. Significato figurato e letterale di parole ed espressioni. Sequenze descrittive. Testo informativo. Testo argomentativo. Diario. Racconto storico. Testo espositivo. Testo di cronaca. Testo poetico. Figure retoriche nel testo poetico. Variabilità della lingua. Testo informativo e testo misto. Testi a confronto.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Drammatizzazione mediante lettura e interpretazione di copioni. Lettura di libri di vario genere. Lettura silenziosa e ad alta voce. Lettura a tema. Attività di ricerca di significato contestuale delle parole. Letture di tipologie diverse. Punteggiatura, come punto di partenza per una lettura efficace. Incontri con esperti per animazione alla lettura. Realizzazione di libri cartacei e digitali.</p>	<p>Drammatizzazione mediante lettura e interpretazione di copioni. Lettura di libri di vario genere. Lettura silenziosa e ad alta voce. Lettura a tema. Lettura veloce. Completamento di parole e frasi con la/e parola/e mancante/i, lettura a salti, Deduzione del significato delle parole a partire dal contesto, individuazione dei connettivi logici e temporali presenti, lettura critica attraverso la riflessione su contenuti letti e messaggi ricevuti. Attività di ricerca di significato contestuale delle parole. Punteggiatura, come punto di partenza per una lettura efficace. Incontri con esperti per animazione alla lettura. Realizzazione di libri cartacei e digitali. Metacognizione attraverso la consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza. Rilevazione delle difficoltà insite nel testo, applicazione consapevole delle strategie di lettura.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite sul territorio. Visite guidate presso biblioteche e presso librerie per letture animate.</p>	<p>Visita alla redazione di un giornale.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Io sono ...in partenza</i> CONSEGNA OPERATIVA:</p>	<p><i>Io..abile lettore</i> CONSEGNA OPERATIVA:</p>

	<p>Lettura condivisa dell'orario dei treni in relazione ad un viaggio da effettuare, rilevando elementi di opportunità o di disappunto con tempi a disposizione e obiettivi da visitare.</p>	<p>Gioco a squadre: in biblioteca, in base alla copertina di un libro, si ipotizza il contenuto e si supporta la scelta con motivazione adeguate; a resoconto, nel circle time a scuola, si confermano o si smentiscono le aspettative espresse.</p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.</p>	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: LETTURA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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; impara a costruire 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. 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 maggiore precisione i significati dei testi [...]

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

Capacità di lettura (competenza pragmatico - testuale; competenza lessicale; competenza grammaticale).

Aspetti di comprensione della lettura:

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2. Morfologia: Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche.

Ambito 4: Lessico e semantica - Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e

	<p>principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).</p> <p>Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.)</p>
ABILITÀ	<p>Legge ad alta voce in modo espressivo testi noti usando pause e intonazioni.</p> <p>Legge in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica).</p> <p>Utilizza testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. Ricava informazioni esplicite ed implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. Ricava informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.</p> <p>Confronta, su uno stesso argomento, informazioni ricavate da più fonti; riformularle e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti, schemi, mappe ecc.). Comprende testi descrittivi individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. Legge semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. Legge testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore, personaggi, loro caratteristiche, ruoli, ambientazione spazio- temporale, genere di appartenenza. Formula ipotesi interpretative.</p>
CONOSCENZE	<p>I testi narrativi: (fiabe, favole, racconti, autobiografie, lettere, racconti, romanzi).</p> <p>Gli elementi del testo narrativo: struttura, caratteristiche, scopo, ruolo dei personaggi, punti di vista, sequenze; il linguaggio e le tecniche narrative</p> <p>Il testo informativo-espositivo;</p> <p>Il testo regolativo: caratteristiche e scopi</p> <p>Il testo argomentativo</p> <p>Il testo poetico.</p> <p>Gli elementi fondamentali del testo poetico; le caratteristiche del linguaggio; le figure retoriche di suono, di significato e di ordine.</p> <p>La parafrasi e l'analisi testuale</p> <p>Le tecniche di lettura analitica e sintetica.</p> <p>Le tecniche di lettura espressiva.</p> <p>Le strategie di lettura ad alta voce e di lettura silenziosa</p> <p>Il contesto storico-culturale della letteratura italiana dalle origini al Novecento</p> <p>Le principali correnti letterarie, opere e autori della letteratura italiana.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Inizia ad apprezzare la lettura di testi di vario tipo e a manifestare gusti personali per quanto riguarda opere, autori e genere</p> <p>Scopre la lettura come fonte di piacere e di arricchimento personale</p> <p>Comprende che leggere può essere un'esperienza forte e gratuita che vale la pena ripetere diventando così lettori abituali.</p>

CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Il testo narrativo (favola, fiaba, mito leggenda): struttura, caratteristiche, scopo, ruolo dei personaggi, linguaggio, tecniche narrative Il testo descrittivo: caratteristiche, scopo, strategie, tecniche descrittive, linguaggio Il testo poetico: elementi fondamentali, caratteristiche e principali figure retoriche L'Epica classica: origine, scopo, contenuti dell'Iliade, dell'Odissea e dell'Eneide	2^ scuola secondaria primo grado Il testo narrativo (autobiografia, diario, lettera personale, fantasy, giallo, comico): struttura, caratteristiche, scopo, ruolo dei personaggi, linguaggio, tecniche narrative. Il testo poetico: elementi fondamentali, caratteristiche e principali figure retoriche La parafrasi e l'analisi testuale Le altre forme di comunicazione (teatro, scrittura giornalistica, linguaggio pubblicitario e filmico). Il contesto storico-culturale della letteratura italiana dalle origini al Settecento Le principali correnti letterarie, opere e autori della letteratura italiana.	3^ scuola secondaria primo grado Il testo narrativo: il romanzo giallo, horror, di formazione, storico, sociale Il testo informativo-espositivo Il testo argomentativo. Il testo poetico Il contesto storico-culturale della letteratura italiana dall'Ottocento al Novecento Le principali correnti letterarie, opere e autori della letteratura italiana.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Animazione alla lettura Tecniche di lettura espressiva Strategie di lettura ad alta voce e di lettura silenziosa. Realizzazione libri digitali.	Tecniche di lettura analitica e sintetica Tecniche di lettura espressiva Tornei di lettura. Realizzazione libri digitali.	Lettura attiva, personale e di gruppo di un testo comune. Recensione del libro (comprensione, interpretazione, valutazione) Eventuale incontro per una conferenza-dibattito con l'autore del libro. Tecniche di lettura analitica e sintetica su testi di varia difficoltà Tecniche di lettura espressiva su testi di varia difficoltà. Realizzazione di un giornale della scuola.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite in biblioteca e in libreria Incontri con l'autore	Visite in biblioteca e libreria incontri con l'autore. Visita ad una testata giornalistica	Visite in biblioteca e librerie Incontri con l'autore Visita alla mostra del libro Uscita per assistere ad una seduta del Consiglio Comunale.

			Visita al Parlamento
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Io ...abile fumettista</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso di lettura/invenzione di una striscia di argomento storico. <i>Ioattore.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso di lettura/interpretazione ruoli in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più piccoli o ad anziani).</p>	<p><i>Io...giornalista della scuola</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso di lettura/analisi quotidiani per produzione di una prima pagina nel formato e nello stile giornalistico</p>	<p><i>Io...esperto di tematiche sociali</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso di ricerca/lettura su temi di <i>interesse sociale</i> attraverso fonti (testimonianze, racconti, poesie...) da trasferire in un fumetto o in un cortometraggio.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.</p>		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: SCRITTURA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

I discorsi e le parole: Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

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

ABILITÀ	Il bambino: si orienta su un foglio dall'alto in basso e da sinistra a destra; distingue il disegno dalla scrittura; sperimenta la scrittura non convenzionale utilizzando strumenti che ne hanno gradualmente sviluppato la motricità fine (dito, pennelli, gessetti, pennarelli, matite, penne); abbina i grafemi ai rispettivi fonemi; individua corrispondenze tra oggetti e segni grafici; imita con il corpo e i movimenti le forme delle lettere; distingue il segno grafico corretto, di uno o più fonemi, tra altri non corretti; completa un grafema delle parti mancanti; esegue pregrafismi rispettando il testo figurato; esegue scritture preconvenzionali rispettando le proporzioni tra i grafemi; orienta i grafemi in uno spazio ben delimitato o seguendo linee ideali; distingue i segni alfabetici da quelli numerici; esplora le tecnologie digitali attraverso attività ludiche e guidate; utilizza gli strumenti tecnologici per produrre messaggi scritti e fruirne allo stesso tempo.		
CONOSCENZE	Il bambino conosce: la scrittura spontanea; la pluralità di codici scritti; le diverse modalità della comunicazione; la distinzione tra messaggi orali e messaggi scritti; le potenzialità comunicative degli strumenti tecnologici.		
ATTEGGIAMENTI	Il bambino: prova piacere ed è consapevole di poter esprimere anche attraverso un linguaggio simbolico le sue emozioni e suoi interessi; mostra curiosità ed interesse per la lingua scritta; acquista fiducia nelle proprie capacità espressive e comunicative; è motivato a scrivere.		
CONTENUTI	1^ anno Lateralità e orientamento spaziale; concetti topologici; colori; grandezze; spazio (chiuso o aperto). Scarabocchio, geroglifico, zig zag, cerchietti (pseudo scrittura).	2^ anno Lateralità; concetti topologici; forme geometriche; grandezze; spazio.	3^ anno Spazio; linee (rette, curve, aperte, chiuse, miste, spezzate); forme geometriche; prescrittura. Il proprio nome con il pc.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività motorie; giochi con palle e birilli e percorsi psicomotori; attività di manipolazione per sviluppare la motricità fine, finalizzate alla graduale e corretta prensione dello strumento grafico; giochi di ruolo e di finzione; attività grafico-pittoriche; approccio all'utilizzo del mouse per favorire la coordinazione oculo-manuale; scomposizione e ricomposizione di storie illustrate anche mediante l'utilizzo di software.	Attività motorie; giochi di equilibrio e di coordinazione motoria; giochi di ruolo e di finzione; giochi simbolici; discriminazione e seriazione di oggetti in base ad un criterio dato; attività di manipolazione per affinare la motricità fine; giochi grafo-motori; attività di pregrafismo; utilizzo di software per l'affinamento della coordinazione oculo-manuale e per l'approccio alla prescrittura.	Giochi simbolici; giochi fonologici: es. pronunciare le vocali con voce progressivamente più alta a seconda della grandezza delle lettere; giochi metalinguistici: es. denominare nomi di oggetti scandendo il ritmo delle sillabe; la tombola dei grafemi; giochi grafo-motori; attività di pregrafismo; esercizi di prescrittura; esperienze di scrittura e disegno mediante l'utilizzo di software.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Esplorazione dell'ambiente urbano circostante; rilevazione di potenziali messaggi che utilizzano il codice scritto (insegne, cartelli pubblicitari...).	Esplorazione ed osservazione dell'ambiente urbano circostante; rilevazione dei diversi linguaggi (orale, iconico, scritto) presenti nell'ambiente esterno e loro classificazione.	Osservazione dell'ambiente urbano circostante; rilevazione e discriminazione dei linguaggi (orale, iconico, scritto) presenti nell'ambiente esterno e loro classificazione.
COMPITI DI REALTÀ	Coloriamo... su misura CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto al ridipingere la sezione con gli elementi e i colori vivi della primavera.	Io mi chiamo... CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla scrittura del proprio nome, con la guida dell'insegnante, sul biglietto/letterina per Babbo Natale.	A spasso... per la mia città CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla rievocazione di insegne/indicazioni stradali, incontrate in un'uscita nel territorio circostante. CONSEGNA OPERATIVA: Compito di scrittura dei messaggi pubblicitari, delle insegne o dei segnali stradali, con lo strumento <i>disegno</i> e <i>casella di testo</i> del programma Paint.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con livelli di padronanza linguistica.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: SCRITTURA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

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

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

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

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.

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

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

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

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

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2: Morfologia- Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase.

Ambito 3: Formazione delle parole- Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

	<p>Ambito 4: Lessico e semantica - Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).</p> <p>Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).</p>		
ABILITÀ	<p>Acquisisce le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scriva sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>Produce semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p>		
CONOSCENZE	<p>Il testo scritto: caratteristiche strutturali, formali, contenutistiche.</p> <p>La modalità di esecuzione scritta sotto dettatura.</p> <p>La produzione scritta di semplici testi, connessi ad esperienze di vita, finalizzati a scopi pratici.</p> <p>La produzione scritta di varie tipologie testuali.</p> <p>Le tecniche di scrittura creativa individuale e collettiva.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: comprende ed usa la lingua scritta per esprimersi, condividere pensieri, emozioni e come mezzo per conoscere la realtà intorno a sé; gioca con le parole e attraverso esse interagisce con gli altri; capisce come la scrittura permetta confronti, relazioni e comunicazioni a più livelli.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>Pregrafismo.</p> <p>Vocali e consonanti nei diversi caratteri.</p> <p>Sillabe dirette e inverse nei diversi caratteri.</p> <p>Parole e frasi con pezzi assegnati.</p> <p>Parole e frasi prodotte in autonomia.</p> <p>Brevi testi di vario tipo.</p> <p>Le convenzioni ortografiche.</p>	<p>2^ classe</p> <p>Sillabe semplici e complesse.</p> <p>Dettati.</p> <p>Racconti di esperienze.</p> <p>Storie reali e fantastiche.</p> <p>Schemi.</p> <p>Diversi tipi di testo: avvio.....</p> <p>Le convenzioni ortografiche.</p> <p>I segni di interpunzione forte.</p>	<p>3^ classe</p> <p>Testi scritti: differenze strutturali, contenutistiche e formali.</p> <p>Racconti di esperienze e vissuti individuali e collettivi.</p> <p>Testi di varie tipologie testuali.</p> <p>Modelli/schemi a supporto della produzione.</p> <p>Le convenzioni ortografiche.</p> <p>I segni di interpunzione.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Individuazione e descrizione di relazioni spaziali; distinzione di destra/sinistra; esecuzione di percorsi; riproduzione e verbalizzazione di sequenze</p>	<p>Attività di riordino di sequenze di un testo dato; trasformazione dello stesso in sequenze di immagini e didascalie coerenti.</p>	<p>Relazione collettiva su un'uscita didattica con analisi oggettiva di quanto visto e ascoltato.</p> <p>Verbalizzazione di sentimenti ed</p>

	<p>spazio/temporali; coordinamento di movimenti fino/pressori della mano dominante;</p> <p>Attività di costruzione di lettere e sillabe con materiale vario (das, plastilina, carta...) nei diversi caratteri di scrittura.</p> <p>Associazione fonema-grafema</p> <p>Individuazione di lettere e sillabe da scritti di giornali, testi, pubblicità.</p> <p>Punteggiatura e ritaglio di lettere;</p> <p>coloritura di lettere e ripasso di esse con dito per interiorizzare la direzione di scrittura.</p> <p>Pronuncia, riconoscimento e collegamento vocali e consonanti con immagini.</p> <p>Riproduzione di vocali e consonanti con il proprio corpo.</p> <p>Puzzle di parole, giochi di parole, apprendimento di filastrocche e canti.</p>	<p>Modifica/completamento di un testo.</p>	<p>emozioni; scrittura creativa di testi</p> <p>Rielaborazione scritta di testi di varie tipologie testuali.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscita sul territorio per lettura globale di insegne, cartelloni pubblicitari, targhe di auto, in diversi momenti dell'anno scolastico.</p>	<p>Visite guidate presso aziende del territorio, visione di spettacoli presso teatri cittadini.</p>	<p>Uscite sul territorio (musei, cattedrali, teatri, luoghi simbolo di legalità).</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>A caccia di parole CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla produzione di un testo relativo alla visione di uno spettacolo (associando disegno /parola) per sensibilizzare compagni di altre classi a visionare medesimo spettacolo.</p>	<p>Per vivere bene CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla realizzazione di un decalogo di convivenza civile, ottenuto dal ritaglio di sequenze da testi diversi, ma di medesima tipologia.</p>	<p>La legalità in scena CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla riscrittura collettiva di un testo sulla legalità ascoltato/drammatizzato attraverso anche supporti informatici per sensibilizzare amici o compagni su tale argomento.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con livelli di padronanza linguistica.</p>		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: SCRITTURA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

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

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

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

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.

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

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

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

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

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2: Morfologia- Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase.

Ambito 3: Formazione delle parole-Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

	<p>Ambito 4: Lessico e semantica - Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p> <p>Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).</p> <p>Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc).</p>
ABILITÀ	<p>Sperimenta liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p> <p>Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Produce racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>Esprime per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p> <p>Scrive semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).</p> <p>Realizza testi collettivi per relazionare, su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>Produce testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Scrive lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.</p> <p>Rielabora testi (ad esempio: sa parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e ne redige di nuovi anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p>
CONOSCENZE	<p>Le diverse forme di scrittura.</p> <p>La struttura del testo, le modalità di impaginazione, le soluzioni grafiche, la specificità del lessico.</p> <p>La raccolta delle idee per la pianificazione della stesura di un testo.</p> <p>Le modalità di raccontare esperienze personali per iscritto.</p> <p>Le caratteristiche strutturali, formali, contenutistiche di tipologie testuali.</p> <p>Le modalità di comunicazione scritta dei propri sentimenti, emozioni, stati d'animo.</p> <p>La scrittura creativa sulla base di modelli forniti.</p> <p>Le analogie/differenze di un testo epistolare cartaceo/digitale.</p> <p>Le modalità di rielaborazione testuale.</p> <p>Il rispetto delle regole ortografiche, morfosintattiche, lessicali.</p> <p>La funzione sintattica dei segni di interpunzione.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: ha piacere ad interagire e lavorare con i compagni nelle attività laboratoriali; è in grado di auto-valutare/valutare esprimendo un parere su scritti propri e altrui; ha consapevolezza del valore della lingua scritta.</p>

CONTENUTI	<p>4^ classe Testo: titolo, sequenze narrative e descrittive. Idee per pianificare la stesura di testi, sulla base di tracce offerte dall'insegnante o suggerite personalmente. <i>Regole ortografiche e morfosintattiche</i> Nessi logici adeguati al testo da produrre Elementi essenziali della narrazione realistica/fantastica. Elementi della descrizione Elementi del testo regolativo, informativo. Discorso diretto e indiretto. Il lessico: parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso; significato letterale e figurato di parole ed espressioni; parole e loro relazioni di significato. <i>Principali segni di punteggiatura.</i></p>	<p>5^ classe Racconto di esperienze in prima e in terza persona. Tipologie testuali diverse: testo narrativo (biografia, racconto di fantascienza, racconto fantasy, racconto giallo, racconto storico, fumetto...); testo descrittivo, testo informativo-espositivo; testo argomentativo; testo regolativo; testo poetico. Forme di scrittura e soluzioni grafiche adeguate ai testi. Regole ortografiche e morfosintattiche. <i>Testi collettivi e individuali. Regole ortografiche e morfosintattiche</i> Il lessico: parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso; significato letterale e figurato di parole ed espressioni; parole e loro relazioni di sinonimia, omonimia, antinomia; parole polisemiche, polirematiche; parole afferenti alle varie discipline di studio. L'evoluzione della lingua nel tempo e nello spazio. Segni interpuntivi.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Scrittura creativa di conte, filastrocche limerick. Riconoscimento di informazioni essenziali nelle sequenze Rielaborazione in modo personale e creativo di una struttura data Elaborazione di semplici schemi-mappe Produzione di testi narrativi, arricchiti da brevi sequenze descrittive e da dialoghi Pianificazione di un testo scritto (idee, selezione delle stesse, organizzazione schematica)</p>	<p>Scrittura creativa di testi collettivi partendo da un'indicazione data o da un'esperienza vissuta Individuazione dei contenuti necessari alla completezza di un racconto e loro riordino sul piano logico e/o cronologico seguendo uno schema Produzione di testi informativi, articoli di cronaca, in funzione dei destinatari e dello scopo comunicativo Produzione di testi scritti secondo le caratteristiche del genere testuale. Rielaborazione, parafrasi e sintesi di testi di vario genere; completamento di parti mancanti. Scrittura di testi sul modello dei generi testuali conosciuti Utilizzo della punteggiatura in modo consapevole e appropriato; esperienze di autocorrezione e di autovalutazione.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite sul territorio per visionare spettacoli teatrali, visitare musei o parchi, vedere film.</p>	<p>Visite guidate nei luoghi simbolo (sotto l'aspetto artistico, storico, culturale e naturalistico) del proprio territorio.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Facciamo .. la critica</i> Compito volto alla produzione di una recensione di uno spettacolo teatrale da condividere con compagni e familiari.</p>	<p><i>Facciamo.. la promozione</i> Compito volto alla realizzazione di un dépliant, creando immagini e scrivendo testi informativi da donare al parco eco-archeologico, già visitato, del proprio paese.</p>

**MODALITÀ E STRUMENTI
VALUTATIVI**

Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con livelli di padronanza linguistica.

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: SCRITTURA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

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

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

QdR INVALSI

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

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

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

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

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

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2: Morfologia- Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase.

Ambito 3: Formazione delle parole-Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

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

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale,

	<p>verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo). Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc).</p>
ABILITÀ	<p>Conosce ed applica le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: si serve di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizza strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispetta le convenzioni grafiche.</p> <p>Scrive 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.</p> <p>Scrive testi di forma diversa (ad esempio: istruzioni, lettere, diari, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.</p> <p>Scrive sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.</p> <p>Utilizza nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita, e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse.</p> <p>Realizza forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi.</p> <p>Scrive dialoghi e testi teatrali per un'eventuale messa in scena.</p> <p>Utilizza la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrive testi digitali.</p> <p>Utilizza e riflette sulle regole di funzionamento della lingua.</p>
CONOSCENZE	<p>L'alunno conosce:</p> <p>Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso.</p> <p>Uso vocabolario di base con ampliamento del repertorio lessicale</p> <p>Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni ecc.</p> <p>Fasi della produzione scritta: ideazione, pianificazione, stesura, revisione.</p> <p>Principali caratteristiche distintive, anche grafico-testuali, delle varie tipologie testuali</p> <p>Denotazione e connotazione.</p> <p>Scrittura di testi digitali, utilizzo di citazioni, riflessione linguistica.</p> <p>Regole dell'ortografia e della punteggiatura, strutture morfosintattiche.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Usa la lingua scritta come strumento di arricchimento conoscitivo.</p> <p>Usa la lingua scritta per esprimere e condividere vissuti ed emozioni.</p> <p>Considera la scrittura come mezzo di chiarimento delle proprie idee e di confronto con gli altri.</p> <p>Scrive anche per divertirsi con le parole.</p> <p>Ha interesse a interagire con gli altri.</p> <p>Ha consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e della necessità di capire e usare la lingua positivamente e in modo responsabile.</p>

CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Testi narrativi: mito, favola, fiaba, racconto fantastico, racconto d'avventura. Testi descrittivi, informativo-espositivi. Testi poetici. Testi tratti da epica classica. Elementi di coesione e coerenza testuale. Regole ortografiche e morfosintattiche.	2^ scuola secondaria primo grado Testi narrativi: lettera, diario, autobiografia, cronaca, testi gialli, testi umoristici. Testi espositivi. Testi poetici. Elementi di coesione e coerenza testuale. Regole ortografiche e morfosintattiche.	3^ scuola secondaria primo grado Testi narrativi: lettera, diario, ritratto, articolo di giornale, testi di fantasia sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazioni, scopo, destinatario... Testi argomentativi e riflessivi. Testi poetici. Elementi di coesione e coerenza testuale. Regole ortografiche e morfosintattiche.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Uso della lingua scritta in situazioni concrete e spontanee, in funzione narrativa (esperienze e storie), descrittiva (persone, animali, oggetti), regolativa (giochi, regole, sequenze di azioni, immaginativa e poetica (invenzioni con le parole)	Uso della lingua scritta in situazioni concrete, strutturate e spontanee, in funzione espressiva (emozioni e sentimenti), narrativa (esperienze e storie) regolativa (giochi, regole) Attività alla lim di scrittura creativa; esperienze di giochi di logica.	Uso della lingua scritta in situazioni concrete, strutturate e spontanee, in funzione espressiva (emozioni e sentimenti), narrativa (esperienze e storie), referenziale (informazioni), Attività alla lim di scrittura creativa; esperienze di enigmistica.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visita guidata dei luoghi più significativi del proprio territorio dal punto di vista artistico...per descrizioni, cronache, recensioni	Visita guidata dei luoghi più significativi del proprio territorio dal punto di vista storico-culturale...per relazioni, dossier, interviste a personaggi tipici del luogo...	Visita guidata dei luoghi più significativi del proprio territorio dal punto di vista socio-economico...per relazioni, testi argomentativi, interviste a personaggi noti del luogo, Visite a redazioni di giornali e a musei per predisporre guide illustrative, per realizzare prodotti multimediali.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Immagina di essere... un piccolo scrittore</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'invenzione di una fiaba destinata ai bambini della scuola elementare. <i>Immagina di dover disciplinare... l'accesso al distributore delle bibite della tua scuola.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito di produzione di un testo regolativo.	<i>Immagina di essere... un piccolo scrittore</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla pubblicazione di una guida turistica contenente slogan, disegni, fumetti, aspetti significativi da far conoscere... rivolta a ragazzi di altra città. <i>Immagina di essere.... l'allenatore di una squadra di pallavolo.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla stesura di un testo	<i>Immagina di essere... una guida turistica</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla realizzazione di un opuscolo informativo sui monumenti della città meta del viaggio d'istruzione. <i>Immagina di essere... un giornalista</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla stesura di un articolo su un particolare episodio accaduto nella scuola. <i>Immagina di essere.... un giornalista</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'annotazione dei punti di

		regolativo	un'intervista da rivolgere al D.S.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con livelli di padronanza linguistica.		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

I discorsi e le parole: Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

ABILITÀ	<p>Pronuncia correttamente fonemi e parole. Comunica i propri bisogni e le proprie emozioni. Verbalizza un'esperienza vissuta. Prende parte alle conversazioni. Comprendere il significato di parole comunemente usate dall'adulto. Comprende e ripete un racconto. Riflette e fa ipotesi sui significati delle parole Comprende e memorizza rime, poesie e filastrocche. Sa adeguare il proprio linguaggio al contesto. Descrive una persona, un oggetto, la realtà circostante. Arricchisce il proprio vocabolario con nuovi termini appresi.</p>
CONOSCENZE	<p>La pronuncia corretta di fonemi e di parole. La modalità di comunicazione dei bisogni e delle proprie emozioni. Le modalità della verbalizzazione di un'esperienza vissuta. Le regole della conversazione. Il significato di parole comunemente usate dall'adulto. Le sequenze narrative di un semplice racconto. Il ricorso all'ipotesi sul significato delle parole. Le strategie di comprensione e memorizzazione di rime, poesie e filastrocche. La necessità di adeguare il linguaggio al contesto. L'uso del linguaggio descrittivo. Il significato di nuovi termini appresi.</p>

ATTEGGIAMENTI	Il bambino: Interagisce tra pari e con gli adulti, esprimendo sentimenti e bisogni, ponendo domande, comunicando azioni ed avvenimenti, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative.		
CONTENUTI	1^ anno Pronuncia corretta di fonemi. Principi essenziali di organizzazione del discorso. Elementi principali della frase semplice. Lessico per la gestione di semplici comunicazioni orali.	2^ anno Principi essenziali di organizzazione del discorso Elementi di base della frase semplice. Lessico per la gestione di semplici comunicazioni orali Vocaboli nuovi.	3^ anno Principi essenziali di organizzazione del discorso Lessico fondamentale. Nuovi vocaboli.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Suoni vocalici e consonantici: ripetizione. Giochi di finzione. Drammatizzazioni. Memorizzazione di filastrocche, poesie e canti. Confronti e discussioni. Racconti di esperienze vissute. Descrizione di oggetti, persone e situazioni. Giochi sulle competenze semantico lessicali alla lim: di classificazione e di intrusione.	Giochi di finzione. Drammatizzazioni. Memorizzazione di filastrocche, poesie e canti. Confronti e discussioni per esprimere e comunicare i propri bisogni ed emozioni. Rielaborazioni personali verbali. Esperienze attraverso racconti collettivi in sequenza di interventi. Ricostruzione di sequenze di una storia. Produzioni di storie, fiabe, favole... Comunicazione guidata. Descrizione di oggetti, persone e situazioni. Ripetizione di parole nuove. Rievocazione di parole con/senza immagini. Cloze alla lim o su materiale cartaceo.	Ascolto attivo. Giochi metafonologici. Rielaborazioni verbali Giochi da tavolo. Invenzione di nuove parole. Creazione di rime. Invenzione di brevi storie partendo da uno stimolo (immagine, oggetto).
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visita guidata in fattoria. Attività di osservazione e descrizione orale.	Visita guidata in un orto botanico: attività di osservazione e descrizione orale.	Visita guidata in biblioteca: attività di rielaborazione orale di una storia letta/animata dalla bibliotecaria
COMPITI DI REALTÀ	<i>Mani... in pasta</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito sugli ingredienti e sulle diverse fasi e che occorrono per la preparazione di un semplice piatto.	<i>Amica...acqua</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito sulle motivazioni che rendono l'acqua un bene prezioso da non sprecare.	<i>Giornata.. in fattoria.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito su aspetti rilevanti della vita in fattoria da illustrare ai compagni

	<p><i>A scuola... sicuri</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito sulle procedure da seguire, nella propria scuola, in caso di emergenza dovuta a alle più svariate cause (incendio, terremoto, ecc...)</p>	<p><i>Signore e signori...benvenuti</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito sulle tappe fondamentali e sui personaggi nella storia di una rappresentazione teatrale</p>	<p><i>Conduco..io</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito sul ruolo di <i>cronista</i> da interpretare per pubblicizzare la manifestazione di fine anno della scuola. <i>Qua e là...con gran curiosità</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito sul ruolo di <i>piccola guida</i> da interpretare per accompagnare il Dirigente Scolastico a visitare i luoghi più caratteristici della città.</p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Osservazione degli atteggiamenti, interesse e coinvolgimento alle varie attività o proposte educativo-didattiche. Valutazione formativa; valutazione sommativa; griglie per l'osservazione occasionale e sistematica; tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubrica di valutazione delle competenze.</p>		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

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

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

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.

QdR INVALSI

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

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

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).

Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).

LETTURA E COMPRESIONE-ASPETTI

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

ABILITÀ

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

Amplia il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.

Usa in modo appropriato le parole man mano apprese.

Effettua semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso

CONOSCENZE	<p>Il significato di parole non note in relazione al contesto Il significato di parole non note in relazione alla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Il lessico attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche Il lessico attraverso esperienze di interazione orale e di lettura. L'uso appropriato di parole di nuova acquisizione. Le modalità di ricerca di parole presenti nei testi. Le modalità di ricerca di espressioni presenti nei testi.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Il bambino: mostra curiosità e interesse nel voler arricchire il proprio lessico; mostra interesse e piacere nell' esprimere le emozioni con lessico adeguato per chi ascolta; mostra fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione; prova piacere nel fare ipotesi di significato delle parole nuove; si attiva per raggiungere uno scopo comune; corregge eventuali inadeguatezze e aiuta con solerzia chi ha difficoltà ad esprimersi e a partecipare; ha consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe Parole per presentarsi. Parole per fornire informazioni su di sé. Parole nuove. Frasì.</p>	<p>2^ classe Lessico noto. Lessico non noto dedotto dal contesto. Lessico non noto dedotto in modo intuitivo. Omonimia, sinonimia, antinomia. Parole polisemantiche. Famiglie di parole. Frasì. Testi.</p>	<p>3^ classe Lessico in relazione ad esperienze di interazione orale e di lettura Lessico delle discipline di studio Meccanismi di formazione e derivazione delle parole. Relazioni di significato tra parole di significato generale e specifico e nomi con più significati (iperonimi, iponimi, omonimi...). Frasì. Testi.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Giochi su materiale cartaceo e alla Lim per classificazione di parole: per funzione, per attributo, per azione. Ascolto e riproduzione di canti e filastrocche (anche inventate dai bambini con il nuovo lessico appreso).</p>	<p>Attività di gruppo sul significato letterale e figurato delle parole. Giochi linguistici. Giochi alla Lim sul riconoscimento lessicale.</p>	<p>Esercizi lessicali con l'uso del dizionario Ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi nel loro significato letterale e figurato.</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visita nel quartiere di appartenenza; durante l'esperienza, utilizzo del lessico relativo alle coordinate spaziali.	Partecipazione a giochi linguistici organizzati e proposti da enti operanti nel territorio di appartenenza.	Partecipazione a progetti extrascolastici: esempio <i>Staffetta creativa</i> .
COMPITI DI REALTÀ	<i>La valigia.. delle parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un'enorme valigia da riempire con le parole di nuova acquisizione.	<i>La valigia...delle parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un'enorme valigia da riempire con le parole di nuova acquisizione, successivamente alle ipotesi sul loro significato e al loro inserimento nelle frasi.	<i>La valigia...delle parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: tramite ricerca quotidiana sul dizionario, le parole nuove vengono classificate per colore nelle categorie lessicali per essere riprese nel gioco di ricostruzione dell'abbigliamento a vestire <i>il viaggiatore nel mondo</i> e nella costruzione di frasi con... <i>calzini rosa e scarpe blu</i>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Test sull'uso del lessico di base e specifico: vero/falso, scelta multipla, completamenti, domande aperte. Peso attribuito al materiale prodotto o alle performance rese. Osservazione degli atteggiamenti, interesse e coinvolgimento alle varie attività o proposte educativo-didattiche. Valutazione formativa; valutazione sommativa; griglie per l'osservazione occasionale e sistematica; tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubrica di valutazione delle competenze.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

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.

QdR INVALSI 2014/2015

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

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

Ambito 5. Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).

Ambito 6. Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

ABILITÀ

Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).

Arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).

Comprende le diverse accezioni delle parole ed individua l'accezione specifica di una parola in un testo.

Comprende, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.

Comprende ed usa parole e termini specifici legati alle discipline di studio.

	Utilizza il dizionario come strumento di consultazione.	
CONOSCENZE	<p>Il lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Il contesto, lo scopo, il destinatario della comunicazione. I codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. Le attività di lettura e di interazione orale per l'arricchimento del patrimonio lessicale. Le relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Le diverse accezioni delle parole. L'accezione specifica di una parola in un testo. L'uso e il significato figurato delle parole. L'uso di parole e termini specifici legati alle discipline di studio. L'uso dizionario come strumento di consultazione.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Il bambino: interviene in modo pertinente in scambi comunicativi; espone con padronanza linguistica i contenuti degli interessi anche personali; utilizza le conoscenze lessicali acquisite per cercare di comprendere anche parole non note, in relazione al contesto d'uso; usa un lessico e una terminologia via via più specifica anche in relazione alle varie discipline di studio; sa ricercare il significato dei nuovi termini e li utilizza in modo sempre più adeguato e consapevole; si avvale del mezzo informatico per fare ricerche; rintraccia informazioni utili, all'interno di dizionari, per formulare ipotesi di soluzioni relative a lemmi che possono creare problemi di confusione di significato o dubbi linguistici.</p>	
CONTENUTI	<p>4^ classe Lessico di base Principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Significato letterale e figurato di parole ed espressioni. Testi. Ordine alfabetico.</p>	<p>5^ classe Lessico di base Diverse accezioni semantiche delle parole. Accezione specifica di una parola in relazione al testo. Termini specifici legati alle discipline di studio. Testi. Ordine alfabetico.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Esercizi sul lessico sulle principali piattaforme online dedicate. Uso del dizionario cartaceo e online.</p>	<p>Esercizi e giochi lessicali con l'uso del dizionario cartaceo e online; Utilizzo del mezzo informatico per ricerche sempre più approfondite.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visita ad un museo con predisposizione della modulistica, di schede informative da condividere con i compagni.</p>	<p>Partecipazione a progetti extrascolastici come <i>La scuola adotta un monumento</i>, con performance lessicale utilizzando, ad esempio, la terminologia specifica della storia dell'arte, nel ruolo di Cicerone.</p>

COMPITI DI REALTÀ	<i>Il dizionario.....parlante</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un'enorme valigia da riempire con le parole di nuova acquisizione, successivamente alle ipotesi sul loro significato e al loro inserimento nelle frasi.	<i>La valigia del viaggiatore.....della scuola media</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un'enorme valigia da riempire con le parole delle varie discipline di studio da portare alle scuola secondaria di primo grado.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Test sull'uso del lessico di base e specifico: vero/falso, scelta multipla, completamenti, domande aperte. Peso attribuito al materiale prodotto o alle performance rese. Osservazione degli atteggiamenti, interesse e coinvolgimento alle varie attività o proposte educativo-didattiche. Valutazione formativa; valutazione sommativa; griglie per l'osservazione occasionale e sistematica; tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubrica di valutazione delle competenze	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi 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.

QdR INVALSI

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

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

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).

Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

ABILITA'

Amplia, 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.

Utilizza 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. Comprende e usa parole in senso figurato.

Comprende e usa in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse

	<p>personale. Realizza scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. Utilizza dizionari di vario tipo; rintraccia all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.</p>		
CONOSCENZE	<p>L'uso delle parole del vocabolario di base arricchito da esperienze scolastiche ed extrascolastiche. L'uso delle parole del vocabolario di base arricchito da letture ed attività specifiche. I significati di parole polisemiche Le relazioni di significato fra le parole I meccanismi di formazione delle parole Il significato letterale e figurato di parole ed espressioni. Le varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici La necessità di adeguare le scelte lessicali alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. L'uso di dizionari di vario tipo. Le modalità di ricerca delle informazioni all'interno di una voce.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: interviene in modo pertinente in scambi comunicativi; espone con padronanza linguistica i contenuti; utilizza le conoscenze lessicali acquisite per cercare di comprendere anche parole non note, ed espressioni figurate; usa un lessico e una terminologia via via più specifica anche in relazione alle varie discipline di studio; sa ricercare il significato dei nuovi termini e li utilizza in modo sempre più adeguato e consapevole; si avvale del mezzo informatico per fare ricerche di vocaboli; rintraccia informazioni utili, all'interno di dizionari, per formulare ipotesi di soluzioni relative a lemmi che possono creare problemi di confusione di significato o dubbi linguistici.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Ortografia. Morfologia. Parole primitive, derivate, alterate, composte. Prefissi e suffissi. Unità lessicali, parole-frase, famiglie di parole. Significato delle parole: parole piene e vuote, campi semantici, sinonimi, contrari, iperonimi, iponimi, parole polisemiche. Significato figurato, figure retoriche.</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Ortografia. Morfologia. Parole primitive, derivate, alterate, composte. Prefissi e suffissi. Unità lessicali, parole-frase, famiglie di parole. Significato delle parole: parole piene e vuote, campi semantici, sinonimi, contrari, iperonimi, iponimi, parole polisemiche. Significato figurato, figure retoriche.</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Ortografia. Morfologia. Parole primitive, derivate, alterate, composte. Prefissi e suffissi. Unità lessicali, parole-frase, famiglie di parole. Significato delle parole: parole piene e vuote, campi semantici, sinonimi, contrari, iperonimi, iponimi, parole polisemiche. Significato figurato, figure retoriche.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Esercizi e giochi sul lessico sulle principali piattaforme online dedicate. Uso del dizionario online.</p>	<p>Esercizi e giochi sul lessico sulle principali piattaforme online dedicate. Uso del dizionario online.</p>	<p>Esercizi e giochi sul lessico sulle principali piattaforme online dedicate. Uso del dizionario online.</p>

	Utilizzo dei mezzi informatici per approfondimenti (etimologia, ecc.)	Utilizzo dei mezzi informatici per approfondimenti (etimologia, ecc.)	Utilizzo dei mezzi informatici per approfondimenti (etimologia, ecc.)
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione a progetti nazionali/giochi di grammatica. Esperienze a diretto contatto (interazione) con il lessico specifico (musei, osservatori, oasi protette, ecc.)	Partecipazione a progetti nazionali /giochi di grammatica. Manifestazioni, esperienze a diretto contatto (interazione) con il lessico specifico (musei, osservatori, oasi protette, ecc.)	Partecipazione a progetti nazionali /giochi di grammatica. Manifestazioni, esperienze a diretto contatto (interazione) con il lessico specifico (musei, osservatori, oasi protette, ecc.)
COMPITI DI REALTÀ	<i>Il catalogo....delle parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un catalogo ragionato con schede, in ordine alfabetico e per disciplina, con i nuovi vocaboli incontrati nei percorsi di studio dei diversi ambiti disciplinari Previsto l'uso del p.c.	<i>Il catalogo..... delle parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un catalogo ragionato con schede, in ordine alfabetico e per disciplina, con i nuovi vocaboli incontrati nei percorsi di studio dei diversi ambiti disciplinari Previsto l'uso del p.c.	<i>Il catalogo..... delle parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'arricchimento lessicale: un catalogo ragionato con schede, in ordine alfabetico e per disciplina, con i nuovi vocaboli incontrati nei percorsi di studio dei diversi ambiti disciplinari Previsto l'uso del p.c.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Test sull'uso del lessico di base e specifico: vero/falso, scelta multipla, completamenti, domande aperte. Peso attribuito al materiale prodotto o alle performance rese. Osservazione degli atteggiamenti, interesse e coinvolgimento alle varie attività o proposte educativo-didattiche Valutazione formativa; valutazione sommativa; griglie per l'osservazione occasionale e sistematica; tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubrica di valutazione delle competenze.		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

I discorsi e le parole: L'alunno usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa parole nuove, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

ABILITÀ	Pronuncia correttamente tutti i fonemi. Gioca con i suoni posti all'inizio e alla fine delle parole. Rielabora oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti Crea rime e completa filastrocche. Riconosce, discrimina ed interpretare segnali, codici e parole. Familiarizza, attraverso il gioco, con suoni, tonalità e significati di una seconda lingua.		
CONOSCENZE	La pronuncia corretta dei fonemi. Le modalità di individuazione/sostituzione del fonema iniziale/finale di una parola. Le modalità della narrazione orale. Le caratteristiche dei testi in rima. Il significato e la funzione di segnali, codici, parole. I suoni, le tonalità e i significati di una seconda lingua.		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: apprende attraverso la ricerca e la sperimentazione; agisce rispettando le regole; collabora e partecipa.		
CONTENUTI	1^ anno Immagini. Racconti/narrazioni. Filastrocche/poesie Canti.	2^ anno Immagini. Racconti/narrazioni. Storie illustrate. Filastrocche/poesie. Canti.	3^ anno Immagini. Messaggi presenti nell'ambiente. Racconti/narrazioni. Storie illustrate. Filastrocche/poesie. Canti.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi linguistici: individuazione del fonema iniziale/finale di una parola; caccia di rime e parole in testi cloze; ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo. Conversazioni spontanee e guidate	Giochi con le parole Giochi linguistici. Conversazioni.	Attività di routine Giochi linguistici Conversazioni libere e guidate.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Spazio esterno all'edificio scolastico: giardino della scuola. Osservazione delle caratteristiche stagionali.	Spazio esterno all'edificio scolastico: giardino della scuola. Osservazione delle caratteristiche stagionali	Spazio esterno all'edificio scolastico: giardino della scuola. Osservazione delle caratteristiche stagionali. Uscite didattiche nel territorio
COMPITI DI REALTÀ	<i>Gioco...nel tempo</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito di simulazione sui tempi presente passato e futuro.	<i>Comunicazioni...corrette</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla comunicazione di esperienze personali.	<i>Comunicazioni...corrette</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla comunicazione di esperienze con frasi ricche e strutturate.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Le prove di verifica sono costituite da schede predisposte dall'insegnante (test orali letti dall'insegnante con risposte V/F, a scelta multipla, cloze, caccia all'errore, completamento di parole e riordinamento di / parole/frasi).. Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

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

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

QdR INVALSI

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2. Morfologia: Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

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

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).

Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).

LETTURA E COMPRESIONE-ASPETTI

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

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

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

ABILITÀ

Confronta testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenza tra

	<p>testo orale e testo scritto, ecc.) Riconosce se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>		
CONOSCENZE	<p>I criteri per il confronto di testi. Le principali convenzioni ortografiche e grammaticali. Le principali parti del discorso. Gli elementi principali della frase (soggetto, predicato e complementi). L'applicazione delle regole ortografiche nella propria produzione scritta.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: acquisisce fiducia nelle proprie capacità di riflessione linguistica; è consapevole dei propri punti di forza e di debolezza nell'efficacia comunicativa; è aperto al confronto e alla condivisione.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe Principali difficoltà ortografiche: digrammi, trigrammi, doppie. Punteggiatura: punto fermo, punto interrogativo, punto esclamativo. Fondamentali convenzioni grafiche e di struttura: accento, parole tronche, apostrofo. Scansione in sillabe. È verbo e congiunzione. Singolare e plurale. Frase semplice. Verbo, articolo, nome.</p>	<p>2^ classe Convenzioni ortografiche riguardanti: accento, apostrofo, doppie, H, Q. Convenzioni ortografiche relative a digrammi e trigrammi. Divisione in sillabe. Parti fondamentali del discorso: verbo (come azione), nome (proprio e comune, di persona, di animale e di cosa) aggettivo qualificativo, articolo (determinativo e indeterminativo) e loro tratti grammaticali. Forme del verbo: persona e tempo. Verbi <i>essere</i> e <i>avere</i> e le tre coniugazioni. Tempi delle azioni: passato, presente, futuro. Sinonimi e contrari. Principali segni di punteggiatura. Elementi costitutivi (sintagmi) della frase. Frase minima. Testo scritto e orale: scopo e situazione.</p>	<p>3^ classe Principali convenzioni ortografiche: suoni simili, suoni duri e dolci, digrammi, trigrammi, suoni complessi, accento, apostrofo, doppie, sillabe. Fondamentali parti del discorso: nome proprio, comune, concreto, astratto, primitivo, derivato, alterato, collettivo composto. Articolo: determinativo, indeterminativo, partitivo. Aggettivo qualificativo e i suoi gradi. Aggettivo possessivo. Pronome personale Tratti grammaticali di genere, numero; di persona e tempo. Verbo e sue funzioni. Verbi <i>essere</i> e <i>avere</i>. Coniugazioni e tempi dell'Indicativo. Preposizioni semplici e articolate. Congiunzioni. Segni di punteggiatura. Elementi costitutivi (sintagmi) della frase e loro concordanza. Frase nucleare e sua completezza.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Giochi sillabici: composizione e scrittura di parole utilizzando sillabe. Giochi linguistici e filastrocche per l'individuazione di parole con le doppie.</p> <p>Giochi linguistici, filastrocche e indovinelli su digrammi e trigrammi. Giochi linguistici su e/è.</p> <p>Giochi linguistici su singolare/plurale. Soluzione di cruciverba e di rebus. Composizione di frasi ordinando adeguatamente parole date.</p>	<p>Giochi di scrittura di parole nuove aggiungendo o togliendo una lettera. Giochi di raddoppio di consonanti, di cambio di consonanti doppie e di individuazioni di parole con doppie. Giochi linguistici su apostrofo/accento. Soluzione di cruciverba (anche sillabici) e di rebus.</p> <p>Attività di: composizione di parole, individuazione di suoni per il completamento di parole/frasi; riordino di sillabe; individuazione di parole nascoste. Attività di autocorrezione dell'errore. Attività di classificazioni di nomi, verbi e aggettivi. Attività di variazione di genere e di numero. Giochi su sinonimi/contrari, su nomi composti. Giochi di abbinamento nome-qualità. Attività di individuazione degli elementi essenziali della frase. Attività per espandere frasi minime.</p>	<p>Giochi linguistici. Soluzioni di cruciverba (anche sillabici) e di rebus. Giochi di frasi con segni di punteggiatura da inserire/correggere. Gioco a <i>fare il maestro</i> per correggere le produzioni proprie e altrui e riflessioni sull'errore.</p> <p>Attività di riordino, trasformazione, riduzione ed espansione di frasi. Attività di analisi, di riconoscimento, di discriminazione, di individuazione delle parole nel contesto della frase e della loro valenza semantica. Attività ludiche e di ricerca per il consolidamento. Giochi di sostituzione e di confronto di significati. Attività di ricerca di parole che hanno la stessa funzione nella frase.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscita nel territorio con ricerca di parole con doppie, digrammi, trigrammi nel parlato quotidiano.</p>	<p>Esperienze esterne alla scuola per attività di ricerca di parole/espressioni/modi di dire nel parlato quotidiano.</p>	<p>Ricerca di parole scorrette dal punto di vista ortografico nella realtà esterna alla scuola.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Fraasi...di senso compiuto</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di ritaglio, ricomposizione, costruzione di nuove frasi da leggere, illustrare, trascrivere e utilizzare in rime e filastrocche.</i></p>	<p><i>Giochi... di parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di ideazione/realizzazione di un cruciverba sillabico da proporre per soluzione ad un altro gruppo.</i> <i>Coppie di ...sinonimi</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito volto alla realizzazione di un cartellone contenente frasi con coppie di</i></p>	<p><i>Giochi... di parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di ideazione/realizzazione di un cruciverba contenente specifiche parole date (con doppie o accento o digrammi o trigrammi ecc...)</i> <i>Giochi...enigmistici</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito volto alla realizzazione di un</i></p>

		<p>sinonimi. <i>Libro...di storie</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di ideazione/realizzazione di un libro illustrato contenente le storie prodotte a partire da un acronimo.</i></p>	<p>libretto, destinato ai genitori, di giochi di enigmistica creato dagli alunni <i>Caccia... all'errore</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di ricerca, tramite internet, di un testo nel quale vengono inseriti errori di ortografia, da proporre ad altri gruppi per la correzione.</i> <i>Puzzle .. di sintagmi</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito volto alla creazione di un puzzle di sintagmi di frasi di senso compiuto, relativo a un determinato argomento, su quadratini di cartoncino da espandere il più possibile.</i></p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Le prove di verifica sono costituite da schede predisposte dall'insegnante (dettati ortografici, test V/F, a scelta multipla, cloze, caccia all'errore, completamento di parole e riordinamento di sillabe/ parole/frasi) o prove costruite secondo il modello INVALSI (per abituare gli alunni alla specificità degli esercizi delle prove ministeriali). Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot.n. 1235 del 13 febbraio 2015.</p>		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

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

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

QdR INVALSI 2014/2015

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2. Morfologia: Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).

Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

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

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

ABILITÀ

Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconosce la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.

Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).

	<p>Comprende le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Riconosce la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. Riconosce 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 <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>) Conosce le fondamentali convenzioni ortografiche e si serve di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>	
CONOSCENZE	<p>La variabilità della lingua in rapporto al tempo e allo spazio. Le relazioni di significato tra le parole. I meccanismi di formazione delle parole. La struttura della frase minima. La struttura morfosintattica della frase. Le parti variabili e invariabili del discorso. I tratti grammaticali. Le congiunzioni di uso frequente. Le convenzioni ortografiche. Le strategie di autocorrezione.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: acquisisce fiducia nelle proprie capacità di riflessione linguistica; è consapevole dei propri punti di forza e di debolezza nell'efficacia comunicativa; è aperto al confronto e alla condivisione.</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe Principali convenzioni ortografiche. Parti variabili e invariabili del discorso. Frase minima. Soggetto (espreso e sottinteso). Predicato (verbale e nominale). Espansioni dirette e indirette nella frase. Relazioni di significato tra le parole: sinonimia, omonimia, antinomia. Somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Prefissi/suffissi. Parole primitive, alterate, derivate, composte.</p>	<p>5^a classe Principali convenzioni ortografiche. Categorie lessicali. Fondamentali connettivi: temporali, spaziali, logici. Frase minima: soggetto (espreso/sottinteso), predicato (verbale/nominale). Sintagmi. Complementi: diretto (complemento oggetto) e complementi indiretti. Relazioni di significato tra le parole: sinonimia, omonimia, antinomia, polisemia. Somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico Vocaboli provenienti da lingue straniere entrati nell'uso comune.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Esercitazioni varie su modalità ludiche e di ricerca per il consolidamento di conoscenze ed</p>	<p>Esercitazione e giochi di parole per il consolidamento dell'uso corretto di suoni affini semplici o composti.</p>

	<p>apprendimenti. Attività di consolidamento del corretto uso della lettera maiuscola. Giochi per la creazione di elenchi sulla base di un determinato suono semplice o complesso. Giochi per l'individuazione di coppie di parole con suoni affini. Giochi su digrammi e trigrammi. Soluzioni di cruciverba e rebus. Cruciverba sillabici. Giochi di scarto di una sillaba per ottenere un'altra parola. Gioco di assunzione del ruolo di insegnante per la correzione delle proprie e altrui esercitazioni. Giochi su pause/intonazione della voce e relativi segni di punteggiatura. Giochi di ricerca di parole di significato opposto (povero-ricco) oppure di significato inverso (moglie-marito). Attività di ricerca su formazione, derivazione e composizione delle parole. Attività di completamento di testi cloze. Analisi di brevi brani per l'individuazione di categorie di parole e loro funzione.</p>	<p>Individuazione di coppie di parole con suoni affini e loro a contestualizzazione Soluzione di cruciverba. Attività di correzione delle proprie e altrui esercitazioni. Giochi con parole omofone contenenti o no l'acca. Attività di analisi, di riconoscimento, di discriminazione, di individuazione delle parole nel contesto della frase e della loro valenza semantica. Giochi con il linguaggio figurato. Attività di creazione di parole con l'uso di suffissi e di prefissi e riflessione sul significato. Giochi di sostituzioni, di contestualizzazioni e di confronto dei significati e delle funzioni di parole. Giochi di selezione, di ricerca di parole che hanno la stessa funzione nella frase. Attività di ricerca su formazione, derivazione e composizione delle parole. Attività di completamento testi. Attività di completamento di frasi con verbi correttamente coniugati. Giochi su verbi transitivi e di trasformazione di frasi attive in passive e viceversa. Giochi di riconoscimento della forma attiva/passiva/riflessiva. Forma riflessiva apparente e forma impersonale. Giochi di sostituzione dei soggetti possibili in base al predicato. Giochi per il consolidamento dell'ordine alfabetico. Consultazione del dizionario.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Intervista a persone esterne alla scuola circa la correttezza ortografica/sintattica di parole ed espressioni di uso comune.</p>	<p>Intervista a persone esterne alla scuola circa la correttezza ortografica/sintattica di parole ed espressioni di uso comune.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Giochi di...parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di invenzione di una filastrocca partendo da quattro o cinque parole; votazione della filastrocca più originale.</i> <i>Giochi di...parole</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di creazione di una</i></p>	<p><i>Redazione giornalistica in.... classe</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a coppie/piccolo gruppo di trasformazione della classe in una redazione giornalistica con ruoli da condividere, nome della testata da scegliere, assegnazione degli argomenti da trattare negli articoli di cronaca...</i> <i>Fumetti in....classe</i> CONSEGNA OPERATIVA:</p>

	<p>rubrica di parole composte in ordine alfabetico, corredate da illustrazioni. <i>Fumetti in.... Classe.</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito a piccolo gruppo di creazione di una storia a fumetti con vignette contenenti pronomi e aggettivi; votazione del fumetto più originale.</i></p>	<p><i>Compito a piccolo gruppo di creazione/rappresentazione di una storia a fumetti su un cartellone con dialoghi contenenti elementi grammaticali indicati.</i></p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>Le prove di verifica sono costituite da schede predisposte dall'insegnante (dettati ortografici, test V/F, a scelta multipla, cloze, caccia all'errore, completamento di parole e riordinamento di sillabe/ parole/frasi) o prove costruite secondo il modello INVALSI (per abituare gli alunni alla specificità degli esercizi delle prove ministeriali). Verifica iniziale Verifica in itinere Verifica intermedia Verifica finale Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot.n. 1235 del 13 febbraio 2015.</p>	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale: 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» ovvero capacità «di comunicare e relazionarsi.

NUCLEI: Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

QdR INVALSI

COMPETENZA GRAMMATICALE

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

Ambito 2. Morfologia: Flessione (tratti grammaticali: genere, numero, grado, modo, tempo, persona, aspetto, diatesi); categorie lessicali (nome, aggettivo, verbo, ecc.) e sottocategorie (aggettivo possessivo, nome proprio, ecc.) e loro funzione nella frase

Ambito 3. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche (ferro da stiro, asilo nido).

Ambito 5: Sintassi - Accordo (tra articolo e nome, tra nome e aggettivo, tra soggetto e predicato, ecc.); sintagma (nominale, verbale, preposizionale); frase: minima, semplice (o proposizione), complessa (o periodo).

Ambito 6: Testualità - Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura, ecc.; aspetti pragmatici del linguaggio (fenomeni del parlato, funzioni dell'enunciato, ecc.).

LETTURA E COMPrensIONE-ASPETTI

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

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

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

ABILITÀ

Riconosce ed esemplifica casi di variabilità della lingua italiana

Stabilisce relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Riconosce le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali. Riconosce le principali relazioni tra significati delle parole. Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole; conosce l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie di parole. Riconosce l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.

	<p>Riconosce la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa. Riconosce in un testo le parti del discorso e i loro tratti grammaticali. Riconosce i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. Riflette sui propri errori tipici allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.</p>		
CONOSCENZE	<p>La variabilità della lingua. Le relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri. Le relazioni tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Le caratteristiche e le strutture delle principali tipologie testuali. Le relazioni di significato tra le parole: sinonimia, opposizione, inclusione. I meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. L'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. La struttura e l'organizzazione logico-sintattica della frase complessa. Le categorie lessicali e i loro tratti. L'uso dei connettivi sintattici e testuali. La funzione dei segni di interpunzione. Le strategie di autocorrezione.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: è cosciente che la grammatica esplicita gli consente di migliorare nella competenza linguistica; è consapevole che l'errore può essere corretto e aprire ad una nuova conoscenza.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Ortografia: Uso di accenti e apostrofi, maiuscole e minuscole, segmentazione delle parole, uso delle doppie, casi di non corrispondenza tra fonemi e grafemi. Morfologia: Flessione, categorie lessicali e sottocategorie e loro funzione nella frase. Formazione delle parole: Parola-base e parole derivate; parole alterate; parole composte; polirematiche. Sintassi: Accordo; sintagma; frase minima e frase semplice. Principali registri linguistici a seconda della situazione e del destinatario Mutamenti della lingua nel tempo.</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Sintassi: <i>Accordo; sintagma; frase semplice o proposizione;</i> elementi della frase semplice: soggetto, predicato, complemento oggetto; complementi predicativi; complementi indiretti: specificazione/termine/luogo/tempo/mezzo/modo/causa/compagnia/agente/fine/esclusione/unione/allontanamento/limitazione. Mutamenti della lingua nel tempo.</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Sintassi: Frase semplice o proposizione; complessa (o periodo); frase dichiarativa, interrogativa, ecc.; gerarchia della frase complessa: frase principale, coordinate, subordinate (diverse tipologie); uso di tempi e modi nella frase. Testualità: Segnali di organizzazione del testo e fenomeni di coesione: anafora, connettivi, punteggiatura...; aspetti pragmatici del linguaggio. Mutamenti della lingua nel tempo.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lavoro a piccoli gruppi sulle mappe concettuali per ogni contenuto. Correzione degli esercizi a coppie Produzione di esercizi per i compagni. Giochi a quiz, individuali o di gruppo.	Lavoro a piccoli gruppi sulle mappe concettuali per ogni contenuto. Correzione degli esercizi a coppie. Produzione di esercizi per i compagni Giochi a quiz, individuali o di gruppo.	Costruzione di schemi di sintesi. Esercizi di analisi grammaticale, logica, del periodo. Giochi linguistici. Rally di analisi a squadre.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Interviste a campione su convenzioni ortografiche e/o sintattiche, partecipazione a gare di grammatica.	Interviste a campione su convenzioni ortografiche e/o sintattiche, partecipazione a gare di grammatica.	Interviste a campione su convenzioni ortografiche e/o sintattiche, partecipazione a gare di grammatica.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Il libro degli...orrori</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito</i> volto alla realizzazione di un libro con gli errori grammaticali più frequenti nei compiti della classe.	<i>Professori in...classe</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito</i> a piccolo gruppo volto alla realizzazione di un video con gli errori grammaticali presenti in televisione e la correzione da parte degli studenti.	<i>Professori in...classe</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Compito</i> a piccolo gruppo volto alla realizzazione di un prodotto multimediale con gli errori grammaticali giornalistici e la correzione da parte degli studenti.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Le prove di verifica sono costituite da schede predisposte dall'insegnante (dettati ortografici, test V/F, a scelta multipla, cloze, caccia all'errore, completamento di parole e riordinamento di sillabe/ parole/frasi) o prove costruite secondo il modello INVALSI (per abituare gli alunni alla specificità degli esercizi delle prove ministeriali). Verifica iniziale Verifica in itinere Verifica intermedia Verifica finale Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot.n. 1235 del 13 febbraio 2015.		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Numeri

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

La conoscenza del mondo: 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.

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.

ABILITÀ

Percepisce immediatamente la numerosità di un insieme senza contare
Aggiunge e toglie un elemento da una quantità
Mette in corrispondenza biunivoca
Raggruppa e ordina in base a criteri diversi
Confronta e valuta quantità
Utilizza simboli per registrare quantità
Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri
Conta oggetti o eventi
Sviluppa abilità di lettura e scrittura del numero
Utilizza strumenti di misura non convenzionali

CONOSCENZE

La numerosità di un insieme attraverso il subitizing.
Il principio di $n+1$ ed $n-1$.
La corrispondenza biunivoca.
Le modalità dei raggruppamenti
Le modalità delle seriazioni e degli ordinamenti
La sequenza dei numeri.
Il conteggio

	Gli strumenti di misura non convenzionali.		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: Manifesta curiosità e voglia di sperimentare; pone attenzione alle consegne; si impegna a portare a termine un lavoro. Avviato alla consapevolezza dei processi realizzati e all'importanza di documentarli; condivide con serenità esperienze, giochi, materiali e spazi comuni; mostrare attitudine a porre e a porsi domande.		
CONTENUTI	1^ anno Quantità ridotti di elementi/oggetti. Tutti/nessuno Pochi/tanti Criteri per classificare. Operazioni di tipo additivo (n+1) e sottrattivo (n-1) Corrispondenza biunivoca. Counting.	2^ anno Tutti/ nessuno Uno/pochi/tanti Criteri per classificare. La cantilena dei numeri Il conteggio: sequenza numerica, corrispondenza uno a uno tra le parole numero e gli elementi contati, valore cardinale del numero Numero: rappresentazione idiosincratica, pittografica, iconica. Numero: nome verbale e scrittura corrispondente.	3^ anno Insieme vuoto/ insieme unitario Insiemi uguali/equipotenti Maggiore/minore. Simbolo numerico e quantità Principio della cardinalità Numero: rappresentazione simbolica. Numero: nome verbale, scrittura e quantità Sequenza numerica. Prime operazioni figurate entro il 9 Semplici strumenti di misura Strumenti di misura non convenzionali.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esperienze di subitizing. Realizzazione di impasti (pasta di sale, pizza, biscotti) seguendo indicazioni relative a quantità date (un bicchiere di...) Attività di manipolazione Conte	Realizzazione di impasti (pasta di sale, pizza, biscotti) seguendo indicazioni relative a quantità date. Attività di manipolazione Conte e attività collegate al conteggio	Attività legate alla lettura e alla scrittura di numeri. Attività e giochi con materiali strutturati e non.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite in giardino per osservare, raccogliere elementi, manipolarli, classificarli.	Visite in giardino e in fattorie didattiche per osservare e raccogliere elementi, compiere attività di classificazione e seriazione.	Visite in giardino e in fattorie didattiche per osservare e raccogliere elementi, compiere attività di discriminazione, seriazione, quantificazione, registrazione di dati.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Giochiamo? Facciamo la</i>	<i>Giochiamo? Un giocattolo a testa...!</i>	<i>Quando la festa? Al compleanno...!</i>

	<i>conta...!</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito relativo alla vita quotidiana che implichi la conta per iniziare a giocare.	CONSEGNA OPERATIVA: Compito relativo alla vita quotidiana che implichi attribuzioni biunivoche oggetti/ persone (un palloncino ad ogni bambino)	CONSEGNA OPERATIVA: Compito di costruzione di un calendario collocando mensilmente i compleanni; istogramma per la registrazione degli eventi relativi ai compleanni da festeggiare mensilmente.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Modalità: Osservazioni sistematiche e occasionali dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni (griglie). Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Strumenti: test d'ingresso ai fini della valutazione diagnostica; prove strutturate, semi-strutturate, schede di lavoro, esercitazioni per una costante verifica della validità dei percorsi formativi in itinere; bilancio consuntivo degli apprendimenti mediante l'attribuzione di voti numerici espressi in decimi e delle competenze acquisite a livello di maturazione culturale e personale mediante un giudizio analitico (valutazione intermedia e finale); compiti autentici e rubriche di valutazione.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: NUMERI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logico matematici.

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

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

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.

QdR INVALSI

Processi

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

ABILITÀ

Conta oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,.....

	<p>Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale, li confronta e li ordina, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo.</p> <p>Conosce con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Legge, scrive, confronta numeri decimali, li rappresenta sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.</p>		
CONOSCENZE	<p>Le strategie di calcolo mentale con il recupero di fatti numerici. Il sistema di numerazione decimale e posizionale. Le quattro operazioni con algoritmi e proprietà. Il concetto di frazione e terminologia specifica. I numeri decimali e loro rappresentazione sulla retta orientata. Le misure: delle monete, del tempo, di lunghezza, di capacità, di peso</p> <p>Le fasi di risoluzione di un problema</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno affronta tranquillamente il compito con responsabilità. Trovandosi in difficoltà, propone soluzioni, discute tra pari sulle diverse possibilità di attuare un piano risolutivo, chiede spiegazioni e chiarimenti all'insegnante. Terminato il lavoro, condivide risultati e spiega processi e motiva le scelte effettuate.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe Oggetti: differenze e uguaglianze, Insiemi equipotenti. Numeri entro il 10 in parole e cifre. Numeri in tabelle. Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri. Le macchine dei numeri. Le frecce parlanti.</p>	<p>2^ classe Numeri fino a 20. Precedente e successivo. Decina; decine e unità. Numeri fino a 50. Addizione in colonna con e senza cambio. Numeri da 51 a 99. Sottrazione in colonna con e senza cambio. Concetto di differenza. Centinaio; oltre il cento. Moltiplicazione: schieramenti. Tabelline dal 2 al 10. Moltiplicazione in colonna con e senza cambio. Divisione come ripartizione e come contenenza. Doppio e metà Numeri pari e dispari.</p>	<p>3^ classe Numero: semantica, lessico e sintassi. Unità e decina. Addizione in colonna con e senza cambio. Proprietà dell'addizione. Addizioni e calcoli veloci. Sottrazione in colonna con e senza cambio. Prova della sottrazione. Sottrazioni e calcolo veloce. Migliaio con l'abaco e con blocchi. Moltiplicazioni in colonna con e senza cambio. Proprietà della moltiplicazione Moltiplicazioni per 10,100,1000. Moltiplicazione a due cifre. Divisione in colonna. Proprietà della divisione. Divisioni per 10, 100,1000. Frazioni. Frazioni decimali e numeri decimali. Decimi, centesimi e millesimi. Numeri in tabella.</p>

			Euro e centesimi.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività motorie sulla linea dei numeri. Attività manipolative con materiale vario e uso del disegno.	Attività di raggruppamento con BAM, regoli e altri materiali non strutturati. Giochi e attività per favorire l'acquisizione delle 4 operazioni.	Attività di scomposizione e composizione di numeri Ripasso dell'addizione. Partendo da esperienze di vita quotidiana in cui è necessario utilizzare l'addizione, si arriva alla costruzione dell'algoritmo dell'operazione. Dall'uso concreto della frazione, al concetto di operatore frazionario. Apprendimento analogico con l'utilizzo della Lim. Esperienze digitali di logica/problem solving.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite a fattorie didattiche: raccolta ed elaborazione di dati numerici.	Giochi matematici all'aperto.	Condivisione e confronto di esperienze aritmetiche con altre scuole
COMPITI DI REALTÀ	<i>Memory dei ...numeri</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso volto alla realizzazione del memory con scrittura del regolamento e confezione regalo compresa.	<i>Tombola di ...100 numeri</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso di realizzazione del tabellone e delle relative cartelle con...tombolata finale.	<i>Caccia... ai libri</i> CONSEGNA OPERATIVA: Percorso volto alla ricerca e raccolta dei libri trovati in classe con stima approssimata delle pagine totali; verifica e confronto finale tra i gruppi.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Modalità: Osservazioni sistematiche e occasionali dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni (griglie). Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Strumenti: test d'ingresso ai fini della valutazione diagnostica; prove strutturate, semi-strutturate, schede di lavoro, esercitazioni per una costante verifica della validità dei percorsi formativi in itinere; bilancio consuntivo degli apprendimenti mediante l'attribuzione di voti numerici espressi in decimi e delle competenze acquisite a livello di maturazione culturale e personale mediante un giudizio analitico (valutazione intermedia e finale) ; compiti autentici e rubriche di valutazione.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: NUMERI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logico matematici.

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

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

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.

QdR INVALSI

Processi

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

Dimensioni

1. Conoscere

	<p>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.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>2.Risolvere problemi</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria</p> <p>3.Argomentare</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri..</p>
ABILITA'	<p>Legge, scrive, confronta numeri decimali.</p> <p>Esegue le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>Esegue la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Stima il risultato di un'operazione.</p> <p>Opera con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.</p> <p>Utilizza numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Interpreta i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e la tecnica.</p> <p>Conosce sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p>
CONOSCENZE	<p>Il lessico, la semantica, la sintassi del numero.</p> <p>L'uso della retta orientata</p> <p>Le strategie del calcolo mentale: scomposizione, associazione, arrotondamenti, commutazioni.</p> <p>Il numero naturale, decimale frazionario.</p> <p>Le quattro operazioni e i relativi algoritmi di calcolo.</p> <p>La stima approssimata del risultato di un'operazione.</p> <p>L'uso della calcolatrice.</p> <p>La divisione tra numeri naturali.</p> <p>Le potenze e i numeri relativi.</p> <p>Le espressioni numeriche.</p> <p>Il concetto di multiplo, di divisore e di numero primo.</p> <p>I criteri di divisibilità.</p> <p>Le frazioni.</p> <p>Il calcolo della percentuale.</p> <p>I numeri romani.</p>

ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: Motivazione all'apprendimento. Atteggiamento cooperativo: apporto di contributi personali, rispetto delle regole del gruppo. Organizzazione e semplificazione dell'esperienza in modo efficiente. Acquisizione di un pensiero critico: osservazione, riflessione, sperimentazione, interventi, partecipazione. Sviluppo di pensiero divergente.</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe Numeri naturali oltre il mille: lettura, scrittura, composizioni, scomposizioni, confronto, ordinamento, conta in senso progressivo e regressivo. Multipli e divisori. Frazione di un oggetto. Unità frazionaria Frazioni complementari. Frazioni decimali. Frazione di un numero. Frazioni proprie, improprie, apparenti. Dalla frazione decimale al numero decimale e viceversa. Numeri decimali: lettura, scrittura, composizioni, scomposizioni, confronto e ordinamento. Operazioni con numeri interi e decimali Proprietà delle operazioni. Problemi aritmetici Proposte di situazioni problematiche (reali, simulate, aritmetiche, logiche, geometriche).</p>	<p>5^a classe Numeri naturali e decimali. Grandi numeri. Valore posizionale delle cifre. Polinomi numerici. Dalla frazione al numero decimale e viceversa. Le quattro operazioni con i numeri interi e decimali. Proprietà e le prove delle operazioni. Risultato approssimativo delle operazioni. Multipli, divisori e numeri primi. Fattori primi. Vari tipi di frazione. Numeri relativi nella realtà Numeri relativi sulla retta numerica. Operazioni con i numeri relativi. Potenze dei numeri. Percentuale, sconto e interesse. Espressioni aritmetiche. Calcoli con la calcolatrice. Numeri romani.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Il domino: realizzazione delle tessere del gioco finalizzato al riconoscimento di frazioni equivalenti.</p>	<p>Realizzazione di un gioco dell'oca speciale per familiarizzare con i numeri relativi. Attività di laboratorio sui numeri pari e dispari con assunzione di ruoli elettivi o assegnati, condivisione di soluzioni e procedure. Giochi matematici e di prestigio. Giochi di logica/problem solving alla Lim e su materiale cartaceo.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE	<p>Scambi di esperienze di tipo aritmetico con altre</p>	<p>Le Olimpiadi della matematica: partecipazione ad una competizione tra</p>

ESTERNO	scuole.	scuole.
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Giri...sulla ruota panoramica</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto al calcolo della spesa totale, considerati i posti disponibili della ruota di nuova installazione, la quota pro capite per adulto/bambino, il numero delle persone desiderose di provare l'esperienza.</p>	<p><i>Giochi...di prestigio</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla proposta di un gioco di prestigio, alla sua successiva illustrazione per svelarne il trucco.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Modalità: Osservazioni sistematiche e occasionali dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni (griglie). Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Strumenti: test d'ingresso ai fini della valutazione diagnostica; prove strutturate, semi-strutturate, schede di lavoro, esercitazioni per una costante verifica della validità dei percorsi formativi in itinere; bilancio consuntivo degli apprendimenti mediante l'attribuzione di voti numerici espressi in decimi e delle competenze acquisite a livello di maturazione culturale e personale mediante un giudizio analitico (valutazione intermedia e finale); compiti autentici e rubriche di valutazione.</p>	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: NUMERI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.

Riconosce e risolve problemi in diversi contesti 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 adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni, accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

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, accetta di cambiare opinione.

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

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.

QdR INVALSI

Processi

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

	<p>6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...).</p> <p>Dimensioni</p> <p>1- Conoscere 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</p> <p>2- Risolvere problemi Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Dimensione Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>3- Argomentare Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione) Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta</p>
ABILITÀ	<p>Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti, 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.</p> <p>Stima approssimativamente il risultato di una operazione e controlla la plausibilità di un calcolo.</p> <p>Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta.</p> <p>Utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p> <p>Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprime sia nella forma decimale, sia mediante frazione.</p> <p>Utilizza frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi,</p> <p>Comprende il significato di percentuale e sa calcolarla utilizzando strategie diverse.</p> <p>Interpreta una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.</p> <p>Individua multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.</p> <p>Comprende il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande.</p> <p>In casi semplici, scompone numeri naturali in fattori primi e conosce l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.</p> <p>Utilizza la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.</p> <p>Conosce la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.</p> <p>Dà stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.</p> <p>Sa che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.</p> <p>Utilizza la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.</p>

	<p>Descrive con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Esegue semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Esprime misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative</p>		
CONOSCENZE	<p>Le strategie del calcolo a mente. Il numero naturale, intero, decimale, frazionario. L'insieme N; l'ampliamento dell'insieme N: insieme R La retta orientata. le scale graduate Il rapporto espresso in numero decimale e in frazione Il significato della percentuale, il calcolo L'insieme dei numeri razionali Gli algoritmi delle quattro operazioni con ricorso alla calcolatrice o ai fogli di calcolo Le proprietà delle quattro operazioni. I multipli e i divisori. M.C.D. e m.c.m. La potenza e la radice quadrata. Le strategie per il raggruppamento e la semplificazione. Le sequenze nello svolgimento di espressioni Le fasi di risoluzione di un problema. La stima approssimata di un calcolo.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno si mostra attento all'osservazione, all'ascolto, alla comunicazione, alla discussione, all'elaborazione e all'interpretazione di dati, comprendendo i punti di vista e le argomentazioni degli altri. Infatti: <i>è sicuro di sé, autonomo nel lavoro, fiducioso nelle proprie capacità. Consapevole delle regole di convivenza, ascolta e comprende il pensiero altrui, sa far valere le sue idee pur rispettando quelle degli altri, manifesta disponibilità al confronto e alla condivisione, avendo imparato a risolvere i problemi con il dialogo.</i></p>		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Insiemi. Numeri e numerazione decimale. Quattro operazioni; problemi aritmetici. Potenza e sue proprietà. Divisori, multipli e divisibilità. M.C.M. e m.c.m. Unità frazionaria e frazioni.</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Frazioni e numeri decimali. Radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento a potenza. Rapporti e proporzioni e loro proprietà; funzioni di proporzionalità.</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Numeri relativi. Calcolo letterale. Notazione esponenziale scientifica e ordine di grandezza. Calcolo letterale: espressioni, monomi, polinomi, potenza, prodotti notevoli, espressioni e problemi. Equazioni e disequazioni: concetti, procedimento di risoluzione di un'equazione di 1° grado ad un'incognita, procedimento di risoluzione di</p>

	Operazioni nell'insieme Q^+ e problemi con le frazioni.		un'equazione di 2, procedimento di risoluzione di una disequazione.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esperienze di matematica ricreativa: <i>La stella nascosta; il test di Bertoldino 2005; la badessa cieca e le sue suore; il gioco dei tre numeri; i 15 migliori trucchi di calcolo mentale; pillole di calcolo mentale; contare con la torre di Hanoi; I sette ponti di Konigsberg e i grafi.</i>	Esperienze: I quattro 4, i cinque 5 e altri esercizi simili; divinazione binaria, frazioni ballerine; addizione e sottrazione di frazioni; moltiplicazione e divisione di frazioni. La sezione aurea: costruzione di un rettangolo aureo.	Esperienze: Le tre tazze; i tre viandanti e le pagnotte; l'epantema di Timarida. La partita doppia: tenere la contabilità delle spese e delle entrate.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Maratona di matematica	Olimpiadi di Matematica o Giochi Matematici	Olimpiadi di matematica della Bocconi
COMPITI DI REALTÀ	<i>Organizzatore di... eventi</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'organizzazione di una festa di fine anno. Con i preventivi di diverse pasticcerie e rosticcerie, analisi dei prezzi più convenienti e determinazione della quota di partecipazione di ogni allievo.	<i>Pasticcere...in gita</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'organizzazione della merenda durante la visita didattica deliberata dal collegio. Le torte dovranno essere fatte con la stessa ricetta, ma di grandezza proporzionale al numero di alunni componente ogni classe.	<i>Agente di... viaggio</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'organizzazione di un viaggio d'istruzione per la propria classe con attività di comparazione di opzioni e preventivi diversi; scelta delle e soluzioni più convenienti e predisposizione di itinerario dettagliato con regole di comportamento da osservare in tutte le fasi del viaggio.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Modalità: Osservazioni sistematiche e occasionali dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni (griglie). Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Strumenti: test d'ingresso ai fini della valutazione diagnostica; prove strutturate, semi-strutturate, schede di lavoro, esercitazioni per una costante verifica della validità dei percorsi formativi in itinere; bilancio consuntivo degli apprendimenti mediante l'attribuzione di voti numerici espressi in decimi e delle competenze acquisite a livello di maturazione culturale e personale mediante un giudizio analitico (valutazione intermedia e finale); compiti autentici e rubriche di valutazione.		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Spazio e figure

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

La conoscenza del mondo (Numero e spazio): sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

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

[...] raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi [...]; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata

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.

ABILITÀ

Si muove nello spazio.
Individua i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria.
Interiorizza le coordinate spazio-temporali.
Raggiunge una meta seguendo un percorso idoneo.
Segue/cambia direzione in base ad una richiesta.
Opera e gioca con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo.
Individua la relazione fra gli oggetti.
Sa descrivere le forme di oggetti tridimensionali.
Misura spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.
Riconosce forme geometriche e proprietà delle stesse.
Costruisce modelli di rappresentazione della realtà.

CONOSCENZE

I concetti topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...).

Le coordinate spazio/temporali per muoversi in ambienti scolastici.

Il significato dei comandi e delle indicazioni per seguire percorsi.

Le caratteristiche di oggetti tridimensionali.

I criteri di classificazione.

Le forme geometriche presenti nella realtà.

	La misura con semplici strumenti non convenzionali. La modalità di costruzione di modelli rappresentanti la realtà.		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: si muove con scioltezza in ambienti familiari; mostra curiosità verso forme esistenti nell'ambiente circostante o riprodotte tramite modelli; fa ipotesi, si confronta, risolve problemi.		
CONTENUTI	1^ classe Spazio. Dimensioni: grande-piccolo Posizione e direzione Criteri del poco-tanto-niente Concetto di successione temporale Oggetti e loro caratteristiche Forme geometriche	2^ classe Schemi spaziali Dimensioni Ciclicità degli eventi Percorsi Forme geometriche	3^ classe Schemi spaziali Dimensione e posizione Organizzatori temporali Lateralità Percorsi Forme geometriche Spazio grafico
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<i>Mangiamo le caramelle:</i> distinzione e raggruppamenti e secondo forme diverse. Prepariamo i coriandoli per la festa: ritaglio di fogli colorati in maniera casuale e poi osservazione delle forme prodotte. Utilizzo dei <i>lego</i> per la costruzione di forme geometriche Canzoncine sulle forme geometriche. Giochi motori. Costruzione di percorsi con l'utilizzo di piccoli attrezzi ginnici.	Giochi per l'orientamento spaziale: <i>Il nascondiglio degli oggetti</i> (si nasconde la palla in un luogo e i bambini la vanno a cercare seguendo percorsi, esplorando ambienti familiari).	Giochi per l'orientamento spaziale: <i>Il filo di Arianna</i> (dopo l'ascolto del mito, con un gomitolo di lana si percorrono ambienti scolastici raggiungendo una meta stabilita) Attività di riempimento di spazi vuoti (foglio, scatola, luogo con forme e materiali) Osservazione degli elementi dello spazio circostante che variano con il variare del punto di osservazione. Esplorazione e percorsi in spazi nuovi.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite in giardino per la raccolta di fiori e foglie per classificarle secondo i criteri di forma e dimensione.	Quanti passi devo fare per misurare il mio giardino? Verifica in giardino.	Misura delle aiuole del giardino della scuola attraverso l'uso di strumenti non convenzionali (sassi, bastoncini, legnetti, tegole, mattoni).
COMPITI DI REALTÀ	<i>Costruzioni...al via</i> CONSEGNA OPERATIVA: costruzione del calendario giornaliero delle presenze. Costruzione del calendario settimanale secondo le attività significative della giornata.	<i>Routine.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Il cartellone degli incarichi Routine: ogni gioco al suo posto.	<i>Routine...</i> CONSEGNA OPERATIVA: Il diagramma del tempo atmosferico Routine: ogni cosa al suo posto Costruzione di modellini, oggetti plastici, seguendo disegni prodotti..

**MODALITÀ E STRUMENTI
VALUTATIVI**

Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015.
Osservazione sistematica in classe, nei gruppi, partecipazione alle attività proposte, domande guidate, attività di verifica "in itinere", durante lo svolgimento di una unità di apprendimento.

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Spazio e figure

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

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

QdR INVALSI

Processi

1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);
2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);
3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);
4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico – (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo);
5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura);
6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...);
8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme).

ABILITÀ

Percepisce la propria posizione nello spazio e stima distanze e volumi a partire dal proprio corpo.
Individua e comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stesso, sia rispetto ad altri.

	<p>Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrive un percorso che sta facendo e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali anche nello spazio. Riconosce, denomina e descrive figure geometriche.</p>		
CONOSCENZE	<p>Lo spazio Le regole di movimento nello spazio comune. Le posizioni nello spazio e le modalità per stimare le distanze e i volumi dei corpi a partire da sé. I rapporti topologici: le modalità e le regole per eseguire un semplice percorso, per descriverlo, per rappresentarlo graficamente. Le linee Le trasformazioni Le figure piane Le figure solide Le tecniche per la rappresentazione e la costruzione di figure e modelli.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: rivela curiosità intellettuale continua; desiderio di chiarificazione e ricerca di comprensione; mostra riflessione aperta e disponibilità al rischio; manifesta tendenza a pianificare e ad essere strategici; inclinazione ad essere intellettualmente attenti, a ricercare e valutare le ragioni; autocontrollo meta cognitivo.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe Ritmi Indicatori topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, davanti/dietro, in basso/in alto/in mezzo, destra/sinistra) Direzione (verso destra, verso sinistra) Percorsi/incroci Regione interna, esterna, confine Linee curve, dritte, aperte, chiuse Figure geometriche piane Figure geometriche solide.</p>	<p>2^ classe Percorsi Direzioni e cambio di direzione Incroci Simmetrie Forme e figure geometriche piane Regione interna, esterna, confine Linee curve, dritte, aperte, chiuse Linee rette Linee verticali, orizzontali ed oblique Rotazioni Poligoni.</p>	<p>3^ classe Percorsi. Coordinate cartesiane Linee. Rette, semirette e segmenti. Rette parallele, incidenti e perpendicolari. Angoli e cambi di direzione. Figure solide. Figure piane. Poligoni. Perimetro e superficie.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Attività ludica <i>Il cappello del mago (contenente vari oggetti)</i>: corde e pupazzetti, con le istruzioni per il gioco <i>dentro o fuori dal recinto, introducono al concetto di regione e confine</i>; frecce servono per eseguire dei percorsi</p>	<p>Esperienze motorie sul concetto di equivalenza dello spazio occupato (volume) da due corpi costruiti con materiali diversi: mattoncini, costruzioni, regoli... Raccolta e classificazione di scatole</p>	<p>Corrispondenza tra oggetti presenti in aula e figure solide. Attività di laboratorio <i>Indovina il solido</i>: indovinare il solido al tatto o dalla descrizione fatta da un compagno. Dall'analisi di figure 3D alle figure 2D.</p>

	<p>sull'uso corretto dei binomi locativi usati nello spazio. Dal cappello si estraggono anche dei solidi da descrivere e utilizzare nelle costruzioni.</p>	<p>riciclate. Esperienza diretta su una scatola per osservarne le facce, aprirla e ottenere lo sviluppo del cubo/parallelepipedo.</p>	<p>Individuazione di parallelogrammi e triangoli. Training alla piega con fogli di carta. Costruzione di linee spezzate e poligoni con materiale povero (listelli di cartoncino di differenti misure e fermacampioni). Ascolto e invenzione di storie e rime legate alla linea e alle forme geometriche. Osservazioni di dipinti contenenti linee e forme (Mirò, Kandinsky). Esperienze di coding. Costruzione di figure con il tangram. Riflessione sul termine <i>angolo</i> nel significato letterale e figurato e <i>in geometria</i>. Avvio all'uso dei termini specifici della disciplina e del nucleo. Esperienze concrete sul concetto di isoperimetria e di equiestensione. Socializzazione dei risultati ottenuti, delle difficoltà incontrate nel percorso, del loro superamento o meno riscontrato.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Percorso in giardino/cortile seguendo le istruzioni date da un compagno utilizzando i binomi locativi usati nello spazio.</p>	<p>Percorso sul piano della scuola; rappresentazione su un foglio quadrettato del percorso effettuato, di una semplice pianta (aula...).</p>	<p>Corrispondenza tra spazi esterni all'aula e poligoni, tra oggetti e solidi. Esperienze su perimetro e superficie in ambiente esterno all'edificio (piccolo giardino o cortile).</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Frecce di...direzione</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito: descrizione e riproduzione del percorso eseguito utilizzando le indicazioni delle frecce di direzione.</p>	<p><i>Plastico di...scatole</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito: costruzione di un plastico di un piano della scuola con scatole di varie forme e dimensioni, partendo dall'osservazione diretta.</p>	<p><i>Mercatino...della solidarietà</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzazione di un lavoro creativo con forme geometriche a disposizione per un lavoro destinato al <i>mercato della solidarietà</i>.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015. Osservazione sistematica in classe, nei gruppi, partecipazione alle attività proposte, domande guidate, attività di verifica "in itinere", durante lo svolgimento di una unità di apprendimento. Verifiche al termine di una unità di apprendimento con prove</p>		

	strutturate sul modello INVALSI.
--	----------------------------------

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Spazio e figure

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

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

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

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

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

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

QdR INVALSI

Processi

1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);
2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);
3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);
4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico –(individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...);
5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...);
6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...);
8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme,

Dimensioni

1. Conoscere

	<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>2. Risolvere problemi</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>3. Argomentare</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>
ABILITÀ	<p>Descrive, denomina e classifica figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</p> <p>Riproduce una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria)</p> <p>Opera sul piano cartesiano</p> <p>Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</p> <p>Riconosce figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>Confronta e misura angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>Utilizza e distingue fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>Riproduce in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>Determina l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione e utilizzando le più comuni formule.</p> <p>Riconosce rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identifica punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte).</p>
CONOSCENZE	<p>Le figure geometriche: caratteristiche e proprietà. Gli elementi di una figura geometrica: angoli, lati, altezze, gli assi di simmetria. Le tecniche per la costruzione e rappresentazione grafica di figure geometriche. Le modalità di rappresentazione sul piano cartesiano. Il significato di rotazione, traslazione. Il significato di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Le tecniche di riproduzione in scala. Il significato e le regole per il calcolo del perimetro e dell'area di figure. Le regole per la scomposizione e le formule più comuni. Le caratteristiche della rappresentazione piana di oggetti tridimensionali; i punti di osservazione diversi in relazione ad uno stesso oggetto.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: rivela curiosità intellettuale continua; desiderio di chiarificazione e ricerca di comprensione; mostra riflessione aperta e disponibilità al rischio; manifesta tendenza a pianificare e ad essere strategici; inclinazione ad essere intellettualmente attenti, a ricercare e valutare le ragioni; autocontrollo meta cognitivo.</p>

CONTENUTI	<p>4^a classe Traslazioni, rotazioni, simmetrie Linee ed angoli Triangoli Quadrilateri Isoperimetria ed equiestensione. Piano cartesiano. Perimetro Area</p>	<p>5^a classe Punti, rette, semirette, segmenti. Angoli Figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio) Traslazioni, rotazioni, simmetrie Similitudini: ingrandimenti e riduzioni Perimetri e aree a livello intuitivo e con formule Piano cartesiano Figure solide Sviluppo delle figure solide Volume</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Individuazione delle forme geometriche triangolari e quadrangolari presenti nella realtà circostante e delle loro caratteristiche. Attività sui quadrilateri e sulle proprietà che li caratterizzano. Classificazione di angoli; somma e differenza di angoli. Corrispondenza fra oggetti reali e poligoni regolari; descrizione di forme riconosciute e ricostruzione con la plastilina o con altri materiali. Associazione di un solido al suo sviluppo piano sia attraverso il confronto diretto sia attraverso la descrizione fatta da un'altra persona Attività di disegno geometrico con l'utilizzo di strumenti adeguati. Modi diversi per determinare la misura del contorno di oggetti che hanno determinate forme geometriche (per esempio un piatto che ha una forma circolare, il piano della cattedra, che ha una forma rettangolare ecc.); misura dell'area di figure geometriche tramite la tassellazione. Attività sul piano cartesiano in spazi reali, su materiale cartaceo, alla lim. Attività di coding.</p>	<p><i>Attività sugli elementi costitutivi di un poligono regolare.</i> <i>Attività su perimetro e area dei poligoni regolari, in contesti vicini all'esperienza.</i> <i>Attività su poligoni irregolari e calcolo dell'area mediante scomposizione.</i> Esperienze concrete sul cerchio, esperienze storiche legate al suo utilizzo; calcolo della circonferenza e dell'area con scoperta del valore π. Realizzazione di mandala. Attività sui solidi: superficie laterale, totale e volume, attraverso esperienze di manipolazione e di osservazione tenendo presente la sequenza esperienza reale-descrizione orale-simbolizzazione.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita sul territorio attrezzati con strumenti di misurazione	Uscita sul territorio attrezzati con strumenti di misurazione

COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Misure a volontà</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito: calcolo del perimetro e dell'area con strumenti non convenzionali condivisi; (un filo di spago, la spanna, il gomito, una mattonella per l'area). Ricorso al metro, verifica.</p>	<p><i>Misure...a volontà</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito: calcolo del perimetro e dell'area di un ambiente scolastico (aula, corridoio, atrio, bagno ecc) con il sistema di misurazione convenzionale Rappresentiamo sul foglio millimetrato.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015. Osservazione sistematica in classe, nei gruppi, partecipazione alle attività proposte, domande guidate, attività di verifica "in itinere", durante lo svolgimento di una unità di apprendimento. Verifiche al termine di una unità di apprendimento con prove strutturate sul modello INVALSI.</p>	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Spazio e figure

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

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

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

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

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.

QdR INVALSI

Processi

1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);
2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);
3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);
4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico –(individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...);
5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...);
6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...);
8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme,

Dimensioni

1. Conoscere

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

2. Risolvere problemi

	<p>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.</p> <p>3. Argomentare Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p>
ABILITÀ	<p><i>Individua e rappresenta gli enti fondamentali della geometria</i> Riproduce figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). Rappresenta punti, segmenti, e figure sul piano cartesiano. Conosce e definisce proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). Descrive figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. Riproduce figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. Riconosce figure piane simili in vari contesti e riproduce in scala una figura assegnata. Conosce il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. Determina l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. Stima per difetto o per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. Conosce il numero π e alcuni modi per approssimarlo. Calcola l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. Conosce e utilizza le principali trasformazioni geometriche e le loro invarianti. Rappresenta oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. Visualizza oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. Calcola l'area e il volume delle figure solide più comuni e dà stime di oggetti della vita quotidiana. Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.</p>
CONOSCENZE	<p>Le caratteristiche delle figure geometriche e le tecniche di disegno geometrico con l'utilizzo di strumenti adeguati. Le regole per la localizzazione e rappresentazione di punti, linee e figure sul piano cartesiano. La classificazione e le proprietà delle principali figure piane. Le caratteristiche delle figure complesse e delle costruzioni geometriche; le tecniche di riproduzione di figure e di disegno in base a istruzioni altrui. Il concetto di similitudine. Il Teorema di Pitagora e le principali applicazioni. Il calcolo dell'area di figure per scomposizione; la stima approssimata per difetto o per eccesso. Il numero π e le modalità di approssimazione. Le caratteristiche del cerchio e le regole per il calcolo di circonferenza e area; le regole di applicazione delle formule inverse. Le modalità di rappresentazione di figure e oggetti bidimensionali e tridimensionali. Le regole per il calcolo dell'area e del volume di figure solide; le regole per la stima di oggetti presenti nella quotidianità. Le regole e le strategie per la risoluzione di problemi geometrici.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: mette a fuoco il compito; ipotizza piani di risoluzione; mette in pratica tecniche operative; manifesta attenzione al contesto; ha positiva immagine di sé.</p>

CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Geometria euclidea Angoli Rette particolari Sistema metrico decimale Sistemi di misura non decimali Poligoni Poligoni congruenti e isoperimetrici	2^ scuola secondaria primo grado Area delle figure piane Circonferenza e cerchio Poligoni inscritti, circoscritti e regolari Teorema di Pitagora. Piano cartesiano. Omotetia e similitudine. Teoremi di Euclide. Isometrie	3^ scuola secondaria primo grado Lunghezza della circonferenza ed area del cerchio Geometria nello spazio Figure nello spazio Superficie dei solidi Superficie dei solidi di rotazione Volume dei solidi Relazioni tra volume, peso e peso specifico.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio con carta e strumenti: misura di oggetti di uso comune, stima delle misure e costruzione di strumenti di misura per validare le congetture fatte. Rappresentazione degli angoli e operazioni con la carta lucida; La bisettrice di un angolo con carta lucida e con compasso. Somma degli angoli interni di un triangolo Somma degli angoli esterni di un qualsiasi poligono Costruzione di modelli che dimostrano la disuguaglianza triangolare Utilizzo di Geogebra per costruzioni geometriche: altezze, bisettrici, mediane, assi, poligoni.	Laboratorio con carta e strumenti: Giochi con il tangram Studio delle aree con carta e forbici Dimostrazione del teorema di Pitagora con i cartoncini Ingrandimento e rimpicciolimento di fotografie e fotocopie con i fogli A4 e A3: il rapporto di similitudine Simmetria con specchi e lettere di plastica Simmetria per la costruzione di mosaici Utilizzo di Geogebra per lo studio delle isometrie.	Laboratorio con carta e strumenti: Misure di oggetti comuni (basi di bicchieri, tappi ecc.) con un filo e determinazione del pi - greco Sviluppo piano dei solidi e sezioni Costruzioni di solidi Utilizzo di Geogebra per costruzioni geometriche: poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza. Misura della lunghezza della circonferenza; misura della lunghezza di un arco. Costruzione di poliedri e solidi di rotazione.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita sul territorio attrezzati con strumenti di misurazione.	Applicazione del Teorema di Pitagora negli spazi frequentati dagli alunni quali: piazze, centri sportivi, parchi ecc.	Ricerca sul territorio <i>di solidi</i> e, dopo aver preso tutte le misure, sviluppo grafico e analitico in classe.
COMPITI DI REALTÀ	Stima e...rappresentazione grafica CONSEGNA OPERATIVA: Compito: progettare la sala per la festa di fine anno nell'aula magna	<i>Dimostrazione... pratica</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito: E' il compleanno della tua amica del cuore e come regalo hai	<i>Lavori...in corso</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito: Valorizza il tuo Paese: progettando il rifacimento di una piazza.

	della scuola. Stima approssimata della sua capienza; verifica attraverso misure e relativa rappresentazione grafica.	comprato il suo profumo preferito. Vuoi fare personalmente la confezione utilizzando una speciale carta da regalo. Calcola, senza sprechi, la quantità di carta necessaria.	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015.</p> <p>Osservazione sistematica in classe, nei gruppi, partecipazione alle attività proposte, domande guidate, attività di verifica "in itinere", durante lo svolgimento di una unità di apprendimento. Verifiche al termine di una unità di apprendimento con prove strutturate sul modello INVALSI.</p>		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

La conoscenza del mondo: 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.

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.

ABILITÀ

Osserva oggetti e fenomeni.
Individua analogie e differenze tra oggetti e fenomeni-
Fornisce spiegazioni su oggetti e fenomeni.
Raggruppa secondo criteri.
Raccoglie dati.
Rappresenta con simboli semplici i risultati delle esperienze.
Individua la sequenza di azioni ed eventi.
Realizza percorsi ritmici.
Elabora previsioni ed ipotesi.
Dimostra le prime abilità di tipo logico.
Realizza attività di misurazione con strumenti non convenzionali.
Inizia a orientarsi nel mondo delle tecnologie.

CONOSCENZE

Le modalità di osservazione.
Le analogie e le differenze tra oggetti, tra fenomeni.
Le modalità di classificazione degli oggetti secondo un criterio (colore, forma, peso...)

	<p>Le modalità di raccolta dei dati. La modalità di spiegazione orale. Le modalità di rappresentazione ideografica. La conoscenza semantica del numero. I concetti spaziali e topologici. La periodizzazione delle fasi della giornata. I concetti temporali di successione. Il concetto di contemporaneità. La successione ordinata di movimenti. La sequenza dei movimenti in percorsi ritmici. La successione ordinata di eventi. Le funzioni elementari di rappresentazione grafica con gli strumenti tecnologici. La funzionalità dell'elaborazione di previsioni ed ipotesi. Il significato della misurazione con strumenti non convenzionali. Le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: mostra curiosità e voglia di sperimentare; raggruppa secondo criteri e caratteristiche; mette in successione ordinata fatti e fenomeni; partecipa attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni; riflette e negozia significati; collabora con i compagni per la realizzazione di un prodotto comune.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ anno Oggetti familiari e loro proprietà. Fenomeni noti e loro caratteristiche. Insieme. Insieme a confronto (pochi/tanti) Ambiente e suoi cambiamenti. Concetti topologici. Concetti spazio-temporali. Routine della giornata. Movimenti in ambienti familiari. Racconti illustrati. Immagini ritagliate. Misura con strumenti non convenzionali.</p>	<p>2^ anno Oggetti e loro proprietà. Fenomeni e loro caratteristiche. Ideogrammi. Insieme. Insieme a confronto. Racconti illustrati. Concetti topologici. Concetti spazio-temporali. Routine della giornata. Misure di peso, capacità, lunghezza con strumenti non convenzionali</p>	<p>3^ anno Racconti illustrati. Ambiente e suoi cambiamenti. Oggetti e fenomeni e loro caratteristiche Insieme. Insieme a confronto, Routine della giornata. Ideogrammi. Misure di lunghezza, capacità e peso con strumenti non convenzionali. Eventi certi/ impossibili. Nuove tecnologie.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Gioco del mercato: si va a fare la spesa, divisi in 2 gruppi, per osservare forma e colore delle</p>	<p>Conversazione sulle abitudini alimentari dei bambini. Ricerca degli alimenti su riviste, ritaglio di immagini con cartellone collettivo;</p>	<p>Attività di gruppo: cinque pasti della giornata, distinti in primo, secondo, contorno e frutta, rappresentati su un</p>

	<p>verdure Ogni bambino porta da casa una verdura fra quelle conosciute e si classificano in base alle preferenze individuali. Disegno delle verdure che piacciono/non piacciono. Rappresentazione delle fasi di una giornata scolastica. Elaborazione e drammatizzazione di storie in 2/3 sequenze. Approccio al numero. Confronto di quantità di liquidi nei bicchieri. Circle time.</p>	<p>condivisione dell'esperienza. Gioco di gruppo: i 5 pasti di Biagio (successivo all'ascolto del testo di G. Rodari). Attività individuale: ritaglio delle immagini relative alla storia; attività di gruppo: riordino dei pasti della giornata di Biagio, coloritura delle immagini, riordino condiviso delle 5 sequenze; attività collettiva: confronto con i lavori degli altri gruppi. Osservazione e manipolazione di oggetti. Attività di raggruppamento di oggetti secondo le diverse proprietà. Quantificazione ed osservazione di oggetti: molti/pochi, nessuno. Misurazione di oggetti reali con strumenti non convenzionali.</p>	<p>cartellone diviso in 7 colonne, (sette giorni della settimana). Individuazione di nessi spaziali e temporali in un racconto. Incontro con esperto esterno nutrizionista per la proposta, agli alunni, di diversi tipi di menù. Esperienze e giochi di simmetria. Catalogazione in base a criteri dati. Esperienza di misurazione di quantità, lunghezze con strumenti non convenzionali (mani, passi, bastoncini) e relativa registrazione in tabelle. Prime esperienze di probabilità riferite a situazioni di vita.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Passeggiata al mercatino rionale	Esplorazione di un orticello.	Visita guidata ad una fattoria didattica
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Il mercato in ...classe</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'allestimento di bancarelle in classe con frutta verdura. <i>Problema di...misura</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla seriazione della quantità di liquido nei bicchieri dal maggiore al minore o viceversa.</p>	<p><i>Il.....mio menù</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'ideazione di un menù quotidiano personale <i>Problema di...peso</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'individuazione di quali ingredienti possano essere pesati con la bilancia per... fare la pasta di sale.</p>	<p><i>Il ristorante in ...classe</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla realizzazione di un menù ideale settimanale <i>Problema di...numero</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto all'associazione del numero dei bambini presenti a scuola al numero dei ticket della mensa.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE Prove interdisciplinari. Prove disciplinari. Attività laboratoriali. Attività previste in progetti. Prove semi-strutturate. Prove oggettive o strutturate a risposta chiusa con simbologia condivisa. Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Relativamente all'uso di strumenti per la valutazione diagnostica, riferimento a griglie di valutazione allegate al PTOF opportunamente calibrate sui quesiti proposti con punteggio variante da 1 a 10. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori</p>		

	<p>di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, come indicato correttamente dagli insegnanti di scuola secondaria di primo grado C.M. n.3, prot.n.1235 del 13 febbraio 2015. Per gli alunni BES, DSA, stranieri, il Consiglio di Classe concorderà delle prove individualizzate e valuterà in modo coerente gli obiettivi concordati per ogni singola situazione (DPR n.394 del 31/08/1999).</p>
--	--

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

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

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

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

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

QdR INVALSI

Processi

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

	in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme- Ambito DATI E PREVISIONI		
ABILITÀ	Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomenta sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Misura grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali		
CONOSCENZE	I criteri di classificazione di oggetti, numeri e figure in base a una o più caratteristiche. Le argomentazioni a supporto dei criteri adottati per le classificazioni Le caratteristiche della rappresentazione di dati in diagrammi, schemi, tabelle. Le misure di peso, capacità, lunghezza, di tempo e di valore. Le unità non convenzionali e convenzionali.		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: rileva curiosità e voglia di sperimentare dalla raccolta di dati significativi alla rappresentazione grafica ragionata e consapevole; apertura alla condivisione nella risoluzione di problemi di vario genere dall'individuazione delle strategie appropriate alla giustificazione del procedimento seguito, all'utilizzo consapevole dei linguaggi specifici; dimestichezza nell'uso consapevole delle più comuni tecnologie.		
CONTENUTI	1^ classe Oggetti/elementi e loro proprietà Insiemi, Relazioni. Grafici. Problemi con immagini e con testo.	2^ classe Oggetti/elementi, figure e loro proprietà. Insiemi. Oggetti, figure e loro proprietà. Insiemi. Indagine statistica: dalla raccolta dati ai grafici. Probabilità: situazioni certe e incerte di un evento. Misura con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali. Problemi per immagini e problemi con testo.	3^ classe Oggetti, figure, numeri e loro proprietà. Coppie ordinate. Insiemi. Insieme complementare Dati su proprietà di oggetti. Grafici: ideogrammi, istogrammi, diagrammi a torta. Connettivi. Reticoli. Misure di valore. Misura del tempo. Misure di lunghezza, peso e capacità a livello intuitivo e con semplici strumenti convenzionali. Problemi con immagini e problemi con testo

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Indagine sulla prima colazione. Elaborazione di un <i>diario della colazione</i> : griglia con registrazione, tramite palline colorate, del consumo di un determinato cibo. Schede informative su una sana alimentazione. Attività a coppia: schede menù da compilare. Attività collettiva: cartellone su una sana alimentazione. Riflessione.	Indagini sulle abitudini alimentari. Conversazione e approfondimento sul significato di una sana alimentazione. . Schede informative; lettura delle etichette; schede informative. Incontro con un nutrizionista per la proposta di diversi tipi di menù, specificando i vari principi nutritivi degli alimenti. Attività a coppie: schede menù da compilare. Attività nel gruppo: confronto. Attività collettiva: condivisione e cartellone con grafici, mappa e costruzione della piramide alimentare.	Conversazione e approfondimento sull'alimentazione. Importanza dei 5 pasti principali della giornata. Schede informative, lettura delle etichette. Attività a coppie: schede menù da compilare. Attività nel gruppo: confronto. Attività collettiva: condivisione e cartellone. Grafici: Istogrammi e ideogrammi. Costruzione del volantino con alcune <i>buone prassi</i> per seguire una alimentazione sana. Uso del pc. Elaborazione di slogan, titoli, informazioni semplici ed efficaci.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita nel territorio per la visita e la conoscenza di una fattoria. Intervista ad un contadino per la conoscenza di coltivazioni stagionali.	Uscita all'orto biologico del paese.	Uscita al supermercato e azione guidata sull'acquisto di prodotti sani e biologici.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Il..... mio diario</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla realizzazione di un diario alimentare personale. <i>Problema di...ordine</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla sistemazione del materiale di classe in base ad un criterio dato.	<i>La piramide.....alimentare</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla costruzione della piramide alimentare <i>Problema di...classificazione</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla classificazione di elementi dall'ambiente di vita utilizzando criteri dati.	<i>Il nostrovolantino</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla realizzazione di un volantino che illustri i risultati dell'indagine conoscitiva sui piatti della tradizione salernitana preferiti dai bambini <i>Problema di...rappresentazione</i> CONSEGNA OPERATIVA: Compito volto alla rappresentazione e al confronto di dati elaborati in relazione a semplici indagini condotte in classe.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	STRUMENTI DI VALUTAZIONE Prove interdisciplinari. Prove disciplinari. Attività laboratoriali. Attività previste in progetti. Prove semi-strutturate. Prove oggettive o strutturate a risposta chiusa (libere elaborazioni). Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Relativamente all'uso di strumenti per la valutazione diagnostica, griglie di valutazione allegate al PTOF opportunamente calibrate sui quesiti proposti con		

	<p>punteggio variante da 1 a 10. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, come indicato correttamente dagli insegnanti di scuola secondaria di primo grado C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015 Per gli alunni BES, DSA, stranieri, il Consiglio di Classe concorderà delle prove individualizzate e valuterà in modo coerente gli obiettivi concordati per ogni singola situazione (DPR n.394 del 31/08/1999).</p>
--	--

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Relazioni e Funzioni - Dati e Previsioni

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

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

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

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

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

QdR INVALSI

Processi

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

	<p>in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme</p> <p>Ambiti DATI E PREVISIONI, RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Dimensioni</p> <p>1. Conoscere Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>2. Risolvere problemi Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. <i>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.</i></p> <p>3. Argomentare Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>
ABILITÀ	<p>Rappresenta relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usa le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. Rappresenta problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. Passa da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e comincia ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconosce se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconosce e descrive regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</p>
CONOSCENZE	<p>Le proprietà di elementi. L'ordinamento di elementi in base a una determinata caratteristica. Le relazioni di analogia, differenza, regolarità tra gli elementi. Le modalità di rappresentazione. Il concetto di frequenza, moda e media aritmetica. La struttura di problemi in tabelle e grafici. I sistemi di misura. La probabilità di un evento aleatorio. Le sequenze di moduli semplici e misti. Le modalità di raccolta, confronto ed interpretazione dei dati. La modalità di rappresentazione dei dati attraverso grafici, tabelle e schemi. La modalità di ricerca ed interpretazione di informazioni desunti da valori statistici: moda – media – frequenza. Le modalità diverse di rappresentazione dei dati: tabelle, - mappe, - diagrammi, - disegni, - testi. I sistemi di misura: lunghezza, peso, capacità, superficie, tempo.</p>

	<p>Il rapporto esistente tra spazio, tempo e velocità. L'uso delle monete e banconote in euro. L'utilizzo del denaro in contesti significativi (relazione costo-misura; compravendita; percentuale di sconto). La probabilità di un evento aleatorio. Le sequenze di moduli semplici e misti</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: rivela interesse nella ricerca di dati da cui ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici); utilizza stime approssimate per assumere decisioni anche riferite a situazioni concrete e pratiche; utilizza il rigore logico per verificare le ipotesi formulate; condivide processi e risultati. Ha aspettative positive nello svolgimento dei lavori; conosce i propri punti di forza e di debolezza.</p>	
CONTENUTI	<p>4^a classe Indagini su dati oggettivi riguardanti il vissuto: la famiglia, la scuola, la salute, il lavoro, la mobilità, le attività sportive. Il pensiero probabilistico: eventi certi, possibili e impossibili- Eventi probabili e calcolo della probabilità. Combinatoria: giochi di permutazione. Insiemi e sottoinsiemi. Misure di lunghezza, capacità, peso e di superficie. Prezzo e misura. Percentuali e prezzo. Problemi con immagini e problemi con testo.</p>	<p>5^a classe Indagine statistica. Il pensiero probabilistico: riconoscimento di eventi certi, possibili e impossibili, individuazione di eventi probabili e calcolo della probabilità. Combinatoria: giochi di permutazione. Insiemi e loro linguaggio. Enunciati logici e loro valore di verità. Misure di lunghezza, capacità, peso e di superficie. Misure di valore: euro. Prezzo e misura. Percentuali e prezzo. Percentuali e grafici. Misure di tempo. Tempo e velocità. Stima approssimata. Problemi con immagini e problemi con testo.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio Classificazioni di oggetti, figure, numeri, in base a una/ due o più proprietà date e viceversa. Stime approssimate di misure. Scelta dell'unità di misura più adatta per un determinato oggetto da misurare. Misurazioni di: lunghezze, pesi, capacità, superfici. Esecuzione di equivalenze. Riconoscimento di eventi probabili</p>	<p>Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio: aspetti di educazione Ambientale e alla Cittadinanza con percorsi didattici in campo meteorologico, di studio dell'ambiente naturale e del patrimonio artistico locale.</p>

	<p>Calcolo della probabilità del verificarsi di un evento mediante una frazione, una percentuale</p> <p>Analisi del testo di un problema per individuare le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzazione di un percorso di soluzione e realizzarlo.</p> <p>Riflessione sul procedimento risolutivo seguito e confronto con altre possibili soluzioni.</p>	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Stima approssimata di elementi (persone /negozi) in un percorso esterno.</p>	<p>L'indagine statistica relativa a fenomeni del territorio, visita all'ufficio anagrafe per poter capire il significato di un'indagine statistica nelle sue diverse fasi.</p> <p>Visita ai magazzini in periodi di saldi per stimare gli importi degli sconti.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA Compito volto ad indagare il fenomeno dello smaltimento dei rifiuti connesso alla raccolta differenziata.</p> <p><i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA Compito volto ad, indagini di gradimento (sport, lettura, giochi, abitudini alimentari,).</p>	<p><i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA Compito volto ad indagini geofisiche, economiche e sociali nei Paesi europei.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <p>Prove interdisciplinari. Prove disciplinari. Attività laboratoriali. Attività previste in progetti. Prove semi-strutturate</p> <p>Prove oggettive o strutturate a risposta chiusa (libere elaborazioni).</p> <p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica Relativamente all'uso di strumenti per la valutazione diagnostica, riferimento a griglie di valutazione allegate al PTOF opportunamente calibrate sui quesiti proposti con punteggio variante da 1 a 10.</p> <p>Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, come indicato correttamente dagli insegnanti di scuola secondaria di primo grado C.M. n 3, prot.n. 1235 del 13 febbraio 2015</p> <p>Per gli alunni BES, DSA, stranieri, il Consiglio di Classe concorderà delle prove individualizzate e valuterà in modo coerente gli obiettivi concordati per ogni singola situazione (DPR n.394 del 31/08/1999).</p>	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: Dati e Previsioni - Relazioni e funzioni

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

DATI E PREVISIONI

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

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

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.

RELAZIONI E FUNZIONI

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

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad 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 e affermazioni, accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

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

QdR INVALSI

Processi

1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);
2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);
3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);
4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi: numerico, geometrico, algebrico (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo);
5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,);
6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...);

	<p>7. utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).</p> <p>8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme)</p> <p>Ambiti: DATI E PREVISIONI - RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Dimensioni</p> <p>1. Conoscere Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p> <p>2. Risolvere problemi Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>3. Argomentare Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta</p>
ABILITÀ	<p>DATI E PREVISIONI Rappresenta insieme di dati, anche facendo uso di foglio elettronico. In situazioni significative, confronta dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Sceglie e utilizza valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Sa valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione. In semplici situazioni aleatorie, individua gli eventi elementari, assegna ad essi una probabilità, calcola la probabilità di qualche evento, lo scompone in eventi elementari disgiunti. Riconosce coppie di eventi elementari, incompatibili, indipendenti.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Interpreta, costruisce e trasforma formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. Esprime la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. Usa il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2^n$ e i loro grafici e collega le prime due al concetto di proporzionalità. Esplora e risolve problemi utilizzando equazioni di primo grado.</p>

CONOSCENZE	<p>DATI E PREVISIONI Un insieme di dati. I caratteri qualitativi e quantitativi e le modalità di raccolta, organizzazione, rappresentazione. Il foglio elettronico- I valori medi e le misure di variabilità: moda, mediana e media aritmetica; il campo di variazione. Le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative Gli eventi elementari, la probabilità di un evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. Le coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Le formule contenenti lettere: modalità di interpretazione, costruzione, utilizzo, trasformazione e rappresentazioni verbali. La relazione di proporzionalità espressa con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. Le modalità di rappresentazione sul piano cartesiano di relazioni e funzioni empiriche. o ricavate da tabelle. Le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2n$.; il concetto di proporzionalità. Le relazioni tra linguaggio grafico e problemi. Il modo di risolvere problemi con equazioni di primo grado.</p>		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: comprende l'utilità degli strumenti matematici per operare nella realtà; utilizza il rigore logico per verificare le ipotesi formulate; sviluppa e rafforza atteggiamenti positivi rispetto alla matematica attraverso esperienze significative.		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado Dati e previsioni Dati numerici: significato di analisi e organizzazione. Piano cartesiano Incertezza di una misura e concetto di errore Notazione scientifica Concetto e metodi di approssimazione Foglio elettronico. Relazioni e funzioni Oggetti, figure, numeri: classificazione e criteri in base a una determinata proprietà, equivalenze e ordinamenti. Linguaggio degli insiemi, Insiemi e sottoinsiemi. Linguaggio grafico della matematica.</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado Dati e previsioni Dati numerici: significato di analisi e organizzazione. Piano cartesiano Incertezza di una misura e concetto di errore Notazione scientifica Concetto e metodi di approssimazione Foglio elettronico Relazioni e funzioni Numeri, figure, dati: successione, ricerca di regolarità, rappresentazioni, proprietà e caratteristiche. Relazioni tra oggetti matematici. Rapporti e proporzioni: proprietà delle proporzioni, risoluzione di proporzioni; catena di rapporti; percentuali. Numeri relativi: positivi e negativi,</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado Dati e previsioni Indagine statistica: caratteristiche. Moda, Mediana, Media Probabilità ed evento Eventi certi, impossibili, aleatori Valori della probabilità Somma logica di eventi Intersezione di eventi Eventi compatibili e incompatibili Teorema della somma per eventi incompatibili Relazioni e funzioni Proposizioni logiche. Proposizioni composte e connettivi. Congiunzione/disgiunzione/negazione logica. Implicazione e deduzione logica. Insieme delle parti. Prodotto cartesiano.</p>

	<p>Problemi e loro ipotesi di soluzione. Problemi ed espressioni. Sistema metrico decimale.</p>	<p>l'insieme Z, le quattro operazioni in Z. Problemi e linguaggio grafico. Diagrammi di flusso.</p>	<p>Partizione di un insieme. Corrispondenza fra insiemi. Relazioni in un insieme. Relazioni di equivalenza e di ordine. Piano cartesiano ortogonale. Funzioni $y= ax$ e $y= mx+p$. Funzione $y=a/x$. Funzione $y=ax^2$</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Dati e previsioni Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio Semplici applicazioni che consentono di creare, con un foglio elettronico, tabelle e grafici Relazioni e funzioni Classificazione di insiemi/sottoinsiemi tramite esperienze dirette.</p>	<p>Dati e previsioni Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio Relazioni e funzioni Giochi matematici per scoprire regole di successione.</p>	<p>Dati e previsioni Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio Relazioni e funzioni Giochi di logica.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Dati e previsioni Uscite nel territorio per interviste finalizzate ad indagini statistiche (attività lavorativa, mezzo usato per raggiungere la sede del lavoro, grado di soddisfazione.) Relazioni e funzioni Uscite nel territorio per la classificazione dei negozi in base a una o più caratteristiche.</p>	<p>Dati e previsioni Uscite nel territorio per registrazione della moda nei capi di abbigliamento Relazioni e funzioni Uscite nel territorio per calcolare sconti e convenienza su ...capi di abbigliamento. Stima approssimata e verifica con la calcolatrice.</p>	<p>Dati e previsioni Uscite nel territorio per la registrazione della moda...nei capi di abbigliamento. Relazioni e funzioni Uscite nel territorio per calcolare sconti e convenienza su ...capi di abbigliamento. Stima approssimata e verifica con la calcolatrice.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA Compito volto ad indagare lo smaltimento dei rifiuti connesso alla raccolta differenziata. <i>Indagine... statistica</i></p>	<p><i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA Compito volto ad indagini di gradimento (sport, lettura, giochi, abitudini alimentari).</p>	<p><i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA Compito volto ad indagini di gradimento (sport, lettura, giochi, abitudini alimentari,) <i>Indagine... statistica</i> CONSEGNA OPERATIVA</p>

	<p>CONSEGNA OPERATIVA Compito volto a indagini di gradimento (sport, lettura, giochi, abitudini alimentari,).</p>		<p>Compito volto ad indagini sulla sicurezza e la privacy.</p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE Prove interdisciplinari Prove disciplinari Attività laboratoriali Attività previste in progetti Prove semi-strutturate Prove oggettive o strutturate a risposta chiusa (libere elaborazioni). Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica Relativamente all'uso di strumenti per la valutazione diagnostica, riferimento a griglie di valutazione allegate al PTOF opportunamente calibrate sui quesiti proposti con punteggio variante da 1 a 10. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative con i quattro livelli, come indicato correttamente dagli insegnanti di scuola secondaria di primo grado C.M. n 3, prot.n. 1235 del 13 febbraio 2015. Per gli alunni BES, DSA, stranieri, il Consiglio di Classe concorderà delle prove individualizzate e valuterà in modo coerente gli obiettivi concordati per ogni singola situazione (DPR n.394 del 31/08/1999).</p>		



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SARNO EPISCOPIO**

Scuola dell'infanzia- primaria- secondaria di primo grado

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

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (2012) danno voce ad una nuova idea di Cittadinanza e Costituzione: "Obiettivi irrinunciabili dell'educazione alla cittadinanza sono la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità, che si realizzano nel dovere di scegliere e di agire in modo consapevole e che indicano l'impegno a elaborare idee e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo del proprio contesto di vita, a partire dalla vita quotidiana a scuola e dal personale coinvolgimento in routine consuetudinarie che possono riguardare la pulizia e il buon uso dei luoghi, la cura del giardino o del cortile, la custodia dei sussidi, la documentazione, le prime forme di partecipazione alle decisioni comuni, le piccole riparazioni, l'organizzazione del lavoro comune, ecc". ... "Accanto ai valori e alle competenze inerenti la cittadinanza, la scuola del primo ciclo include nel proprio curricolo la prima conoscenza della Costituzione della Repubblica italiana".

Il curricolo di Cittadinanza e Costituzione si avvale del contributo di tutte le discipline per l'ampliamento delle conoscenze necessarie e utili all'esercizio della convivenza civile. Ha come finalità primaria quella di educare alla democrazia, alla legalità, alla cittadinanza attiva. Obiettivi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza sono la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità.

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Sviluppare il senso dell'identità personale. Avviare le prime forme di cura di sé e di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e sa adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

NUCLEI TEMATICI: Dignità della persona. Identità e appartenenza. Relazione. Partecipazione.

	Anni 3	Anni 4	Anni 5
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percepire e riconoscere sé stesso. ✓ Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni). ✓ Accettare i compagni nel gioco. ✓ Rispettare semplici regole della vita di gruppo. ✓ Accettare le diversità presenti nel gruppo. ✓ Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento e scoprire la necessità di rispettare le regole. ✓ Partecipare a giochi ed attività con i compagni o con l'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comunicare i propri sentimenti e le proprie esigenze. ✓ Saper individuare le relazioni parentali. ✓ Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità. ✓ Rispettare le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri. ✓ Assumersi delle responsabilità adottando criteri di comportamento comuni. ✓ Riconoscere la famiglia, la scuola, i gruppi dei pari come luoghi e/o occasioni di esperienze sociali. ✓ Saper rispettare ogni diversità. ✓ Rispettare in maniera consapevole le regole comportamentali. ✓ Riflettere e confrontarsi su esperienze comuni. ✓ Giocare e lavorare con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità. ✓ Saper riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in maniera adeguata. ✓ Saper ricostruire eventi della propria storia personale. ✓ Riconoscere e discutere insieme le situazioni che suscitano vari sentimenti. ✓ Interiorizzare le regola dello star bene insieme riflettendo sul valore morale delle proprie azioni. ✓ Conoscere e valorizzare le diversità e riconoscere il valore e la dignità di ogni soggetto, sviluppando il senso di responsabilità dell'accoglienza e dell'appartenenza. ✓ Saper riconoscere, comprendere e rispettare norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri e superando il proprio punto di vista. ✓ Giocare e lavorare in modo costruttivo

			e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mi conosco attraverso giochi motori sul corpo. ➤ Il mio contrassegno e quello degli altri. ➤ Calendario delle presenze. ➤ Le regole. ➤ Alla scoperta degli altri: somiglianze e differenze. ➤ Giochi finalizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le emozioni a scuola. ➤ La mia famiglia. ➤ La mia sezione, la mia scuola. ➤ Le regole a scuola. ➤ Conoscenza dell'appartenenza a un nucleo familiare e del proprio ruolo al suo interno. ➤ Conoscenza della diversità rispetto alla corporeità. ➤ Il rispetto delle regole. ➤ Conoscenza del significato dei termini: regola, patto, accordo. ➤ Conoscenza dei regolamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici. ➤ Conoscenza di alcuni regolamenti da adottare in caso di emergenza nell'ambito scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le emozioni a scuola: allegro, triste, spaventato, arrabbiato. ➤ La propria storia personale. ➤ Cura della persona. ➤ Conoscenza del significato della dignità come rispetto, attraverso il soddisfacimento dei propri e altrui bisogni. ➤ Conoscenza del significato dei termini diritto/dovere. ➤ Consapevolezza di far parte di una comunità scolastica, territoriale, religiosa. ➤ Funzione della regola nei diversi contesti di vita quotidiana. ➤ Confronto e rispetto delle opinioni altrui. ➤ Conoscenza dei diversi ruoli di adulti e bambini nel contesto scolastico. ➤ Conoscenza di espressioni culturali diverse. ➤ I miei diritti e i miei doveri. ➤ Conoscenza e rispetto dell'ambiente.

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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.

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007, IN e Nuovi Scenari nota Miur n.3654 del 1 marzo 2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Agire consapevolmente il proprio ruolo nell'ambito delle relazioni sociali della comunità di appartenenza. Essere consapevole dei propri diritti e doveri. Partecipare attivamente e responsabilmente alla vita di gruppo comprendendone le finalità. Attivare comportamenti sociali adeguati rispetto alla corporeità e all'affettività. Impegnarsi a elaborare e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo di sé e del proprio ambiente di vita. Esprimere disponibilità al confronto e al dialogo. Esprimere adeguatamente i propri bisogni e le proprie opinioni e dimostrarsi in grado di comprendere quelli dell'altro.

NUCLEI TEMATICI: Dignità della persona. Identità e appartenenza. Relazione. Partecipazione.

	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi inserire spontaneamente nelle situazioni di gioco e di lavoro senza timore di sbagliare. ✓ Individuare il proprio ruolo all'interno della famiglia e percepire la propria appartenenza al gruppo di pari. ✓ Identificare le somiglianze e le differenze tra i compagni di classe nel riconoscerne l'uguaglianza come esseri umani. ✓ Conoscere ed accettare semplici regole di comportamento tra pari e 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere ed esprimere bisogni, desideri e stati d'animo. ✓ Sapersi inserire in maniera attiva e propositiva nelle attività di gioco e di lavoro. ✓ Individuare e riconoscere il proprio ruolo all'interno della comunità scolastica. ✓ Conoscere ed accogliere diverse forme di "diversità" interagendo positivamente con esse. ✓ Riconoscere la necessità di rispettare regole all'interno di un gruppo e negli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descrivere sé stessi individuando di sé aspetti negativi e positivi. ✓ Saper chiedere aiuto di fronte a difficoltà. ✓ Comprendere il proprio ruolo di abitante del quartiere e della città. ✓ Accettare e rispettare "l'altro" come "diverso" da sé ma "uguale" come persona riconoscendo i bisogni, l'identità culturale e religiosa di ciascuno. ✓ Conoscere le nostre tradizioni e confrontarle con quelle di altre culture.

	<p>con gli adulti, in situazioni di vita quotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Intuire i principali bisogni dei compagni. ✓ Interagire in situazioni di gioco riconoscendo situazioni conflittuali e accogliendo suggerimenti per la risoluzione positiva. ✓ Comprendere che l'igiene personale è importante per la propria salute e per i rapporti sociali. ✓ Conoscere le azioni necessarie al benessere del corpo. ✓ Sviluppare il senso di appartenenza a una comunità. ✓ Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento. ✓ Rispettare le regole relative alla propria e altrui sicurezza (piano di evacuazione, educazione stradale). 	<p>ambienti vissuti nel quotidiano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagire nel gruppo dei pari riconoscendo situazioni conflittuali e proponendo risoluzioni secondo il proprio punto di vista. ✓ Imparare modalità di relazione positiva nei diversi ambiti di appartenenza (famiglia, scuola, gruppi, comunità). ✓ Attivare comportamenti sociali nel rispetto dei valori che rendono possibile la convivenza democratica. ✓ Individuare gesti di generosità e di pace. ✓ Sapersi muovere in sicurezza nell'ambiente scolastico e per la strada. ✓ Assumere comportamenti che favoriscano un sano e corretto stile di vita. ✓ Conoscere i principali diritti dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere la necessità di stabilire e rispettare regole condivise all'interno di un gruppo nei diversi momenti ed ambienti di vita quotidiana. ✓ Interagire nel gruppo dei pari e con gli adulti esaminando il punto di vista altrui e avviandosi a una prima forma di negoziazione. ✓ Conoscere e rispettare il patrimonio culturale presente sul territorio. ✓ Assumere un comportamento corretto verso le persone, gli ambienti, gli oggetti e gli arredi scolastici. ✓ Partecipare a iniziative di accoglienza e solidarietà. ✓ Assumere comportamenti che favoriscano un sano e corretto stile di vita.
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cura della persona. ➤ I principi di una sana alimentazione. ➤ Il controllo delle proprie emozioni. ➤ Ricostruzione della propria storia personale. ➤ I gruppi sociali di appartenenza: la famiglia e la scuola. ➤ Le regole scolastiche. ➤ Gli incarichi a scuola ➤ I compagni di classe: scoperta di analogie e differenze. ➤ I conflitti nel gruppo classe: accettazione delle proposte per la risoluzione. ➤ L'ascolto e i turni di parola. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le emozioni rappresentate attraverso il corpo. ➤ Cura della persona. ➤ I principi di una sana alimentazione. ➤ Le differenze di genere. ➤ La scoperta dell'altro e accettazione della diversità come ricchezza e risorsa. ➤ I conflitti nel gruppo classe: proposte dell'alunno per la risoluzione. ➤ Le diversità culturali nel gruppo classe (la religione, l'alimentazione, l'abbigliamento, la lingua, la struttura familiare, le abitudini). ➤ Modalità di gestione dei conflitti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Forme di espressione personale di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diverse per situazioni differenti. ➤ Conoscenza del territorio dal punto di vista strutturale ed organizzativo. ➤ Usi e costumi del proprio territorio. ➤ Approfondimento di alcuni aspetti che distinguono le diverse culture presenti nella scuola o nel territorio (tradizioni, fiabe, giochi, musica e danze) ➤ Gli elementi del convivere, nella condivisione delle differenze culturali e religiose. ➤ Esplicazione dei vari punti di vista: confronto e riflessione comune.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ I ruoli familiari. ➤ Rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolto di storie di generosità e di pace. ➤ Pratica di buone azioni per rafforzare legami solidali in classe. ➤ Riflessione sul proprio comportamento a casa, a scuola, in altre situazioni. ➤ Conoscenza e rispetto dell'ambiente. ➤ Le più importanti norme di sicurezza. ➤ Conoscenza del gruppo classe di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cura del proprio materiale, altrui e della scuola. ➤ Esecuzione completa di attività scolastiche e compiti. ➤ Attività per la salvaguardia dell'ambiente. ➤ Assunzione di comportamenti adeguati in situazioni simulate.
--	---	---	---

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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.

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007, IN e Nuovi Scenari nota Miur n.3654 del 1 marzo 2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Agire consapevolmente il proprio ruolo nell'ambito delle relazioni sociali della comunità di appartenenza. Essere consapevole dei propri diritti e doveri. Partecipare attivamente e responsabilmente alla vita di gruppo comprendendone le finalità. Attivare comportamenti sociali adeguati rispetto alla corporeità e all'affettività. Impegnarsi a elaborare e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo di sé e del proprio ambiente di vita. Esprimere disponibilità al confronto e al dialogo. Esprimere adeguatamente i propri bisogni e le proprie opinioni e dimostrarsi in grado di comprendere quelli dell'altro. Mettere in atto comportamenti fondati sulla legalità (concetti di diritto/dovere, libertà personale, diversità, valore della pace, solidarietà). Conoscere alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia. Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. Conoscere i simboli dell'identità nazionale (la bandiera, l'inno)

NUCLEI TEMATICI: Dignità della persona. Identità e appartenenza. Relazione. Partecipazione.

	Classe quarta	Classe quinta
ABILITA'	<ul style="list-style-type: none">✓ Conoscere i propri punti di forza e di debolezza.✓ Riconoscere la pari dignità di tutti gli uomini, nel rispetto delle differenze individuali.✓ Conoscere il significato di diritto e di dovere.✓ Comprendere di essere parte di una comunità allargata accomunata da radici storiche.✓ Partecipare consapevolmente alla costruzione di una collettività.	<ul style="list-style-type: none">✓ Affrontare positivamente e con fiducia nelle proprie capacità, situazioni nuove in ambito scolastico e non.✓ Comprendere di essere parte del mondo quale comunità civile e sociale organizzata secondo regole precise, con grandi tradizioni comuni.✓ Riconoscere e rispettare i simboli dell'identità nazionale ed europea.✓ Comprendere e accogliere le molteplici forme di diversità interagendo positivamente con esse ed individuando il

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere alcuni articoli della Costituzione italiana. ✓ Conoscere, accettare e interpretare la diversità fisica, sociale, culturale come valore che arricchisce. ✓ Comprendere l'importanza di assumere e rispettare decisioni e regole condivise ai fini di una convivenza sociale corretta e solidale nel gruppo di pari. ✓ Conoscere le forme e gli strumenti di partecipazione democratica. ✓ Maturare gradualmente il senso di responsabilità per una corretta convivenza civile. 	<p>possibile contributo di abilità differenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prendere consapevolezza dei propri diritti e doveri. ✓ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. ✓ Conoscere le principali Organizzazioni Internazionali che si occupano dei diritti umani. ✓ Risolvere i conflitti tramite una mediazione cercando le soluzioni possibili e privilegiando quelle soluzioni che non provochino emarginazione, offesa, umiliazione, rifiuto dell'altro. ✓ Riconoscere che nel gruppo tutti imparano e insegnano cogliendo l'importanza del proprio ruolo all'interno della comunità.
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elementi caratteristici della propria e altrui identità. ➤ Riconoscimento dei propri limiti e punti di forza. ➤ Conoscenza della storia del proprio paese di appartenenza. ➤ Le principali differenze psicologiche, di ruolo e di comportamento. ➤ Il significato della norma e della regola quali fondamenti del vivere sociale ➤ Alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana. ➤ Incarichi di responsabilità in classe. ➤ Le diverse forme di governo. ➤ Regolamenti della comunità. ➤ Il ruolo dei cittadini nella società. ➤ Rispetto dell'ambiente. ➤ Azioni a tutela del patrimonio culturale e ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Percezione di sé e del proprio ruolo nella classe, nella famiglia, nel gruppo dei pari. ➤ Conoscenza dello Stato: concetto di regole, ordinamento costituzionale e simboli. ➤ Principali forme di governo: la Comunità europea, lo Stato, la Regione, la Provincia, il Comune. ➤ Lettura e approfondimento di articoli della Costituzione. ➤ I principali documenti che tutelano i diritti dei minori. ➤ Accettazione e rispetto dei diritti umani. ➤ I principi fondamentali della Costituzione italiana. ➤ Le Organizzazioni Internazionali. ➤ Contributo personale all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive. ➤ Riflessioni sull'importanza della solidarietà e sul valore della diversità attraverso la cooperazione. ➤ Assunzione di comportamenti adeguati in situazioni simulate. ➤ Attività di educazione alla legalità.

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: 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.

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007, IN e Nuovi Scenari nota Miur n.3654 del 1 marzo 2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive. Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni, riconoscendo al contempo quelle altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole e le responsabilità. Rivestire consapevolmente il proprio ruolo di cittadino nel rispetto di sé e degli altri e del proprio ambiente di vita. Riconoscere i propri processi cognitivi, emotivi e comportamentali, sapendo attivare azioni di miglioramento e di correzione dei propri comportamenti in ordine a sé, agli altri ed al mondo.

NUCLEI TEMATICI: Dignità della persona. Identità e appartenenza. Relazione. Partecipazione.

	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none">✓ Adottare strategie per migliorare e riflettere sui propri punti di forza e di debolezza per saperli gestire.✓ Conoscere elementi storico culturali ed espressivi della comunità nazionale e avere consapevolezza di esserne parte attiva.✓ Comprendere le varie forme di diversità	<ul style="list-style-type: none">✓ Conoscere i fondamentali articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo.✓ Avere fiducia in sé stessi e sperimentare situazioni nuove in contesti diversi conosciuti e non.✓ Conoscere elementi storico – culturali ed espressivi della Comunità Europea ed avere	<ul style="list-style-type: none">✓ Riflettere ed impegnarsi per costruire una positiva immagine di sé.✓ Riconoscere le situazioni di violazione dei diritti umani della donna e del minore.✓ Conoscere elementi storico – culturali ed espressivi della comunità mondiale e avere consapevolezza di esserne parte attiva.

	<p>personali, culturali, religiose e sociali e saperle rispettare.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscersi come persona, studente, cittadino (italiano, europeo, del mondo). ✓ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. ✓ Conoscere le regole della vita a scuola e nella comunità civile. ✓ Riconoscere il valore delle regole comuni per la convivenza civile. ✓ Assumere comportamenti collaborativi con coetanei ed adulti. ✓ Confrontarsi per superare conflitti e per cercare soluzioni eque per tutti. ✓ Assumere e mantenere comportamenti che favoriscano un sano e corretto stile di vita. ✓ Elaborare, partecipare, presentare un'attività svolta nell'ambito socio-culturale. ✓ Partecipare ad iniziative di accoglienza e solidarietà. ✓ Rispettare le regole riguardo alla propria e altrui sicurezza. 	<p>consapevolezza di esserne parte attiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Avere consapevolezza delle varie forme di diversità (culturali, personali, religiose, sociali) ed interagire con esse. ✓ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. ✓ Riconoscere i diritti propri e altrui. ✓ Essere consapevoli dei propri doveri di alunno e cittadino. ✓ Riconoscere situazioni di difficoltà e assumere atteggiamenti di aiuto. ✓ Adottare comportamenti cooperativi e di mediazione per superare difficoltà proprie e di altri. ✓ Applicare nella propria esperienza quotidiana comportamenti di rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere il valore di ogni individuo come risorsa per la collettività e apprezzare il valore della solidarietà. ✓ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. ✓ Riconoscere ad ogni uomo gli stessi diritti nel rispetto della dignità umana. ✓ Conoscere i diritti umani e gli organismi internazionali preposti al loro rispetto. ✓ Riconoscere il valore del rispetto dei diritti umani per la convivenza pacifica. ✓ Comprendere i doveri di cittadino del mondo. ✓ Usare consapevolmente le nuove tecnologie. ✓ Riconoscere situazioni lesive dei diritti propri e altrui ed assumere atteggiamenti di tutela. ✓ Sperimentare pratiche di solidarietà scoprendo il valore sociale e individuale.
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendere coscienza del proprio "io" e "volersi bene" avendo cura di sé. ➤ Conversazioni guidate sul valore dell'Uomo nel corso della storia. ➤ Noi ed il resto del mondo: il ruolo del nostro Paese e di altri organismi europei. ➤ Io cittadino nella mia società rispettandone le regole e instaurando rapporti di amicizia. ➤ La Repubblica Italiana e nascita della Costituzione attraverso gli articoli più semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organi dell'ONU per i diritti umani. ➤ Documenti fondamentali relativi ai diritti umani. ➤ La famiglia (il matrimonio, famiglia di fatto, il diritto di famiglia in Italia). ➤ I diritti e doveri del minore. ➤ La tutela della salute, un bene da difendere: il servizio sanitario. ➤ I diritti – doveri di studenti ➤ La scuola nella Costituzione: il diritto – dovere all'istruzione. ➤ L'ordinamento scolastico italiano. ➤ Concetto di stato, nazione, popolo ed etnia. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La società e il mio impegno. ➤ Nord e Sud del mondo. ➤ Punti fondamentali della questione femminile e dell'evoluzione negli ultimi cento anni. ➤ Principali Trattati e Convenzioni Internazionali sui diritti umani. ➤ Le violazioni dei diritti umani nella storia e nell'attualità. ➤ Riconoscere i compiti delle organizzazioni internazionali. ➤ Esploriamo la Costituzione: Ordinamento della Repubblica, il Governo, il Consiglio

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dimostrare responsabilità nella gestione dei compiti che competono allo studente. ➤ Educazione alla salute. ➤ Educazione alimentare e allo sport. ➤ Educazione al rispetto dell'ambiente e all'ecosostenibilità. ➤ Amicizie e solidarietà: che persone vogliamo essere. ➤ Riflessioni sull'importanza della solidarietà e sul valore della diversità attraverso la cooperazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uso consapevole delle nuove tecnologie ➤ Bullismo e cyberbullismo. ➤ Cosa farò da grande? ➤ La difesa dell'ambiente. ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ dei Ministri, il Parlamento. ➤ Il diritto al voto, al lavoro, alla libertà individuale. ➤ La tutela dell'ambiente e del patrimonio artistico culturale. ➤ Attività di educazione alla legalità (uso corretto di Internet e dei Social Media, prevenzione di bullismo e cyber-bullismo, mafia, discriminazione etnica).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p><u>Decreto Legislativo n.62 del 2017</u> La valutazione del comportamento degli alunni di scuola secondaria di I° grado dovrà considerare lo sviluppo delle competenze di cittadinanza, con riferimento anche allo Statuto delle studentesse e degli studenti, al Patto educativo di corresponsabilità e ai regolamenti approvati dalle istituzioni scolastiche. Sono oggetto di valutazione le attività svolte nell'ambito di «Cittadinanza e Costituzione», fermo quanto previsto all'articolo 1 del decreto-legge 1° settembre 2008, n. 137, convertito, con modificazioni, dalla legge 30 ottobre 2008 n. 169.</p> <p>Strumenti di valutazione: osservazioni sistematiche, autobiografie cognitive, compiti di realtà, verifiche e prove di apprendimento.</p>		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: OGGETTI, FENOMENI E VIVENTI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino raggruppa ed 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. Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Il bambino riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi. Il bambino ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi, e altre quantità. Il bambino 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.

ABILITÀ	L'alunno individua relazioni di causa ed effetto in situazioni rappresentate sull'asse temporale "prima e dopo". Osserva oggetti e materiale strutturato individuando caratteristiche comuni e differenze. Ordina secondo altezze e dimensioni. Discrimina le proprietà percettive degli oggetti utilizzando i 5 sensi. Osserva e riconosce gli organismi viventi e i fenomeni naturali e sviluppa atteggiamenti di rispetto verso il proprio ambiente. Mette in corretta sequenza le azioni inerenti i vari momenti della giornata scolastica.
CONOSCENZE	Riconoscere raggruppare e confrontare oggetti in base a forma, colore o alla dimensione (piccolo - grande); abbinare oggetti ed immagini uguali; osservare somiglianze e differenze tra oggetti/spazi su proposta dell'insegnante; individuare, su richiesta, grosse differenze in persone, animali, piante, oggetti (bambino - anziano, cucciolo - animale adulto,...); distinguere fenomeni atmosferici molto diversi; utilizzare tabelle e grafici proposti; osservare la procedura di una semplice misurazione; cogliere differenze e trasformazioni negli esseri viventi, negli oggetti, nel paesaggio e porre domande sulle ragioni; riconoscere e rappresentare il proprio corpo in posizione statica e dinamica; cogliere la relazione causa - effetto in situazioni reali; nominare i mesi e le stagioni sapendovi collocare azioni, fenomeni atmosferici/climatici ricorrenti; sviluppare atteggiamenti di rispetto verso il proprio ambiente.
CONTENUTI	Osservazione ed analisi delle caratteristiche della natura: piante (radici, tronco, rami, foglie); foglie (forma, colore, dimensioni, parti); animali; frutti.

	<p>Trasformazione del mondo animale e vegetale (nascita, crescita). Termini descrittivi e di paragone. La ciclicità delle stagioni. Fenomeni atmosferici. Rappresentazione e registrazione di eventi atmosferici mediante simboli. Scansione della giornata nei passaggi essenziali (mattina, mezzogiorno, sera). Le principali parti del corpo: viso, arti, busto. I cinque sensi. La conoscenza di sé come bambino/a</p>
--	--

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ	L'alunno utilizza i cinque sensi come strumento di esplorazione del mondo. Osserva le caratteristiche essenziali di un oggetto (dimensione, forma) e delle parti che lo compongono. Riconosce i diversi materiali e le loro principali proprietà. Raggruppa secondo un criterio. Formula ipotesi e verifica attraverso semplici esperimenti. Opera confronti. Utilizza semplici strumenti di raccolta e rappresentazione dati. Distingue i materiali naturali dagli artificiali. Individua le principali caratteristiche dei materiali di uso comune.
CONOSCENZE	Identificare e descrivere gli oggetti in base alle loro proprietà. Classificare gli oggetti. Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modi d'uso. Distinguere i tre stati della materia: caratteristiche e trasformazioni. Individuare le proprietà dell'acqua, dell'aria e del suolo.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse nei confronti di oggetti e materiali e le loro proprietà e trasformazioni. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno.

CONTENUTI	1^ classe I cinque sensi. Identificazione e descrizione di oggetti. Le caratteristiche dei diversi materiali.	2^ classe I cinque sensi. Identificazione e descrizione di oggetti. Le caratteristiche dei diversi materiali.	3^ classe Stati della materia. Proprietà di acqua, aria, suolo. Materiali di uso comune. Riciclaggio dei materiali.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	1^ classe Manipolazione di oggetti di uso comune e non: somiglianze e differenze in base alla forma, colore, dimensioni e quantità.	2^ classe Materiali solidi e liquidi: miscugli. Esperimenti in classe e all'aperto.	3^ classe Esperienze di semina Le proprietà dei solidi, esperimenti. L'acqua: gli stati dell'acqua, le caratteristiche dell'acqua: solido, liquido, gassoso.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Indovino i materiali</i> CONSEGNA OPERATIVA: Indovinare i materiali giocando con i 5 sensi (distinzione di odori, sapori e percezioni tattili con gli occhi bendati).	<i>Le parole proprietà e i sensi</i> CONSEGNA OPERATIVA: Si classificano le parole proprietà secondo i 5 sensi chiedendo ai bambini: "Quale senso si usa per percepire se un oggetto è lungo, pesante, verde, ecc.?" Si riassume l'attività in un cartellone murale suddividendo in cinque colonne (una per ogni senso) le proprietà esaminate.	<i>"Il Museo degli oggetti".</i> CONSEGNA OPERATIVA: Gioco: "Indovina l'oggetto" un bambino esce dall'aula e gli altri scelgono un oggetto del museo e ne indicano alcune proprietà. Il bambino rientra e deve cercare di indovinare l'oggetto in base alle proprietà che gli sono riferite.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni. Somministrazione di prove di verifica oggettive.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ	L'alunno osserva oggetti, animali e piante per operare confronti e classificazioni in base a criteri diversi. Osserva le trasformazioni ambientali naturali e quelle operate dall'uomo. Coglie le variazioni dei fenomeni atmosferici e li registra in semplici tabelle. Descrive un fenomeno atmosferico con simboli e linguaggio specifico. L'alunno individua relazioni tra viventi e non viventi in un ambiente (ecosistemi e catene alimentari).
CONOSCENZE	Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni (uscite esplorative; orticelli, costruzione di reti alimentari).
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse all'osservazione del mondo circostante e alle trasformazioni ambientali naturali e a opera dell'uomo. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze

	adeguate alle potenzialità di ciascun alunno.		
CONTENUTI	1^ classe Principali caratteristiche dei viventi e dei non viventi.	2^ classe Esseri viventi – non viventi. Ciclo dell'acqua. I fenomeni atmosferici Simboli meteorologici.	3^ classe Piante e animali nei diversi ambienti. Fenomeni atmosferici. Semplici ecosistemi e catene alimentari
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	1^ classe Osservo, sperimento, imparo: Durante una passeggiata in cortile gli alunni osservano l'ambiente circostante e registrano ciò che vedono. In seguito con l'aiuto dell'insegnante classificano gli elementi in esseri viventi e non viventi.	2^ classe Distinguere viventi da non viventi e riconoscere che piante e animali sono essere viventi. Osservare e descrivere animali. Da una visita a una fattoria didattica rilevare le principali caratteristiche, analogie e differenze tra diversi animali.	3^ classe Le piante: come si nutrono, come respirano, osservazione in classe e realizzazione di piccoli spazi adibiti ad orto nel giardino della scuola. Visite guidate ad orti botanici e giardini, boschi delle nostre zone.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Viventi e non viventi</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Realizzazione di un album fotografico distinguendo gli esseri viventi e non.</i>	<i>Il ciclo dell'acqua</i> CONSEGNA OPERATIVA: Dopo aver spiegato e visionato sulla Lim l'argomento, gli alunni sono invitati a fare un cartellone sul ciclo dell'acqua con disegni, foto e testi.	<i>Il mio lapbook sugli animali</i> CONSEGNA OPERATIVA: Costruiamo un lapbook sugli animali in base al movimento, alla riproduzione, al corpo e a cosa mangiano.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni. Somministrazione di prove di verifica oggettive.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ	L'alunno osserva e interpreta le trasformazioni ambientali. Descrive e comprende il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. Constata che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. Distingue i fenomeni meteorologici, i cambiamenti della vegetazione, i comportamenti degli animali e dell'uomo nelle varie stagioni. Riscontra bisogni e adattamenti negli esseri viventi, in relazione con i loro ambienti.
CONOSCENZE	Distinguere i fenomeni meteorologici, i cambiamenti della vegetazione, i comportamenti degli animali e dell'uomo nelle varie stagioni. Individuare e descrivere le principali caratteristiche morfologiche di un animale. Analizzare gli elementi tipici di un ambiente naturale e umano. Identificare alcuni gruppi di invertebrati e di vertebrati sulla base di caratteristiche anatomiche. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, freddo e caldo ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Assumere comportamenti corretti e responsabili nei confronti dell'ambiente. Rispettare il proprio corpo curando l'igiene personale.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede

	<p>succedere. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ classe Regole fondamentali di igiene personale e ambientale per una convivenza civile. Le quattro stagioni. Fenomeni atmosferici legati alle stagioni. L'uso del calendario.</p>	<p>2^ classe Le parti della pianta: radici – fusto – foglie – fiore – frutto. Gli animali I rifiuti. La raccolta differenziata Riciclaggio. Comportamenti "sostenibili". Il risparmio dell'acqua</p>	<p>3^ classe La fotosintesi clorofilliana. Il regno animale: lo scheletro dei principali gruppi tassonomici (pesci, anfibi, rettili, uccelli e mammiferi). Relazioni tra viventi e non viventi. Forma di inquinamento: danni conseguenti sulla salute delle persone. La raccolta differenziata. Il riciclaggio.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>1^ classe Osservo, sperimento, imparo: Durante una passeggiata in cortile gli alunni osservano l'ambiente circostante e registrano ciò che vedono. In seguito con l'aiuto dell'insegnante classificano gli elementi in esseri viventi e non viventi.</p>	<p>2^ classe Distinguere viventi da non viventi e riconoscere che piante e animali sono essere viventi. Osservare e descrivere animali. Da una visita a una fattoria didattica rilevare le principali caratteristiche, analogie e differenze tra diversi animali.</p>	<p>3^ classe Le piante: come si nutrono, come respirano, osservazione in classe e realizzazione di piccoli spazi adibiti ad orto nel giardino della scuola. Visite guidate ad orti botanici e giardini, boschi delle nostre zone.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Viventi e non viventi</i> CONSEGNA OPERATIVA: <i>Realizzazione di un album fotografico distinguendo gli esseri viventi e non.</i></p>	<p><i>Il ciclo dell'acqua</i> CONSEGNA OPERATIVA: Dopo aver spiegato e visionato sulla Lim l'argomento, gli alunni sono invitati a fare un cartellone sul ciclo dell'acqua con disegni, foto e testi.</p>	<p><i>Il mio lapbook sugli animali</i> CONSEGNA OPERATIVA: Costruiamo un lapbook sugli animali in base al movimento, alla riproduzione, al corpo e a cosa mangiano.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni. Somministrazione di prove di verifica oggettive.</p>		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ

L'alunno confronta le esperienze fatte ponendo relazioni e rapporti, elaborando semplici schemi e mappe che indichino strategie procedurali trasversali ai saperi. Analizza il concetto di energia applicato all'esperienza quotidiana. Conosce la composizione, le caratteristiche e le proprietà dei materiali. Osserva e analizza alcuni aspetti della materia in relazione alle sue trasformazioni e ai passaggi di stato esprimendo in forma grafica le relazioni tra variabili individuate. Inizia a costruire il concetto di energia.

CONOSCENZE

Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. Osservare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. 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.). Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo ecc.). Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.

ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse nei confronti di oggetti e materiali e le loro proprietà e trasformazioni. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno.	
CONTENUTI	4^ classe Fenomeni fisici, passaggi di stato della materia. Classificazioni, seriazioni. Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni. Energia. Ecosistemi e loro organizzazione.	5^ classe Fenomeni fisici e chimici. Energia: concetto, fonti e trasformazioni. Le misure. Gli strumenti di misura. Sistema di misura convenzionale. I materiali e loro caratteristiche: trasformazioni.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	4^ classe Osservo, sperimento, imparo: materiali solidi e liquidi: miscugli. Esperimenti in classe e all'aperto.	5^ classe Ricerche e lavori di gruppo. Laboratori pratici sugli strumenti di misura e sulle caratteristiche dei materiali.
COMPITI DI REALTÀ	L'acqua occupa spazio. CONSEGNA OPERATIVA: Abbiamo bisogno di un bicchiere pieno d'acqua, tre pietre e un pennarello. Segniamo il livello dell'acqua sul bicchiere. Mettiamo le tre pietre nell'acqua. L'acqua esce fuori dal bicchiere. Quindi osserviamo come ora le pietre occupano lo spazio dell'acqua.	Gonfiamo il palloncino. CONSEGNA OPERATIVA: Versiamo dell'aceto in una bottiglia. Mettiamo tra cucchiari di bicarbonato in un palloncino. Infiliamo il palloncino sul collo della bottiglia e lasciamo cadere il bicarbonato nella bottiglia. La reazione chimica tra aceto e bicarbonato fa aumentare la pressione all'interno della bottiglia e il palloncino si gonfia in pochi secondi.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.	

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ	L'alunno individua le caratteristiche del suolo, dell'acqua e dell'aria. Descrive i principali componenti del sistema solare, i loro moti e le loro relazioni. Verbalizza, schematizza e rappresenta graficamente ciò che si è osservato, sperimentato e imparato attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.
CONOSCENZE	Individuare gli elementi che caratterizzano l'ambiente vicino e i loro cambiamenti nel tempo. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi con il corpo.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno.

CONTENUTI	4^ classe Fenomeni fisici e chimici. Il suolo: rocce, sassi e terricci. Caratteristiche dell'acqua. Rappresentazioni grafiche degli esperimenti.	5^ classe Il suolo: rocce, sassi e terricci. Acqua. Aria I principali elementi dell'universo (galassie, stelle, Sole). I movimenti della Terra e della Luna.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	4^ classe Osservo, sperimento, imparo: materiali solidi e liquidi: miscugli. Esperimenti in classe e all'aperto.	5^ classe Ricerche e lavori di gruppo. Laboratori pratici sui principali elementi dell'universo (galassie, stelle, Sole) e sui movimenti della Terra e della Luna.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Analizziamo la composizione del suolo</i> CONSEGNA OPERATIVA: Attraverso un esperimento osserviamo la diversa composizione del terreno: ghiaia, sabbia, argilla e humus.	<i>I movimenti della terra</i> CONSEGNA OPERATIVA: Riprodurre visivamente e graficamente i moti della terra realizzando un manufatto con materiali riciclati.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.	

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ	L'alunno individua relazioni tra ambiente e viventi e individuare la diversità tra ecosistemi. Utilizza la classificazione come strumento per individuare somiglianze e diversità tra i viventi. Rispetta il proprio corpo con adeguati comportamenti e abitudini alimentari. Individua il rapporto tra organi e apparati del corpo umano e le loro principali funzioni.
CONOSCENZE	Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare i primi modelli intuitivi di struttura cellulare. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.

ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse verso il rapporto tra l'ambiente e gli essere viventi e ha cura della propria salute. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno.	
CONTENUTI	4^ classe Igiene personale. Alimentazione e salute. Ecosistemi e loro organizzazione. Interazione uomo-ambiente.	5^ classe Corpo umano. Igiene personale. Alimentazione e salute. Ecosistemi e loro organizzazione. Interazione uomo-ambiente.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	4^ classe Osservo, sperimento, imparo: l'ambiente, il mio corpo e l'alimentazione. Esperimenti in classe e all'aperto.	5^ classe Ricerche e lavori di gruppo. Laboratori pratici sul rapporto tra l'ambiente e gli esseri viventi e sul funzionamento del corpo umano.
COMPITI DI REALTÀ	<i>La piramide alimentare.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Dopo aver svolto un'indagine e aver acquisito alcune conoscenze sui valori nutrizionali dei vari cibi, agli alunni viene richiesto di disegnare su un cartellone o costruire la piramide alimentare.	<i>Il mio corpo</i> CONSEGNA OPERATIVA: Costruzione di un poster del corpo umano con l'apparato digerente, respiratorio e circolatorio.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: FISICA E CHIMICA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

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

L'alunno osserva, monitora, sviluppa schemi e modelli di fatti e fenomeni, anche con l'uso di strumenti sia in situazioni controllate di laboratorio sia negli aspetti della vita quotidiana. L'alunno ha una visione organica del proprio corpo e dell'ambiente di vita. Valuta il sistema dinamico delle specie viventi che interagiscono fra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico; comprende il carattere finito delle risorse e adotta atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse. L'alunno affronta ipotizza e risolve situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana; pensa ed interagisce per relazioni ed analogie. Riflette sul percorso di esperienza e di apprendimento compiuto, sulle strategie messe in atto sulle scelte compiute e da compiere. L'alunno comprende ed usa linguaggi specifici nella descrizione dei fatti e fenomeni, sviluppa schematizzazioni, e sintesi mediante diagrammi e tabelle anche con l'utilizzo di strumenti informatici in contesti diversi.

ABILITÀ	L'alunno apprende e sa applicare il metodo scientifico. Misura grandezze e sa utilizzare le relative unità di misura. Conosce la differenza tra calore e temperatura. L'alunno conosce la composizione chimica della materia. Osserva e conosce semplici fenomeni chimici. Conosce il moto, i suoi elementi e la loro misura. Apprende i concetti di lavoro ed energia. Individua le diverse fonti di energia.
CONOSCENZE	Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza. Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva. Individuare la sua dipendenza da altre variabili e riconoscere la produzione di calore. Padroneggiare concetti di trasformazione chimica, sperimentare reazioni anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarli. Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Costruire e realizzare esperimenti. Acquisire conoscenze e saper distinguere i vari tipi di forze, descrivendone gli effetti.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse per gli elementi di fisica e chimica (l'elettricità, il magnetismo, la luce, il suono) e per il metodo scientifico. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.

CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Densità, concentrazione, temperatura e calore, passaggi di stato. Struttura della materia (atomi e molecole). Sostanze e loro caratteristiche. Trasformazioni chimiche.	2^ scuola secondaria primo grado Gli elementi chimici e la struttura del sistema periodico. I legami chimici. Le leggi delle trasformazioni chimiche. Le reazioni chimiche. I composti chimici. La meccanica: statica e cinematica. L'equilibrio e il movimento dei corpi.	3^ scuola secondaria primo grado Meccanica: dinamica e i suoi principi. Le forze ed il movimento dei corpi Le leve di I, II e III genere. Gli stati elettrici della materia
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Osservo, sperimento, imparo: struttura della materia (atomi e molecole) e sostanze e loro caratteristiche. Esperimenti in classe e all'aperto.	Ricerche e lavori di gruppo. Laboratori pratici sugli elementi chimici, le trasformazioni e le reazioni chimiche.	Esperimenti in laboratorio.
COMPITI DI REALTÀ	<i>I vasi comunicanti</i> CONSEGNA OPERATIVA: Costruiamo i vasi comunicanti: leghiamo un tubo al collo di due bottiglie di diverso diametro, tagliamo il fondo a ognuna e cominciamo a versare acqua. Osserviamo che l'acqua si dispone sempre allo stesso livello in tutte e due le bottiglie indipendentemente dalla forma o dal diametro	<i>La combustione</i> CONSEGNA OPERATIVA: Prepariamo una tabella distinguendo i vari tipi di combustibili e spiegando la reazione chimica della combustione.	<i>Le leve</i> CONSEGNA OPERATIVA: Dimostrazione di come funzionano le leve di primo genere. (Es. dondolo, forbici, ecc.....)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: BIOLOGIA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

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

L'alunno osserva, monitora, sviluppa schemi e modelli di fatti e fenomeni, anche con l'uso di strumenti sia in situazioni controllate di laboratorio sia negli aspetti della vita quotidiana. L'alunno ha una visione organica del proprio corpo e dell'ambiente di vita. Valuta il sistema dinamico delle specie viventi che interagiscono fra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico; comprende il carattere finito delle risorse e adotta atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse. L'alunno affronta ipotizza e risolve situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana; pensa ed interagisce per relazioni ed analogie. Riflette sul percorso di esperienza e di apprendimento compiuto, sulle strategie messe in atto sulle scelte compiute e da compiere. L'alunno comprende ed usa linguaggi specifici nella descrizione dei fatti e fenomeni, sviluppa schematizzazioni, e sintesi mediante diagrammi e tabelle anche con l'utilizzo di strumenti informatici in contesti diversi.

ABILITÀ

L'alunno descrive la struttura e le funzioni delle cellule. Osserva e descrive una cellula al microscopio. Osserva esseri unicellulari al microscopio e funzionali tra le diverse specie di viventi. Riconosce somiglianze e differenze strutturali e funzionali tra le diverse specie di viventi. Sa mettere in relazione struttura e funzione dei diversi organi di sistemi e/o apparati. L'alunno comprende il funzionamento delle difese del nostro corpo. Descrive le principali tappe della storia della vita sulla Terra. Individua come lavorano insieme i sistemi nervoso ed endocrino per coordinare tutte le funzioni del corpo. Individua caratteri ereditari nell'ambito della propria famiglia. Risolve semplici problemi con il calcolo della probabilità. Capisce l'importanza della genetica nella vita dell'uomo.

CONOSCENZE

Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi. Sviluppare la capacità di spiegare il funzionamento dei viventi con un modello cellulare. Assumere comportamenti e scelte personali consapevoli del rispetto dell'ambiente. Realizzare esperienze quali: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Acquisire informazioni per sviluppare la cura e il controllo della propria salute. Sviluppare la capacità di spiegare il funzionamento dei viventi con un modello cellulare. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri 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. Evitare consapevolmente i danni prodotti dall'alcool, dal fumo e dalle droghe.

ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse per il funzionamento del corpo umano e la struttura e le funzioni delle cellule. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.		
CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Classificazione dei viventi e non viventi. Struttura dei viventi. Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi, relazioni organismi/ambiente. Biodiversità. Impatto ambientale dell'organizzazione umana.	2^ scuola secondaria primo grado Anatomia e fisiologia dei principali apparati e sistemi del corpo umano. Igiene e comportamenti di cura della salute.	3^ scuola secondaria primo grado Il sistema nervoso. Il sistema endocrino. L'apparato riproduttore. Gli organi di senso. Il DNA, struttura e funzione. La genetica classica: le leggi di Mendel. La genetica molecolare: il DNA, struttura e funzione. Le Biotecnologie. Educazione alla salute.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Osservo, sperimento, imparo: struttura della materia (atomi e molecole) e sostanze e loro caratteristiche. Esperimenti in classe e all'aperto.	Ricerche e lavori di gruppo. Laboratori pratici sugli elementi chimici, le trasformazioni e le reazioni chimiche.	Esperimenti in laboratorio.
COMPITI DI REALTÀ	<i>La piramide alimentare.</i> CONSEGNA OPERATIVA: Costruire un grafico disponendo, dalla base verso l'apice, gli alimenti da consumare con frequenza decrescente nella settimana (in basso i più salutari, in alto quelli con cui è bene non esagerare).	<i>Il mio corpo</i> CONSEGNA OPERATIVA: Costruzione di un poster del corpo umano con l'apparato digerente, respiratorio e circolatorio.	<i>Il DNA</i> CONSEGNA OPERATIVA: Creazione di un power point che illustri la struttura del DNA
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI: ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007 - IN Nuovi Scenari 2017

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

L'alunno osserva, monitora, sviluppa schemi e modelli di fatti e fenomeni, anche con l'uso di strumenti sia in situazioni controllate di laboratorio sia negli aspetti della vita quotidiana. L'alunno ha una visione organica del proprio corpo e dell'ambiente di vita. Valuta il sistema dinamico delle specie viventi che interagiscono fra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico; comprende il carattere finito delle risorse e adotta atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse. L'alunno affronta ipotizza e risolve situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana; pensa ed interagisce per relazioni ed analogie. Riflette sul percorso di esperienza e di apprendimento compiuto, sulle strategie messe in atto sulle scelte compiute e da compiere. L'alunno comprende ed usa linguaggi specifici nella descrizione dei fatti e fenomeni, sviluppa schematizzazioni, e sintesi mediante diagrammi e tabelle anche con l'utilizzo di strumenti informatici in contesti diversi.

ABILITÀ	L'alunno descrive la struttura del sistema solare e la sua posizione nell'Universo. Sa rappresentare i moti della luna e li sa mettere in relazione con le fasi lunari e le eclissi. Descrive la struttura interna della terra e sa riconoscere i principali tipi di rocce. -L'alunno classifica i diversi vulcani e mette in relazione i fenomeni vulcanici e sismici con la teoria della tettonica a placche. Individua i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per comprendere eventuali attività di prevenzione.
CONOSCENZE	Osservare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche simulazioni al computer e modelli. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna. Conoscere la struttura della Terra e la tettonica a placche. Individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per comprendere eventuali attività di prevenzione. Riconoscere, con esperienze concrete, i principali tipi di rocce e i processi geologici da cui hanno avuto origine.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse i corpi celesti e per la struttura interna della terra. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.

CONTENUTI	<i>1^ scuola secondaria primo grado</i>	<i>2^ scuola secondaria primo grado</i>	3^ scuola secondaria primo grado Sistema Solare. Stagioni. Fenomeni astronomici: eclissi, moti degli astri e dei pianeti, fasi lunari. Elementi di geologia: struttura della Terra e sua morfologia, tettonica delle placche, vulcani e terremoti e rischi correlati.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)			Esperimenti in classe e all'aperto. (Costruzione di un vulcano e simulazione di un'eruzione).
			<i>Il Sistema Solare</i> CONSEGNA OPERATIVA Realizzare un modellino del sistema solare posizionando i pianeti alla giuste distanze (in scala) e spiegarne il funzionamento.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: Ascolto (comprensione orale) e parlato (Produzione e interazione orale)

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

In conformità con quanto stabilito dalle Indicazioni Nazionali ministeriali, è di fondamentale importanza favorire un approccio alla lingua straniera già durante il primo percorso scolastico, quello nella scuola dell'infanzia. Sin dalla più tenera età, infatti, i bambini assimilano moltissime informazioni provenienti dal mondo esterno e, se opportunamente sollecitati, sono in grado di acquisire competenze linguistiche e comunicative a lungo termine. È dunque compito della scuola dell'infanzia porre le basi per un interesse alla lingua straniera e suscitare nel bambino curiosità verso l'apprendimento di un nuovo codice linguistico, che verrà poi approfondito negli anni successivi della scuola primaria.

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

ABILITÀ	Avvicinarsi a un nuovo codice linguistico Stimolare interesse e curiosità verso l'apprendimento di una lingua straniera Migliorare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione; Lavorare sulla sensibilità musicale attraverso l'imitazione e riproduzione di canti e suoni appartenenti ad un nuovo sistema fonetico; Valorizzare e promuovere la diversità linguistica e culturale.
CONOSCENZE	Acquisire i primi elementi lessicali del nuovo codice linguistico; Sperimentare e combinare elementi in lingua inglese per formulare brevi frasi ed espressioni di routine; Imparare e saper utilizzare vocaboli legati alla realtà quotidiana del bambino; Acquisire una capacità progressiva di riproduzione dei suoni della lingua inglese; Saper riprodurre intonazione e ritmo di brani musicali e filastrocche inglesi.
CONTENUTI	3^a anno Imparare a salutare e congedarsi; presentarsi in inglese; nominare e riconoscere i principali oggetti scolastici; saper riconoscere i colori; imparare a contare fino a 10; memorizzare i nomi degli animali; nominare i componenti principali della famiglia.

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: Ascolto (comprensione orale) e parlato (produzione e interazione orale)

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese

(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

ABILITÀ	L'alunno comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Produce frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.
CONOSCENZE	Salutare e rispondere a saluti informali; chiedere e dire il nome; presentarsi; identificare i numeri da 1 a 10; identificare i colori; chiedere ed esprimere lo stato di salute (How are you? I'm fine,...); chiedere e dire il colore di un oggetto; identificare oggetti scolastici; identificare animali domestici; riconoscere e ripetere termini e formule augurali relativi ad alcune festività (Halloween – Christmas – Easter); riconoscere e nominare alcuni giocattoli; identificare alcune parti del corpo; utilizzare il lessico relativo ad alcuni cibi. Comprendere ed eseguire semplici istruzioni; salutare formalmente in relazione ai vari momenti della giornata. Identificare animali della fattoria; chiedere ed esprimere preferenze rispetto a colori e animali; identificare numeri e contare fino a venti; chiedere e dire l'età; chiedere e dare informazioni circa la quantità; esprimere e informarsi circa il possesso; descrivere sommariamente persone, oggetti, animali; esprimere sensazioni fisiche e stati d'animo; identificare i componenti della famiglia (Who is he/she? He/she is...); riconoscere e nominare alcuni cibi; identificare e nominare gli animali dello zoo; dire la provenienza di qualcuno ed esprimere la nazionalità; identificare e imparare i nomi degli sport.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione del nuovo codice linguistico e all'ascolto di testi in lingua inglese. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno nell'ascoltare e parlare.

CONTENUTI	1^ classe Alcuni saluti, forme augurali e forme di cortesia. I colori. I numeri da 1 a 10 Alcuni oggetti scolastici e giocattoli. Alcune parti del corpo. Alcuni cibi Gli animali domestici Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	2^ classe I colori (ripasso e approfondimento) I numeri dal 10 al 20 Il cibo Oggetti scolastici e giocattoli(espansione) Gli animali della fattoria Cibi e bevande Il corpo (espansione) Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	3^ classe Informazioni personali. La famiglia I numeri dal 10 al 50 La quantità di oggetti e animali (how many.....) Il possesso degli oggetti Alcuni aggettivi Il corpo (espansione) Nazioni e nazionalità Gli sport Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	1^ classe Conversazioni libere e/o guidate. Circle-time. Ascolto attivo Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	2^ classe Conversazioni e libere e/o guidate; discussioni guidate. Circle-time. Ascolto attivo Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	3^ classe Esposizione di sensazioni, stati d'animo e informazioni personali; conversazioni guidate; ascolto attivo. Ordinamento di immagini in sequenze; associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.
COMPITI DI REALTÀ	<i>A Christmas card</i> CONSEGNA OPERATIVA: Un biglietto Natalizio. Il tuo amico Luca parla con la sua amica Jessica di un biglietto di auguri di Natale, visto in cartoleria, che vorrebbe acquistare. Per fargli una sorpresa, cerca di realizzarlo. Ascolta la lettura dell'insegnante: colora e disegna.	<i>The hidden object</i> CONSEGNA OPERATIVA: Giochi tra due squadre: guidare un compagno nella ricerca di un oggetto scolastico nascosto in classe (Utilizzare le indicazioni: in, on, under). Punto assegnato per ogni oggetto ritrovato e comunicato con la corretta la posizione.	<i>Farm animals</i> CONSEGNA OPERATIVA: Classe divisa in gruppi di quattro alunni. Realizzare un cartellone di una fattoria con l'uso di flashcards da ritagliare e colorare con i nomi in inglese degli animali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni. Somministrazione di prove di verifica oggettive.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: **Lettura (comprensione scritta) e scrittura (produzione scritta)**

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese

(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

ABILITÀ	L'alunno comprende cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
CONOSCENZE	Salutare e rispondere a saluti informali; chiedere e dire il nome; presentarsi; identificare i numeri da 1 a 10; identificare i colori; chiedere ed esprimere lo stato di salute (How are you? I'm fine,...); chiedere e dire il colore di un oggetto; identificare oggetti scolastici; identificare animali domestici; riconoscere e ripetere termini e formule augurali relativi ad alcune festività (Halloween – Christmas – Easter); riconoscere e nominare alcuni giocattoli; identificare alcune parti del corpo; utilizzare il lessico relativo ad alcuni cibi. Comprendere ed eseguire semplici istruzioni; salutare formalmente in relazione ai vari momenti della giornata. Identificare animali della fattoria; chiedere ed esprimere preferenze rispetto a colori e animali; identificare numeri e contare fino a venti; chiedere e dire l'età; chiedere e dare informazioni circa la quantità; esprimere e informarsi circa il possesso; descrivere sommariamente persone, oggetti, animali; esprimere sensazioni fisiche e stati d'animo; identificare i componenti della famiglia (Who is he/she? He/she is...); riconoscere e nominare alcuni cibi; identificare e nominare gli animali dello zoo; dire la provenienza di qualcuno ed esprimere la nazionalità; identificare e imparare i nomi degli sport.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione del nuovo codice linguistico e all'ascolto di testi in lingua inglese. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno nell'ascoltare e parlare.

CONTENUTI	1^ classe Alcuni saluti, forme augurali e forme di cortesia. I colori. I numeri da 1 a 10 Alcuni oggetti scolastici e giocattoli. Alcune parti del corpo. Alcuni cibi Gli animali domestici Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	2^ classe I colori (ripasso e approfondimento) I numeri dal 10 al 20 Il cibo Oggetti scolastici e giocattoli(espansione) Gli animali della fattoria Cibi e bevande Il corpo (espansione) Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	3^ classe Informazioni personali. La famiglia I numeri dal 10 al 50 La quantità di oggetti e animali (how many.....) Il possesso degli oggetti Alcuni aggettivi Il corpo (espansione) Nazioni e nazionalità Gli sport Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	1^ classe Conversazioni libere e/o guidate. Circle-time. Ascolto attivo Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	2^ classe Conversazioni e libere e/o guidate; discussioni guidate. Circle-time. Ascolto attivo Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	3^ classe Esposizione di sensazioni, stati d'animo e informazioni personali; conversazioni guidate; ascolto attivo. Ordinamento di immagini in sequenze; associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.
COMPITI DI REALTÀ	<i>A Christmas card</i> CONSEGNA OPERATIVA: Un biglietto Natalizio. Il tuo amico Luca parla con la sua amica Jessica di un biglietto di auguri di Natale, visto in cartoleria, che vorrebbe acquistare. Per fargli una sorpresa, cerca di realizzarlo. Ascolta la lettura dell'insegnante: colora e disegna.	<i>The hidden object</i> CONSEGNA OPERATIVA: Giochi tra due squadre: guidare un compagno nella ricerca di un oggetto scolastico nascosto in classe (Utilizzare le indicazioni: in, on, under). Punto assegnato per ogni oggetto ritrovato e comunicato con la corretta la posizione.	<i>Farm animals</i> CONSEGNA OPERATIVA: Classe divisa in gruppi di quattro alunni. Realizzare un cartellone di una fattoria con l'uso di flashcards da ritagliare e colorare con i nomi in inglese degli animali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni. Somministrazione di prove di verifica oggettive.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: Ascolto (comprensione orale) e parlato (produzione e interazione orale)

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese

(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

CEFR for languages

Ascolto: riconoscere le parole familiari e le frasi basilari riguardanti se stessi, la famiglia e l'ambiente immediatamente circostante quando le persone parlano lentamente e chiaramente.

Parlato: usare parole e semplici frasi per descrivere dove si vive e persone che si conosce.

Lettura: capire nomi familiari, parole e frasi molto semplici, ad esempio su avvisi e manifesti o in cataloghi.

Scrittura: scrivere una cartolina breve, semplice, ad esempio per inviare i saluti alle vacanze. Compilare i moduli con i dettagli personali, ad esempio inserendo il nome, la nazionalità e l'indirizzo nel modulo di registrazione di un hotel.

ABILITÀ

L'alunno comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.

Comprende brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

CONOSCENZE

Chiedere e dare informazioni sulla posizione di cose, persone, animali; chiedere e dare informazioni su altre persone; identificare le parti del corpo e descrivere sé stessi e altre persone; riconoscere e ripetere termini e formule augurali relativi ad alcune festività (Halloween – Christmas – Easter); identificare giorni, mesi, stagioni; chiedere e dire la data; chiedere e dire la data del compleanno o di altri eventi; chiedere e dire che tempo fa; chiedere e dire l'ora; fornire informazioni relative alle materie scolastiche; descrivere la propria routine quotidiana e identificare le parti della giornata; descrivere alcuni animali e le loro caratteristiche fisiche;

	<p>identificare il lessico delle professioni ed esprimere la professione preferita; dare e chiedere indicazioni stradali; comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere alcuni cibi e bevande; chiedere e dire il prezzo di un oggetto; descrivere i mezzi di trasporto e i modi per viaggiare; chiedere e dire il paese di provenienza.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione del nuovo codice linguistico e all'ascolto di testi in lingua inglese. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno nell'ascoltare ciascun alunno.</p>	
CONTENUTI	<p>4^ classe Animali - Data del compleanno Tempo atmosferico e tempo cronologico Parti del corpo, descrizioni personali - Giorni, mesi e stagioni - Materie scolastiche - Azioni abituali Parti della giornata - Luoghi geografici Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni</p>	<p>5^ classe Mesi e numeri ordinali - Professioni - Luoghi ed edifici in città Animali - Cibi e bevande - Il prezzo degli oggetti - Monete Mezzi di trasporto - Nazioni e nazionalità Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>4^ classe Discussioni guidate. Esperienze concrete di conversazioni per dare e chiedere informazioni. Esposizione orale dei contenuti. Completamento di testi. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.</p>	<p>5^ classe Esperienze personali. Stimolazione della capacità di discutere. Produzione di dialoghi. Promozione della capacità di esporre oralmente nella lingua straniera. Attività di ascolto attivo. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Come to my party</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzare un biglietto di invito da utilizzare per il compleanno. Indicare il luogo, la data, l'ora e il numero di telefono. <i>Who's who game</i> CONSEGNA OPERATIVA: Ritagliare da giornali o riviste foto di personaggi famosi. Realizzare un poster e giocare a: who's who game.</p>	<p><i>At the supermarket</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzazione di un supermercato in classe con prodotti reali. Inscenare un dialogo i cui protagonisti siano un commesso, un cassiere e uno o più clienti che si trovano nel supermarket. Recitare poi la sequenza (role- play).</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.</p>	

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: Lettura (comprensione scritta) e scrittura (produzione scritta) - Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento.

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese

(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

ABILITÀ	L'alunno legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. Osserva coppie di parole simili come suono e distingue il significato. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglie i rapporti di significato. Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconosce che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.
CONOSCENZE	Chiedere e dare informazioni sulla posizione di cose, persone, animali; chiedere e dare informazioni su altre persone; identificare le parti del corpo e descrivere sé stessi e altre persone; riconoscere e ripetere termini e formule augurali relativi ad alcune festività (Halloween – Christmas – Easter); identificare giorni, mesi, stagioni; chiedere e dire la data; chiedere e dire la data del compleanno o di altri eventi; chiedere e dire che tempo fa; chiedere e dire l'ora; fornire informazioni relative alle materie scolastiche; descrivere la propria routine quotidiana e identificare le parti della giornata; descrivere alcuni animali e le loro caratteristiche fisiche; identificare il lessico delle professioni ed esprimere la professione preferita; dare e chiedere indicazioni stradali; comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere alcuni cibi e bevande; chiedere e dire il prezzo di un oggetto; descrivere i mezzi di trasporto e i modi per viaggiare; chiedere e dire il paese di provenienza.
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione del nuovo codice linguistico e alla comprensione e produzione di semplici testi in lingua inglese. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.

CONTENUTI	4^ classe Animali - Data del compleanno Tempo atmosferico e tempo cronologico Parti del corpo, descrizioni personali - Giorni, mesi e stagioni - Materie scolastiche - Azioni abituali Parti della giornata - Luoghi geografici Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	5^ classe Mesi e numeri ordinali - Professioni - Luoghi ed edifici in città Animali - Cibi e bevande - Il prezzo degli oggetti - Monete Mezzi di trasporto - Nazioni e nazionalità Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	4^ classe Discussioni guidate. Esperienze concrete di conversazioni per dare e chiedere informazioni. Esposizione orale dei contenuti. Completamento di testi. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	5^ classe Esperienze personali. Stimolazione della capacità di discutere. Produzione di dialoghi. Promozione della capacità di esporre oralmente nella lingua straniera. Attività di ascolto attivo. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Come to my party</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzare un biglietto di invito da utilizzare per il compleanno. Indicare il luogo, la data, l'ora e il numero di telefono. <i>Who's who game</i> CONSEGNA OPERATIVA: Ritagliare da giornali o riviste foto di personaggi famosi. Realizzare un poster e giocare a: who's who game.	<i>At the supermarket</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzazione di un supermercato in classe con prodotti reali. Inscenare un dialogo i cui protagonisti siano un commesso, un cassiere e uno o più clienti che si trovano nel supermarket. Recitare poi la sequenza (role- play).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	VALUTAZIONE COMPETENZA Autovalutazione dell'alunno attraverso: diario di bordo, autobiografia cognitiva, rubrica di co-valutazione. Osservazioni da parte dell'insegnante/operatore attraverso griglie di valutazioni e Rubrica di valutazione.	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: Ascolto (comprensione orale) e parlato (produzione e interazione orale)

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

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

(I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

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

CEFR for languages

Ascolto: comprendere frasi e il lessico relativi a settori di immediata rilevanza personale (ad esempio informazioni personali e familiari di base, shopping, area locale, lavoro). Cogliere il punto principale in messaggi e annunci brevi, chiari e semplici.

Parlato: comunicare in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti e attività familiari. Usare una serie di frasi per descrivere in termini semplici la famiglia e le altre persone, le condizioni di vita, il background educativo e il lavoro attuale o più recente.

Lettura: leggere testi molto brevi e semplici. Ricavare informazioni specifiche e prevedibili in semplici materiali di uso quotidiano come pubblicità, prospetti, menu e orari.

Scrittura: scrivere note e messaggi brevi e semplici relativi a questioni che riguardano bisogni immediati. Scrivere una lettera personale molto semplice, ad esempio ringraziando qualcuno per qualcosa.

ABILITÀ	<p>L'alunno comprende i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc.</p> <p>Individua l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Individua, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.</p> <p>Descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indica che cosa piace o non piace; esprime un'opinione e la motiva con espressioni e frasi connesse in modo semplice.</p> <p>Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.</p> <p>Gestisce conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.</p>
CONOSCENZE	<p>Chiedere l'identità di qualcuno; identificare oggetti e persone; chiedere e dire la provenienza, la nazionalità e l'età; descrivere la propria casa e la famiglia; esprimere possesso; chiedere e dire l'ora e la data; chiedere e dire ciò che si è o non si è capaci di fare; chiedere e dare istruzioni in classe; dire ciò che piace o non piace; localizzare qualcuno o qualcosa; parlare di azioni abituali e quotidiane e del tempo libero; parlare di azioni in corso; chiedere e dare indicazioni stradali; chiedere e parlare di azioni passate; esprimere una preferenza; dare suggerimenti; parlare di programmi futuri; parlare di obblighi e necessità oppure assenza di necessità; parlare delle condizioni atmosferiche; fare paragoni; ordinare al ristorante; parlare di azioni/esperienze passate; parlare di azioni avvenute in un passato recente / tempo indeterminato / bilancio; parlare di azioni future; esprimere opinioni; suggerire / fare e accettare proposte; rifiutare suggerimenti e proposte; dare consigli; parlare dello stato di salute; esprimere desideri e dare spiegazioni; interagire in un aeroporto, in una stazione, in albergo, in un negozio.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione del nuovo codice linguistico e alla comprensione e produzione di semplici testi in lingua inglese. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.</p>

CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Paesi e nazionalità Aggettivi per esprimere opinioni Persone – parentele Azioni quotidiane - La casa Cibi e bevande - Sport-tempo libero Abiti - Denaro Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	2^ scuola secondaria primo grado Persone (parentela, aspetto fisico, carattere, professione, nazionalità) Ambiente (scuola, città, mezzi di trasporto) Vita quotidiana (interessi, abitudini, alimentazione abbigliamento tempo/ tempo atmosferico - Acquisti (negozi, denaro) - Vacanze Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	3^ scuola secondaria primo grado Personality Tempo meteorologico Abitudini quotidiane Hobbies e tempo libero - Experiences Books - Information technology I media - Vacanze Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esperienze personali. Stimolazione della capacità di discutere. Produzione di dialoghi. Promozione della capacità di esporre oralmente nella lingua straniera.	Completamento di testi. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	Attività di ascolto attivo. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite guidata a teatro, cinema in lingua originale. Teatrino in lingua inglese.	Uscite guidata a teatro, cinema in lingua originale. Teatrino in lingua inglese.	Uscite guidata a teatro, cinema in lingua originale. Teatrino in lingua inglese.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Goose game</i> CONSEGNA OPERATIVA: Elaborazione del gioco dell’oca con luoghi e monumenti di una città inglese e giocare a gruppi.	<i>The weather in the world</i> CONSEGNA OPERATIVA: Navigare in internet e ricercare che tempo fa a Londra, New York, Sidney e in altre due città negli altri due continenti. Fare un poster con foto e parole.	<i>My party</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzazione di brochure, menu, biglietti di invito o augurali (es. è il tuo compleanno e vuoi organizzare una festa: realizza i biglietti di invito e organizza un menu).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l’osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l’autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza multilinguistica: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

NUCLEI: **Lettura (comprensione scritta) e scrittura (produzione scritta) - Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento.**

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

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

(I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

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

ABILITÀ	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. 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. 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.
CONOSCENZE	Chiedere l'identità di qualcuno; identificare oggetti e persone; chiedere e dire la provenienza, la nazionalità e l'età; descrivere la propria casa e la famiglia; esprimere possesso; chiedere e dire l'ora e la data; chiedere e dire ciò che si è o non si è capaci di fare; chiedere e dare istruzioni in classe; dire ciò che piace o non piace; localizzare qualcuno o qualcosa; parlare di azioni abituali e quotidiane e del tempo libero; parlare di azioni in corso; chiedere e dare indicazioni stradali; chiedere e parlare di azioni passate; esprimere una preferenza; dare suggerimenti; parlare di programmi futuri; parlare di obblighi e necessità oppure assenza di necessità; parlare delle condizioni atmosferiche; fare paragoni; ordinare al ristorante; parlare di azioni/esperienze passate; parlare di azioni avvenute in un passato recente / tempo indeterminato / bilancio; parlare di azioni future; esprimere opinioni;

	suggerire / fare e accettare proposte; rifiutare suggerimenti e proposte; dare consigli; parlare dello stato di salute; esprimere desideri e dare spiegazioni; interagire in un aeroporto, in una stazione, in albergo, in un negozio.		
ATTEGGIAMENTI	L'alunno: mostra interesse all'interazione verbale, all'espressione del nuovo codice linguistico e alla comprensione e produzione di semplici testi in lingua inglese. L'insegnante: assicura un percorso graduale di crescita globale; consente l'acquisizione di abilità, conoscenze, competenze adeguate alle potenzialità di ciascun alunno. L'insegnante: assume atteggiamenti accoglienti e manifesta aspettative positive.		
CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Paesi e nazionalità Aggettivi per esprimere opinioni Persone – parentele Azioni quotidiane - La casa Cibi e bevande - Sport-tempo libero Abiti - Denaro Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	2^ scuola secondaria primo grado Persone (parentela, aspetto fisico, carattere, professione, nazionalità) Ambiente (scuola, città, mezzi di trasporto) Vita quotidiana (interessi, abitudini, alimentazione abbigliamento tempo/ tempo atmosferico - Acquisti (negozi, denaro) - Vacanze Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni	3^ scuola secondaria primo grado Personality Tempo meteorologico Abitudini quotidiane Hobbies e tempo libero - Experiences Books - Information technology I media - Vacanze Elementi di civiltà e cultura di paesi anglofoni
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esperienze personali. Stimolazione della capacità di discutere. Produzione di dialoghi. Promozione della capacità di esporre oralmente nella lingua straniera.	Completamento di testi. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.	Attività di ascolto attivo. Ordinamento di immagini in sequenze. Associazione di immagini a parole. Descrizione di persone animali oggetti. Giochi linguistici interattivi. Attività di drammatizzazione.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Cinema in lingua originale. Teatrino in lingua inglese.	Cinema in lingua originale. Teatrino in lingua inglese.	Cinema in lingua originale. Teatrino in lingua inglese.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Goose game</i> CONSEGNA OPERATIVA: Elaborazione del gioco dell'oca con luoghi e monumenti di una città inglese e giocare a gruppi.	<i>The weather in the world</i> CONSEGNA OPERATIVA: Navigare in internet e ricercare che tempo fa a Londra, New York, Sidney e in altre due città negli altri due continenti. Fare un poster con foto e parole.	<i>My party</i> CONSEGNA OPERATIVA: Realizzazione di brochure, menu, biglietti di invito o augurali (es . è il tuo compleanno e vuoi organizzare una festa: realizza i biglietti di invito e organizza un menu).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SARNO EPISCOPIO
Scuola dell'infanzia – Primaria - Secondaria di primo grado
Via Angelo Lanzetta, 2 – 84087- Sarno (SA) Cod. Mecc. SAIC8BX00B
Cod.Fiscale: 94079370659 - Tel. 081/943020 - FAX: 081/5137373



E-mail: saic8bx00b@istruzione.it

Fac: saic8bx00b@pec.istruzione.it

Sito web: www.icsarnoepiscopio.edu.it

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Le conoscenze tecnologiche consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

NUCLEI: VEDERE E OSSERVARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assicurali-allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- 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
- 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 scoprire le funzioni e i possibili usi

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, tocca, monta, smonta, costruisce e ricostruisce oggetti e materiali. • Osserva, esplora, formula ipotesi, sperimenta le fasi più significative dei processi di trasformazione. • Rispetta l'ambiente e si dimostra sensibile all'ambiente circostante. • Sa esplorare la realtà con curiosità attraverso i sensi . • Sa formulare ipotesi, elaborare strategie e cercare soluzioni. 		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Le trasformazioni della natura attraverso l'alternarsi delle stagioni. • L'ambiente, il paesaggio e l'azione dell'uomo. • I comportamenti e gli atteggiamenti di salvaguardia dell'ambiente. • Conosce le caratteristiche dei vari momenti della giornata. • Conosce la scansione temporale della settimana. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Ha un atteggiamento curioso nei confronti dell'ambiente circostante. 		
CONTENUTI	3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Le stagioni e le ripercussioni su uomini, animali e piante. • Le cose, l'ambiente, le persone. • I cinque sensi. 	4 anni <ul style="list-style-type: none"> • I concetti: dolce-amaro-salato, solido-liquido, duro-morbido, liscio-ruvido,... • Osservazione della natura e le varie trasformazioni degli elementi che la caratterizzano. • Gli elementi naturali ed artificiali. Il rispetto per la realtà circostante. Le regole di comportamento 	5 anni <ul style="list-style-type: none"> • . Materiali di diverso tipo. • Gli oggetti tecnologici scolastici e non. • Le regole di comportamento responsabile. La raccolta differenziata ed il riciclaggio.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manipola materiali vari per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza utensili ed attrezzi per compiere determinate operazioni. Descrive oggetti e processi con un linguaggio appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa vari materiali per realizzazioni creative e descrive le esperienze con un linguaggio tecnicamente ricco. Ha atteggiamenti positivi di rispetto ambientale.

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di cartelloni sulla scansione della giornata scolastica, • utilizzando varie tecniche sui colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un paesaggio con materiali di riciclo in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo. • Realizzazione di colori caldi e freddi con pasta di sale colorata, con manipolazione modellamento di diverse forme colorate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione libere e guidate. • Realizzazione di un semaforo delle regole. • Rappresentazione di fine anno di prodotti alimentari conosciuti e realizzati dai bambini (pane e frutta).
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di cartelloni sulla scansione della giornata scolastica, utilizzando varie tecniche sui colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un paesaggio con materiali di riciclo in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo. • Realizzazione di colori caldi e freddi con pasta di sale colorata, con manipolazione modellamento di diverse forme colorate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione libere e guidate. • Realizzazione di un semaforo delle regole. • Rappresentazione di fine anno di prodotti alimentari conosciuti e realizzati dai bambini (pane e frutta).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	STRUMENTI DI VALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione sistematica e occasionale. • Schede strutturate e non. • Griglie valutative. 		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.**

Le conoscenze tecnologiche consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

NUCLEI: NUCLEI: Vedere e osservare

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione e la struttura e di spiegarne il funzionamento. .
- Colloca nel contesto oggetti e strumenti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.
- Realizza oggetti, seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno; documenta l'attività svolta.
- Applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento; utilizza programma di disegno e di scrittura
- Riconosce situazioni di rischio nell'uso di oggetti di uso quotidiano
- Usa oggetti in modo corretto osservando le norme di sicurezza

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. • Osserva e descrive i diversi tipi di materiali, scoprendone le principali caratteristiche. • Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Classifica i materiali in base alle loro proprietà. • Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni, testi proposti dall'insegnante
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, descrizione, classificazione e rappresentazione di semplici oggetti cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni, funzionamento e componenti. • Raggruppamenti e classificazioni di oggetti in base alle loro caratteristiche. • La funzione delle principali periferiche del computer.
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno: • rileva curiosità, spirito di osservazione ed individua differenze, caratteristiche e funzioni degli oggetti esaminati; individua il procedimento da eseguire le strategie più opportune • Attraverso riflessioni individuali e collettive, dimostrerà di aver compreso quali sono le regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici.

CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • . Gli oggetti, gli strumenti di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo: posate, temperamatite, forbici, colla...; schiaccianoci, apribottiglie, apriscatole, pinze e la loro funzione. • Le parti che compongono un oggetto. ed il suo funzionamento. • Identificazione dei materiali di cui si compongono oggetti di uso comune. • Le principali periferiche del computer. Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati. 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Gli oggetti, gli strumenti di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo • Le caratteristiche di oggetti di vetro, plastica, metallo, legno, stoffa, carta. (colore, forma, trasparenza. • La struttura, la funzione ed il funzionamento degli oggetti. • Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati. • Materiali naturali ed artificiali. • Le proprietà degli oggetti. • Le principali parti periferiche di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. 	3^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e utensili di uso comune: proprietà, funzioni e funzionamento. • Materiali naturali ed artificiali. • Gli strumenti di ieri e di oggi. • Gli strumenti dell'homo sapiens. • Identificazione di alcuni materiali, del loro impiego e della loro storia (es. carta, lana e legno). • La funzione delle principali periferiche di un computer.
------------------	--	--	---

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni libere e/o guidate. • Ascolto attivo • Giochi interattivi. • Attività manipolative con materiale vario e uso del disegno 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni libere e/o guidate. • Ascolto attivo • Giochi interattivi. • Attività di osservazione, di manipolazione, di classificazione con materiale vario e uso del disegno. • Creazione di cartelloni. • Osservazione di un computer e di come si utilizzano le varie periferiche 	3^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni libere e/o guidate. • Ascolto attivo • Giochi interattivi. • Attività di osservazione, di manipolazione, di classificazione con materiale vario e uso del disegno. • Creazione di cartelloni. • Osservazione di un computer e di come si utilizzano le varie periferiche.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Visita in luoghi scientifici e tecnologici anche con l'ausilio di strumenti audiovisivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita in luoghi scientifici e tecnologici anche con l'ausilio di strumenti audiovisivi. • A spasso per le vie del paese: A spasso per le vie del paese: osservazione dell'orologio solare che si trova nella città di Sarno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita al museo della carta di Amalfi, visita ad una cartiera

COMPITI DI REALTÀ	Riciclo creativo Consegna operativa <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di un portapenne, di un biglietto augurale attraverso l'utilizzo di materiale riciclato e con il supporto dell'insegnante. • . Conversazione guidata. Utilizzo di video on-line e ricerca di immagini. • Realizzazione di disegni in sequenza per definire il procedimento, con il supporto dell'insegnante. 	Costruzione di un orologio Consegna operativa <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla costruzione di un orologio con materiale anche riciclato. Conversazione guidata. Utilizzo di video on-line e ricerca di immagini. • Realizzazione di disegni, diagramma di flusso con le fasi del procedimento; il materiale occorrente, definizione delle dimensioni dell'orologio con il supporto dell'insegnante. 	Creazioni di carta Compito assegnato <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di manufatti (un fiore, un festone, una farfalla, ghirlanda, biglietto augurale) utilizzando diversi tipi di carta. Spiegazione del procedimento (ritagliare, incollare...) Carta riciclata fai da te Compito assegnato <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di un foglio di carta utilizzando fogli di giornale seguendo le varie fasi di lavorazione. Realizzazione del diagramma di flusso con fasi del procedimento, usando i simboli standard: ovale, frecce, rettangoli. • Il materiale occorrente per realizzare il foglio di carta. Immagini da cercare su internet
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	STRUMENTI DI VALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi applicativi di vario tipo, svolti sia in classe che a casa • Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) • Risoluzione di problemi anche in contesti reali • Esposizione dei concetti acquisiti • Interventi dal posto 		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018 COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

- Le conoscenze tecnologiche consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

NUCLEI: VEDERE ED OSSERVARE

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- 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 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.

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc). • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni • Modalità di manipolazione dei materiali più comuni • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza • Terminologia specifica • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni come il microscopio e il termometro. • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno: rileva curiosità, spirito di osservazione ed individua differenze, caratteristiche e funzioni degli oggetti esaminati; individua il procedimento da eseguire le strategie più opportune • Attraverso riflessioni individuali e collettive, dimostrerà di aver compreso quali sono le regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici. 	
CONTENUTI	4^a classe <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche e le funzioni del termometro, del barometro, dell'anemometro, del pluviometro, dell'igrometro • Il programma word e paint. • Le macchine, le tecnologie e le loro funzioni. • Osservazioni, misurazioni e fotografie dell'ambiente. 	5^a classe <ul style="list-style-type: none"> • L'energia, le sue diverse forme e le macchine che la utilizzano. • Classificazione delle macchine in base al tipo di energia di cui necessitano; l'evoluzione tecnica di alcune macchine di uso quotidiano. • Gli aspetti principali della tecnologia dell'informazione e della comunicazione. • Organizzazione di dati e conoscenze attraverso mappe, tabelle, diagrammi, disegni e testi.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	4^a classe <ul style="list-style-type: none"> osservare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, 	5^a classe <ul style="list-style-type: none"> Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; Partecipare alla raccolta differenziata della scuola
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> Visite a musei scientifici e/o tecnologici (c/laboratori) -Visita a realtà produttive del territorio Partecipazione a manifestazioni ed eventi promossi da associazioni nazionali, enti locali	<ul style="list-style-type: none"> Visite a musei scientifici e/o tecnologici (c/laboratori) Visita a realtà produttive del territorio Partecipazione a manifestazioni ed eventi promossi da associazioni nazionali, enti locali
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> Noi agenti di viaggio... Il mio viaggio organizzato scopro, scelgo, parto: "Depliant di un viaggio organizzato in una regione geografica studiata". 	<ul style="list-style-type: none"> Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata: coupon delle buone pratiche antinquinamento. Riciclamo la carta della scuola fantasia in cartapesta..

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	MODALITÀ <ul style="list-style-type: none"> Approccio tutoriale Problem solving Lavori di gruppo Apprendimento per scoperta Didattica laboratoriale Approccio al metodo scientifico e al metodo progettuale (progetto-realizzo-controllo) Laboratorio informatica STRUMENTIVALUTATIVI <ul style="list-style-type: none"> Schemi e mappe - Grafici e tabelle – Osservazione sistematica e occasionale. Schede strutturate e non. Griglie valutative.
--	--

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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.

NUCLEI: VEDERE ED OSSERVARE

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

ABILITÀ

Classe prima:

- Saper utilizzare correttamente le squadre e il compasso
- Saper riprodurre un disegno in scala
- Saper disegnare le principali figure geometriche
- Saper risolvere graficamente problemi di geometria piana
- Saper riprodurre figure geometriche complesse
- Saper analizzare alcuni strumenti di misura
- Saper utilizzare i termini specifici
- Saper classificare correttamente i materiali
- Saper descrivere le caratteristiche generali dei materiali che compongono gli oggetti di uso comune

Classe seconda:

- Saper utilizzare correttamente le squadre e il compasso
- Saper disegnare i principali solidi geometrici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali
- Saper riprodurre oggetti semplici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali
- Saper eseguire il rilievo di semplici oggetti
- Saper disegnare sezioni di solidi geometrici
- Comprendere e saper utilizzare i termini specifici
- Saper classificare correttamente i materiali

Classe terza:

- Saper disegnare i principali solidi, gruppi di solidi geometrici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali
- Saper eseguire il rilievo di semplici ambienti
- Saper disegnare sezioni di solidi geometrici
- Saper applicare le regole dello sviluppo dei solidi per la loro realizzazione in cartoncino
- Saper riprodurre le principali figure piane e i principali solidi geometrici utilizzando il metodo delle proiezioni assonometriche
- Saper riprodurre oggetti semplici utilizzando il metodo delle proiezioni assonometriche
- Saper rappresentare gli oggetti in proiezioni ortogonali quotate
- Saper leggere una planimetria
- Riconoscere le risorse naturali e artificiali di un territorio
- Analizzare le cause di inquinamento provocate dagli insediamenti urbani
- Comprendere e saper utilizzare i termini specifici

CONOSCENZE

Classe prima:

- Conoscere le convenzioni grafiche riguardanti i tipi di linee
- Comprendere i termini specifici
- Conoscere le principali unità di misura
- Conoscere il Sistema Internazionale di misura
- Conoscere le regole di scrittura che riguardano le indicazioni di misura
- Conoscere la classificazione dei materiali
- Conoscere le principali proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali
- Conoscere i cicli di lavorazione dei materiali

Classe seconda:

- Conoscere le caratteristiche che distinguono le proiezioni ortogonali dalle altre forme di rappresentazione
- Conoscere la classificazione dei materiali
- Conoscere le principali proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali (plastica, metalli)
- Conoscere i cicli di lavorazione dei materiali (plastica, metalli)

Classe terza:

- Conoscere le caratteristiche che distinguono le proiezioni ortogonali dalle altre forme di rappresentazione
- Conoscere il significato di sviluppo di un solido
- Conoscere le caratteristiche che distinguono le assonometrie dalle altre forme di rappresentazione di un solido
- Conoscere le principali norme relative ai tipi di linee, al tratteggio, alle quotature
- Conoscere i principi fondamentali di resistenza delle strutture
- Conoscere le diverse fasi di costruzione di una casa
- Conoscere i problemi legati alla costruzione in zone sismiche
- Conoscere il funzionamento dei principali impianti di una città
- Conoscere e classificare i servizi e le strutture di una città
- Conoscere, a grandi linee, i contenuti di un Piano Regolatore
- Conoscere i problemi legati alle barriere architettoniche

ATTEGGIAMENTI	Mostra forme di pensiero e atteggiamenti che preparano e sostengono interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli o limitazioni di vario genere: economiche, strumentali, conoscitive, dimensionali, temporali, etiche.		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>Conoscenze e strumenti di base Materiali e strumenti per il disegno Uso del compasso Uso delle squadre Linee e caratteri di scrittura Il quaderno di tecnologia La squadratura del foglio Primi esercizi sui fogli a quadretti Fasce decorative Scale di proporzione</p> <p>Costruzioni geometriche Problemi di tracciatura Problemi di tracciatura risolti con le squadre</p> <p>Cos'è una misura La misura delle lunghezze La misura delle aree e dei volumi La misura della massa La misura del tempo</p> <p>I sistemi di misura Il Sistema Internazionale (S.I.)</p> <p>Gli strumenti di misura Caratteristiche di uno strumento</p> <p>Tecnologia dei materiali</p> <p>Il legno Legno, legna, legname Le caratteristiche dei legnami La produzione del legname I pannelli di legno trasformato</p> <p>La carta Le materie prime per fare la carta La preparazione della pasta</p>	<p>2^ classe</p> <p>Costruzioni geometriche Esercitazioni con le figure geometriche di base Arte e geometria</p> <p>Figure simmetriche Disegni multisimmetrici</p> <p>Disegni modulari Disegno modulare nell'arte Rappresentazione degli oggetti</p> <p>Proiezioni ortogonali Proiezioni ortogonali dei principali solidi geometrici Proiezioni ortogonali di punti, segmenti e superfici</p> <p>Elementi di rilievo</p> <p>Sezioni Sezioni di solidi Tecnologia dei materiali</p> <p>Le materie plastiche Le resine sintetiche Gli impieghi della plastica</p> <p>Le gomme</p> <p>I metalli La classificazione degli elementi Il ferro e le sue leghe L'alluminio Il rame Altri metalli</p> <p>La lavorazione dei metalli</p>	<p>3^ classe</p> <p>Proiezioni ortogonali Proiezioni ortogonali di superfici e solidi inclinati Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi geometrici</p> <p>Sezioni Sezioni di solidi</p> <p>Sviluppo e costruzione Solidi in cartoncino</p> <p>Tipi di assonometria</p> <p>Assonometria isometrica</p> <p>Norme e convenzioni Tipi di linee Caratteri di scrittura Scale di proporzione Tratteggi per le sezioni Quotatura Rilievo dal vero</p> <p>Le tecniche di costruzione Le caratteristiche delle strutture Breve storia delle tecniche di costruzione</p> <p>La struttura dell'edificio Gli elementi dell'edificio</p> <p>Dal progetto alle finiture Le case non sono tutte uguali Il progetto di un edificio La costruzione Orientamento dell'edificio e disposizione dei locali interni La costruzione in zone sismiche</p> <p>Gli impianti L'impianto elettrico L'impianto idrico-sanitario L'impianto termico</p>

	<p>La fabbricazione della carta I tipi di carta I materiali da costruzione Le pietre naturali I materiali artificiali I materiali leganti da costruzione Il vetro Le fibre tessili Cosa sono le fibre tessili La filatura La tessitura Il finissaggio La confezione dei vestiti Le pelli La materia prima La concia I nuovi materiali Le leghe speciali I polimeri avanzati I materiali ceramici avanzati I materiali compositi Il grafene</p>		<p>L'impianto del gas L'appartamento Cos'è l'appartamento L'organizzazione dell'appartamento Gli arredi Antropometria, ergonomia, domotica La bio architettura Architettura Il Movimento Moderno in architettura : Le Corbusier e Mies Van de Rohe Daniel Libeskind, Peter Heisemann: architetture della memoria a Berlino Renzo Piano Il territorio Che cos'è il territorio L'evoluzione delle città Il Piano Regolatore Generale La città a misura d'uomo</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</p>	<p>1^ classe Esperienza di misura e fotografia dell'ambiente scolastico. Attività di disegno tecnico per la rappresentazione di oggetti, della propria abitazione. Esperienze legate al metodo sperimentale. Esperienze di utilizzo di nuove applicazioni informatiche: desktop, games, Google Chrome con relative App. Attività di stime di grandezze fisiche riferite a oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<p>2^ classe Esperienze di costruzione/modifica di oggetti in relazione a propri bisogni.. Esperienza di ricerca/selezione di informazioni utili per una visita guidata tramite Internet. Esperienze di montaggio/rimontaggio di semplici oggetti, altri dispositivi comuni: . Prove sperimentali nei vari settori della tecnologia Attività di riparazione di oggetti dell'arredo scolastico.</p>	<p>3^ classe Esperienze in ambienti informatici e utilizzo di semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot: Attività di problem solving su materiale cartaceo e digitale. Attività di coding. Attività di metacognizione: riflessione e valutazione su percorsi attuati, su scelte effettuate, su difficoltà incontrate, soluzioni alternative messe in atto</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	1^ classe Visita in una cartiera	2^ classe Costruiamo un piccolo vivaio Scopriamo il valore nutritivo del cibo andando al supermercato	3^ classe Visita in una centrale elettrica Visita in scuole innovative che utilizzano queste risorse.
COMPITI DI REALTÀ	1^ classe Costruiamo una poltroncina di cartone	2^ classe Questo intreccio lo progetti tu! Rilievo dell'aula	3^ classe Creare un bigliettino di auguri multimediale con Scratch
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni, tabelle per l'autovalutazione, co-valutazione e valutazione con indicatori di correttezza, rubriche valutative.		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Le conoscenze tecnologiche consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

NUCLEI: PREVEDERE ed IMMAGINARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi 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.
- 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.
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
-

ABILITÀ

- Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.
- Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi
- Descrivere e confrontare fatti ed eventi.
- Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà

CONOSCENZE

- Osserva e coglie le trasformazioni dell'ambiente naturale.
- Individua, riconosce e denomina le parti del corpo
- Si interessa e usa strumenti meccanici e tecnologici

ATTEGGIAMENTI

- Mostra curiosità ed entusiasmo verso i fenomeni naturali e verso le quantità.

CONTENUTI	3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Colori primari • Attività di manipolazione libera e di giochi di costruzione. 	4 anni <ul style="list-style-type: none"> • Colori caldi e colori freddi. • Disegni di varie forme geometriche identificabili negli oggetti quotidiani 	5 anni <ul style="list-style-type: none"> • Montaggio e smontaggio di oggetti. • Sperimentazione delle proprietà dei materiali. • disegno libero e racconto per immagini. • Descrizione e rappresentazione delle principali forme geometriche, confrontandole per forma, colore, grandezza e numero di lati.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di giochi con materiali strutturati (costruzioni, giochi da tavolo, ad esempio puzzle e il memory). 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di oggetti di uso quotidiano con materiali di riciclo di vario tipo (carta,, plastica ecc.); 	<ul style="list-style-type: none"> • Operare con i concetti topologici: aperto/chiuso. • Eseguire algoritmo a due colori. • Eseguire percorsi grafici. • Comprendere il rapporto causa/effetto di comportamenti non corretti nei confronti dell'ambiente. • Contare, registrare e confrontare quantità.
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> • . Realizzazione di cartelloni sulla scansione della giornata scolastica, utilizzando varie tecniche sui colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> • . Realizzazione di un paesaggio con materiali di riciclo in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo. • Realizzazione di colori caldi e freddi con pasta di sale colorata, con manipolazione modellamento di diverse forme colorate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione libere e guidate. • Realizzazione di un semaforo delle regole. • Rappresentazione di fine anno di prodotti alimentari conosciuti e realizzati dai bambini(pane e frutta).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	MODALITA'		

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- Osservazione sistematica e occasionale.
- Schede strutturate e non.
- Griglie valutative.

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

NUCLEI: PREVEDERE ED IMMAGINARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Colloca nel contesto oggetti e strumenti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.
- Realizza oggetti, seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno; documenta l'attività svolta.
- Applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento; utilizza programma di disegno e di scrittura
- Riconosce situazioni di rischio nell'uso di oggetti di uso quotidiano
- Usa oggetti in modo corretto osservando le norme di sicurezza.

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Effettua osservazioni sulle caratteristiche empiriche di oggetti dell'ambiente • Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. • Riconosce i danni riportati da un oggetto e ipotizza qualche rimedio. • Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Comprende ed esegue istruzioni e procedure. 		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • . Disegno e/o scrittura delle fasi di un'esperienza o della realizzazione di un manufatto in modo guidato; collaborazione nella realizzazione di cartelloni. • Procedure e processi. • Misurazioni dell'ambiente scolastico (aula, palestra...) e/o della propria abitazione (cucina, cameretta). • Analisi critica di un oggetto e ricerca di opportuni correttivi ai difetti • Procedure e utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza • Progettazione di piccoli manufatti (segnalibri, lavoretti di Natale, Carnevale, Pasqua, addobbi vari) con l'utilizzo di vario materiale. • Utilizzo di misurazioni non e/o convenzionali. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno: rileva curiosità, spirito di osservazione ed individua differenze, caratteristiche e funzioni degli oggetti esaminati; individua il procedimento da eseguire le strategie più opportune • Attraverso riflessioni individuali e collettive, dimostrerà di aver compreso quali sono le regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici. 		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispetto della sequenzialità di una procedura. ▪ Disegni, didascalie, istruzione per la realizzazione di un manufatto in modo guidato ▪ Utilizzo di misurazioni non convenzionali. ▪ Coding e percorsi. ▪ Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Disegno e/o scrittura delle fasi di un'esperienza o della realizzazione di un manufatto in modo guidato. Collaborazione nella realizzazione di cartelloni ▪ Istruzioni d'uso necessarie per l'utilizzo corretto di strumenti vari (es. lettura dell'orologio), alle fasi di lavorazione di un prodotto. ▪ Diagrammi di flusso. ▪ Coding e percorsi. ▪ Misurazioni approssimative di oggetti dell'ambiente scolastico con strumenti non convenzionali 	3^ classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ . Disegno e/o scrittura delle fasi di un'esperienza o della realizzazione di un manufatto in modo guidato ▪ Istruzioni d'uso necessarie per l'utilizzo corretto di strumenti vari alle fasi di lavorazione di un prodotto ▪ Realizzazione di cartelloni ▪ Diagrammi di flusso ▪ Coding e percorsi ▪ Misurazioni approssimative di oggetti dell'ambiente scolastico con strumenti convenzionali e non.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di video • Osservazione e lettura guidata di immagini in sequenza relative alla realizzazione di un manufatto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e lettura guidata di immagini in sequenza relative alla realizzazione di un manufatto. • Visione di video • Utilizzo del pc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di video sui materiali • Visione del video “Realizziamo un foglio di carta riciclata. • Stimolazione a far emergere la domanda: come si fa la carta? • Raccolta delle ipotesi degli alunni alla lavagna. • Riflessione collettiva per valutarle. • Osservazione e lettura guidata di immagini in sequenza relative alla realizzazione di fogli di carta bianchi come quelli usati a scuola. • Utilizzo del pc
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • . Visita in luoghi scientifici e tecnologici anche con l’ausilio di strumenti audiovisivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita in luoghi scientifici e tecnologici anche con l’ausilio di strumenti audiovisivi. • A spasso per le vie del paese: A spasso per le vie del paese: osservazione dell’orologio solare che si trova nella città di Sarno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita al museo della carta di Amalfi; visita ad una cartiera.

<p>COMPITI DI REALTÀ</p>	<p>Riciclo creativo</p> <p>Consegna operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di un portapenne, di un biglietto augurale attraverso l'utilizzo di materiale riciclato e con il supporto dell'insegnante. • . Conversazione guidata. Utilizzo di video on-line e ricerca di immagini. • Realizzazione di disegni in sequenza per definire il procedimento, con il supporto dell'insegnante. 	<p>Costruzione di un orologio</p> <p>Consegna operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla costruzione di un orologio con materiale anche riciclato. Conversazione guidata. Utilizzo di video on-line e ricerca di immagini. • Realizzazione di disegni, diagramma di flusso con le fasi del procedimento; il materiale occorrente, definizione delle dimensioni dell'orologio con il supporto dell'insegnante. 	<p>Creazioni di carta</p> <p>Compito assegnato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di manufatti (un fiore, un festone, una farfalla, ghirlanda, biglietto augurale) utilizzando diversi tipi di carta. Spiegazione del procedimento (ritagliare, incollare...) <p>Carta riciclata fai da te</p> <p>Compito assegnato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di un foglio di carta utilizzando fogli di giornale seguendo le varie fasi di lavorazione. Realizzazione del diagramma di flusso con fasi del procedimento, usando i simboli standard: ovale, frecce, rettangoli. • Il materiale occorrente per realizzare il foglio di carta. Immagini da cercare su internet
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi applicativi di vario tipo, svolti sia in classe che a casa • Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) • Risoluzione di problemi anche in contesti reali • Esposizione dei concetti acquisiti • Interventi dal posto. 		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA

NUCLEI: PREVEDERE ed IMMAGINARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

ABILITÀ	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Conosce ed 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 • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni 	
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Effettua stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico • Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Prevede le conseguenze di decisioni o di comportamenti personali o relative alla propria classe • Riconosce i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti • Organizza una gita o una visita ad un museo usando Internet per reperire notizie ed informazioni 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Persistere • Gestire l'impulsività • Pensare in modo flessibile • Impegnarsi per l'accuratezza • Creare, immaginare, innovare • Pensare in modo interdipendente • • Rimanere aperti ad un apprendimento continuo 	
CONTENUTI	4^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Funzionalità e difetti degli oggetti. • Sicurezza all'interno del laboratorio e corretto utilizzo delle apparecchiature informatiche. • Fasi di una pianificazione • I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze, Matematica e di Storia 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Funzionalità e difetti degli oggetti. • Sicurezza all'interno del laboratorio e corretto utilizzo delle apparecchiature informatiche. • Fasi di una pianificazione • Creazione di oggetti più funzionali. • Realizzazione di un progetto. • I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze, Matematica e di Storia

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	4^a classe <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica. 	5^a classe <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. • Partecipare alla raccolta differenziata della scuola
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Visite a musei scientifici e/o tecnologici (c/laboratori) -Visita a realtà produttive del territorio • Partecipazione a manifestazioni ed eventi promossi da associazioni nazionali, enti locali 	<ul style="list-style-type: none"> • Visite a musei scientifici e/o tecnologici (c/laboratori) • Visita a realtà produttive del territorio • Partecipazione a manifestazioni ed eventi promossi da associazioni nazionali, enti locali
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Noi agenti di viaggio... • Il mio viaggio organizzato scopro, scelgo, parto: • Depliant di un viaggio organizzato in una regione geografica studiata 	<ul style="list-style-type: none"> • Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata: • coupon delle buone pratiche antinquinamento. • Ricicliamo la carta della scuola fantasia in cartapesta..
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p style="text-align: center;">MODALITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approccio tutoriale • Problem solving • Lavori di gruppo • Apprendimento per scoperta • Didattica laboratoriale • Approccio al metodo scientifico e al metodo progettuale (progetto-realizzo-controllo) • Laboratorio informatica <p style="text-align: center;">STRUMENTIVALUTATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schemi e mappe - Grafici e tabelle – • Osservazione sistematica e occasionale. • Schede strutturate e non. • Griglie valutative. 	

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

NUCLEI: PREVEDERE ed IMMAGINARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologica, 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.

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

ABILITÀ	<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevede un risultato (misura di una grandezza) • Classifica le risorse • Descrive il ciclo dell'acqua • Sa classificare i minerali metalliferi, da costruzione e per la produzione di energia. • Immagina, idea e progetta, applicando le principali fasi del metodo progettuale, un semplice oggetto con materiali facilmente reperibili. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende e sa utilizzare i termini specifici • Coltiva piante e fiori in casa • Immagina e progetta la costruzione di un oggetto o modello, coordinando risorse e materiali e organizza tempo-spazio-lavoro. • Eseguire prove di tipo sperimentale sui prodotti alimentari (panificazione e/o preparazione e cottura degli alimenti) <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende e sa utilizzare i termini specifici • Sa classificare le risorse energetiche • Sa elencare i pro e i contro dei diversi tipi di energia • Individua le possibilità del risparmio di energia
CONOSCENZE	<p>Classe prima:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le caratteristiche dell'acqua e dell'aria • Conosce le cause dell'inquinamento dei fiumi, dei laghi e dei mari • Conosce le cause dell'effetto serra e del buco dell'ozono e le conseguenze sull'ambiente • Conosce le caratteristiche dello sviluppo sostenibile • Procedo di ideazione, pianificazione delle attività e sperimentazione per la realizzazione di un semplice oggetto. <p>Classe seconda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i problemi legati allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo • Conosce l'influenza del clima sulla vita delle piante • Conosce le caratteristiche dei terreni • Conosce le principali lavorazioni dei terreni, le tecniche di sistemazione e di irrigazione • Conosce i sistemi di riproduzione delle piante • Conosce i sistemi di lotta contro piante infestanti e parassiti • Conosce le produzioni agricole più importanti • Conosce i problemi ambientali legati all'agricoltura e all'allevamento

	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principi dell'agricoltura biologica • Conosce procedure di ideazione, pianificazione delle attività e sperimentazione per la realizzazione di un semplice oggetto • Conoscere le tecnologie di trasformazione e produzione dei principali alimenti di origine vegetale e animale • Conoscere le caratteristiche delle bevande • Conoscere i diversi metodi di conservazione degli alimenti • Conoscere le caratteristiche degli additivi chimici • Conoscere le cause dell'inquinamento alimentare • Saper leggere e interpretare le etichette alimentari • Conoscere le caratteristiche dei principi alimentari • Conoscere le caratteristiche di un'alimentazione sana <p>Classe terza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i termini del problema energetico e i sistemi di sfruttamento dell'energia • Conosce le caratteristiche e gli impieghi dei combustibili fossili e i problemi ambientali che ne conseguono • Conosce i principi della fissione e della fusione nucleare, del funzionamento delle centrali e i problemi legati alla sicurezza e allo smaltimento delle scorie • Conosce i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili e i principi di funzionamento delle centrali idroelettriche, geotermiche, solari, eoliche • Conosce le tecnologie per lo sfruttamento di altre fonti energetiche alternative (onde, maree, biomasse, biogas, biocombustibili) • Conosce le tecnologie per ricavare energia dai rifiuti • Conosce le caratteristiche dell'idrogeno come vettore di energia
ATTEGGIAMENTI	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione • 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 • mostra forme di pensiero e atteggiamenti che preparano e sostengono interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli o limitazioni di vario genere: economiche, strumentali, conoscitive, dimensionali, temporali, etiche.

CONTENUTI	1^ classe	2^ classe	3^ classe
	<p>Dalla stima alla misura</p> <p>Risorse della terra</p> <p>Materiali e risorse Le risorse naturali Il ciclo vitale dei materiali</p> <p>L'acqua e l'aria L'acqua: una risorsa limitata L'aria</p> <p>I Minerali La classificazione dei minerali La disponibilità dei minerali</p> <p>Un nuovo modello di sviluppo Lo sviluppo improprio Lo sviluppo sostenibile</p>	<p>Il riciclo dei materiali I rifiuti come risorsa L'utilizzo dei rifiuti L'alluminio e l'acciaio La plastica Le isole di plastica nell'oceano I rottami ferrosi I pneumatici L'agricoltura L'origine dell'agricoltura L'influenza del clima sulla vegetazione Il terreno agrario</p> <p>Le tecniche agronomiche Le lavorazioni del terreno Le macchine agricole La bonifica L'irrigazione La concimazione L'avvicendamento e la rotazione La riproduzione delle piante Il controllo delle piante infestanti e la lotta ai parassiti Le colture protette</p> <p>I prodotti agricoli I cereali Gli ortaggi Gli alberi da frutto La floricoltura</p> <p>La selvicoltura Il bosco La selvicoltura industriale</p> <p>L'allevamento del bestiame Cenni sugli allevamenti Agricoltura biologica e OGM</p>	<p>L'energia Che cos'è l'energia Fonti energetiche esauribili e fonti rinnovabili</p> <p>I combustibili La classificazione dei combustibili La legna da ardere I carboni fossili Il petrolio, Il gas naturale Le centrali termoelettriche e a turbogas</p> <p>L'energia nucleare Cos'è l'energia nucleare La fissione nucleare Le centrali elettronucleari La fusione nucleare</p> <p>L'energia idroelettrica Le centrali idroelettriche</p> <p>L'energia geotermica Le centrali geotermiche</p> <p>L'energia solare Le caratteristiche dell'energia solare La conversione fotovoltaica</p> <p>L'energia del vento I generatori eolici</p> <p>Biomasse, biogas, biocombustibili Energia dalle biomasse Energia dai biogas Energia dai biocarburanti</p> <p>Energia dai rifiuti L'utilizzo dei rifiuti</p>

		<p>I principi dell'agricoltura biologica Gli Organismi Geneticamente Modificati</p> <p>L'educazione alimentare La funzione degli alimenti I principi alimentari o nutrienti Il fabbisogno energetico La piramide degli alimenti La dieta mediterranea L'obesità</p>	<p>L'idrogeno L'idrogeno come vettore di energia</p> <p>Energia: che fare? Le fonti di energia: i pro e i contro Consumo e risparmio di energia</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di stime di grandezze fisiche riferite a oggetti dell'ambiente scolastico 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di oggetti con la tecnica del riciclo creativo utilizzando plastica e metalli • Arredamento di una cameretta per ragazzi • Rilievo di un arredo 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di una città ecologicamente sostenibile dal p.v. energetico, ecologico, sanitario, culturale • Progettazione di una presentazione sulle fonti energetiche rinnovabili e non rinnovabili n formato digitale e/o con supporti tradizionali • Progettazione di un semplice schema elettrico
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Uscita sul territorio attrezzati con strumenti di misurazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruiamo un piccolo vivaio • Scopriamo il valore nutritivo del cibo andando al supermercato 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita in una centrale elettrica

COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Stima e...rappresentazione grafica • CONSEGNA OPERATIVA: • Compito: progettare la sala per la festa di fine anno nell'aula magna della scuola. Stima approssimata della sua capienza; verifica attraverso misure e relativa rappresentazione grafica 	<ul style="list-style-type: none"> • Dimostrazione... pratica • CONSEGNA OPERATIVA: • Compito: realizzazione di oggetti con la tecnica del riciclo creativo di plastica e metalli 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavori...in corso • CONSEGNA OPERATIVA: • Compito: Progettare plastici e modelli per evidenziare i processi energetici
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni, tabelle per l'autovalutazione, co-valutazione e valutazione con indicatori di correttezza, rubriche valutative. 		

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

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Le conoscenze tecnologiche consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

NUCLEI: INTERVENIRE E TRASFORMARE

Riferimento: INcurricolo ciclo 2012, Assicurali-allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi 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.
- 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.
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

ABILITÀ

- Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Conoscere, sperimentare e giocare con materiale pittorico, grafico e plastico.
- Inventare storie e rappresentarle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative
- Comunicare, esprimere emozioni.
- Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione grafica
- Raccontare utilizzando le varie possibilità che il corpo consente

CONOSCENZE

- Tecniche espressive di base e relativamente ad esse utilizzo degli strumenti adeguati
- Il materiale pittorico, grafico e plastico.
- Semplici drammatizzazioni

ATTEGGIAMENTI

- Mostra curiosità ed entusiasmo verso l'arte e il bello.

CONTENUTI	3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Esprime e riconosce sentimenti • Compie azioni del far finta. 	4 anni <ul style="list-style-type: none"> • Mima con il corpo azioni e gesti seguendo le indicazioni di una semplice canzone o filastrocca 	5 anni <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo di linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali
------------------	--	--	---

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Lavori di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • . Lavori individuali e di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazioni • Lavori individuali e di gruppo • Utilizzo di schede libere e strutturate • Rielaborazioni grafiche su storie e racconti ascoltati
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di cartelloni sulla scansione della giornata scolastica, utilizzando varie tecniche sui colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un paesaggio con materiali di riciclo in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo. • Realizzazione di colori caldi e freddi con pasta di sale colorata, con manipolazione modellamento di diverse forme colorate 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione libere e guidate. • Realizzazione di un semaforo delle regole. • Rappresentazione di fine anno di prodotti alimentari conosciuti e realizzati dai bambini(pane e frutta).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	STRUMENTI DI VALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione sistematica e occasionale. • Schede strutturate e non. • Griglie valutative 		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

Le conoscenze tecnologiche consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

NUCLEI :INTERVENIRE E TRASFORMARE

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Colloca nel contesto oggetti e strumenti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.
- Realizza oggetti, seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno; documenta l'attività svolta.
- Applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento; utilizza programma di disegno e di scrittura
- Riconosce situazioni di rischio nell'uso di oggetti di uso quotidiano
- Usa oggetti in modo corretto osservando le norme di sicurezza.

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Smonta semplici oggetti o altri dispositivi comuni. • Utilizza con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, disegno e gioco). • Realizza un oggetto con materiali vari o di recupero seguendo delle istruzioni e descrivendo oralmente la sequenza delle operazioni. • Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati • Utilizza giochi interattivi. • Usa semplici software didattici. 		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti– • Realizzazione di semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni • Le principali procedure di utilizzo del computer • Specifiche funzioni di base del programma di disegno e di scrittura. • Modalità di navigazioni delle pagine internet (procedure di utilizzo sicuro). 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno: rileva curiosità, spirito di osservazione ed individua differenze, caratteristiche e funzioni degli oggetti esaminati; individua il procedimento da eseguire le strategie più opportune, realizza semplici oggetti con materiale di uso comune, utilizza giochi interattivi. • Attraverso riflessioni individuali e collettive, dimostrerà di aver compreso quali sono le regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici. 		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Riutilizzo di materiali: costruzione di manufatti con materiali riciclati e collegati a ricorrenze o ad occasioni legate all'attività scolastica. • Manipolazione di materiale: pongo, pasta di sale, carta per realizzare semplici manufatti. • Giochi e oggetti di uso comune: Uso di giochi da assemblare (puzzle, costruzioni) • I componenti del PC: uso del mouse. • Coding e percorsi con utilizzo del computer 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Gli oggetti nei loro elementi costitutivi: composizione e scomposizione • Riutilizzo e riciclo di materiali: costruzione di manufatti. • Coding e disegni utilizzando istruzioni codificate. • Giochi interattivi. • Il programma Paint: i tasti di scelta rapida per salvare e stampare il disegno fatto. 	3^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Gli oggetti nei loro elementi costitutivi: composizione e scomposizione. • Riutilizzo e riciclo di materiali: costruzione di manufatti seguendo le istruzioni d'uso. • Coding e disegni utilizzando istruzioni codificate. • Giochi interattivi. • Il programma word: tasti alfa-numeriche della tastiera per scrivere semplici frasi inserendo la corretta spaziatura. • I tasti di scelta rapida per

			<p>formattare il testo (grassetto, corsivo, sottolineato, dimensione e stile del carattere, allineamento, per salvare un file)</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attività di manipolazione per sviluppare la motricità fine. ▪ Attività grafico-pittoriche; approccio all'utilizzo del mouse per favorire la coordinazione oculo-manuale; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attività di manipolazione per affinare la motricità fine. ▪ Giochi di squadra. ▪ Discriminazione e seriazione di oggetti in base ad un criterio dato. ▪ Utilizzo di software per l'affinamento della coordinazione oculo-manuale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attività di manipolazione e realizzazione di manufatti ▪ Ricerca di immagini e lavori di gruppo
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visita in luoghi scientifici e tecnologici anche con l'ausilio di strumenti audiovisivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita in luoghi scientifici e tecnologici anche con l'ausilio di strumenti audiovisivi. ▪ A spasso per le vie del paese: osservazione dell'orologio solare che si trova nella città di Sarno. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visita al museo della carta di Amalfi. Visita ad una cartiera.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪

COMPITI DI REALTÀ	Riciclo creativo <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di un portapenne, di un biglietto augurale attraverso l'utilizzo di materiale riciclato e con il supporto dell'insegnante. • Conversazione guidata. Utilizzo di video on-line e ricerca di immagini. • Realizzazione di disegni in sequenza per definire il procedimento, con il supporto dell'insegnante. 	Costruzione di un orologio Consegna operativa <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla costruzione di un orologio con materiale anche riciclato. Conversazione guidata. Utilizzo di video on-line e ricerca di immagini. • Realizzazione di disegni, diagramma di flusso con le fasi del procedimento; il materiale occorrente, definizione delle dimensioni dell'orologio con il supporto dell'insegnante. 	Creazioni di carta Compito assegnato <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di manufatti (un fiore, un festone, una farfalla, ghirlanda, biglietto augurale) utilizzando diversi tipi di carta. • Spiegazione del procedimento (ritagliare, incollare...) Carta riciclata fai da te Compito assegnato <ul style="list-style-type: none"> • Compito volto alla realizzazione di un foglio di carta utilizzando fogli di giornale seguendo le varie fasi di lavorazione. Realizzazione del diagramma di flusso con fasi del procedimento, usando i simboli standard: ovale, frecce, rettangoli. • Il materiale occorrente per realizzare il foglio di carta. • Immagini da cercare su internet. •
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	STRUMENTI DI VALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi applicativi di vario tipo, svolti sia in classe che a casa • Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) • Risoluzione di problemi anche in contesti reali • Esposizione dei concetti acquisiti • Interventi dal posto 		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018
COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA

NUCLEI: INTERVENIRE E TRASFORMARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno 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.

ABILITÀ

Smontare semplici oggetti e meccanismi. - Utilizzare semplici procedure per la preparazione degli alimenti. - 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 ... - Utilizzare le tecniche dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro: riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

CONOSCENZE

Riconoscimento degli elementi strutturali di un oggetto. - 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 - Utilizzo di strumenti multimediali

ATTEGGIAMENTI

Valutazione critica e curiosità - Interesse per le questioni etiche - Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale

CONTENUTI	4^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto degli strumenti del disegno tecnico (righello, goniometro, squadra) Programmi didattici Programmi di videoscrittura. Prevenzione del cyberbullismo. Ricerche utilizzando internet per reperire notizie e informazioni attendibili Ora del codice. 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto degli strumenti del disegno tecnico (righello, goniometro, squadra) Programmi didattici Programmi di videoscrittura. Prevenzione del cyberbullismo. Ricerche utilizzando internet per reperire notizie e informazioni attendibili Ora del codice.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune o domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. Partecipare alla raccolta differenziata della scuola.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> • Visite a musei scientifici e/o tecnologici (o laboratori). -Visita a realtà produttive del territorio. - Partecipazione a manifestazioni ed eventi promossi da associazioni nazionali, enti locali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visite a musei scientifici e/o tecnologici (o laboratori). -Visite a realtà produttive del territorio. -Partecipazione a manifestazioni ed eventi promossi da associazioni nazionali, enti locali.
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Noi agenti di viaggio... Il mio viaggio organizzato ...scopro, scelgo, parto. Depliant di un viaggio organizzato in una regione Geografica studiata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata. Coupon delle buone pratiche antinquinamento. Ricicliamo la carta della scuola... fantasia in cartapesta.

**MODALITÀ E STRUMENTI
VALUTATIVI**

METODOLOGIA • Lezione frontale • Lavoro in coppie d'aiuto • Lavoro in gruppo per fasce di livello • Lavoro in gruppo per fasce eterogenee • Discussione guidata • Attività laboratoriale

• Altro

MEZZI E STRUMENTI 3 • Libri di testo • Testi didattici di supporto • Stampa specialistica • Schede predisposte dall'insegnante • Drammatizzazione • Computer • Uscite sul territorio • Giochi • Sussidi audiovisivi • Esperimenti

• Altro

MODALITÀ DI VERIFICA Prove scritte • Componenti • Relazioni • Sintesi • Questionari aperti • Questionari a scelta multipla • Testi da completare • Esercizi • Soluzioni a problemi • Percorsi interdisciplinari • Altro: Prove orali • Relazioni su attività svolte • Interrogazioni • Interventi • Discussioni su argomenti di studio • Altro: Prove pratiche • Prove graficocromatiche • Prove strumentali e vocali • Testi motori

• Altro

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

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.

NUCLEI: INTERVENIRE E TRASFORMARE

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni relative all'utilizzo dei materiali. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.

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. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni relative all'utilizzo dei materiali. 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.

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

ABILITÀ	<p>Classe prima:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapere riprodurre strutture modulari • Saper realizzare costruzioni geometriche <p>Classe seconda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper scegliere le procedure più idonee per riprodurre le proiezioni ortogonali • Saper ideare, progettare ed applicare una semplice tabella di dati. • Trasformare, manipolare materiali e prodotti alimentari facilmente reperibili per costruire semplici oggetti, servendosi degli strumenti opportuni. • Eseguire prove di tipo sperimentale sui prodotti alimentari (panificazione e/o preparazione e cottura degli alimenti) <p>Classe terza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • •Saper rielaborare con sicurezza ed in modo personale i contenuti • •Saper organizzare in modo creativo le fasi del progettoSaper classificare le macchine • Saper risolvere semplici problemi sulle leve • Saper descrivere gli elementi e il funzionamento di un motore a quattro tempi • Saper descrivere l'impianto elettrico domestico • Comprendere e utilizzare i termini specifici • Trasformare, manipolare materiali facilmente reperibili per costruire semplici oggetti, meccanismi e modelli, servendosi degli strumenti opportuni.
CONOSCENZE	<p>Classe prima:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Conoscere i software che consentono di disegnare e costruire rappresentazioni grafiche. • Conoscere il ciclo vitale dei materiali • Conoscere i problemi legati allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo <p>Classe seconda:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Conoscere il sistema grafico per rappresentare solidi su tre piani •Conoscere le basi per creare un foglio di lavoro. <p>Conoscere le tecnologie di trasformazione e produzione dei principali alimenti di origine vegetale e animale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i prodotti della pesca • Conoscere le caratteristiche delle bevande • Conoscere i diversi metodi di conservazione degli alimenti • Conoscere le caratteristiche degli additivi chimici

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le cause dell'inquinamento alimentare • Saper leggere e interpretare le etichette alimentari • Conoscere gli OGM e gli alimenti biologici • Conoscere la funzione degli alimenti • Conoscere le caratteristiche dei principi alimentari • Conoscere le caratteristiche di un'alimentazione sana • Conoscere le caratteristiche delle forze • Conoscere le principali macchine semplici <p>Classe terza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tecniche per creare presentazioni informatiche. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali macchine semplici • Conoscere i sistemi di trasferimento dell'energia • Conoscere i principi di funzionamento dei mulini e della macchina a vapore • Conoscere i principi di funzionamento del motore a scoppio • Conoscere i principi di funzionamento delle turbine a vapore e idrauliche • Conoscere i principi di funzionamento degli organi di trasmissione • Conoscere, a grandi linee, il sistema dei trasporti in Italia • Conoscere le caratteristiche della rete stradale • Conoscere la struttura e la tecnica di alcuni mezzi di trasporto: la bicicletta, il ciclomotore, l'automobile • Conoscere la natura dei fenomeni elettrici e magnetici • Comprendere la differenza tra materiali conduttori e materiali isolanti • Conoscere i concetti di tensione e corrente elettrica • Conoscere la struttura di pile e accumulatori
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra forme di pensiero e atteggiamenti che preparano e sostengono interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli o limitazioni di vario genere: economiche, strumentali, conoscitive, dimensionali, temporali, etiche</p>

CONTENUTI	1^ classe	2^ classe	3^ classe
	<p>1^ classe Materiali ♦ Attività di laboratorio tecnico per la manipolazione di materiali. ♦ Uso di strumenti e materiali per la realizzazione di manufatti.</p> <p>Il riciclo dei materiali I rifiuti come risorsa L'utilizzo dei rifiuti</p> <p>Informatica Realizzazione di dati mediante l'utilizzo uso dei software in uso</p>	<p>2^ classe Materiali: Realizzazione in cartoncino/legno/polistirolo di modelli analogici di ambienti abitativi in scala di riduzione. Educazione Ambientale: Realizzazione degli arredi di uno o più ambienti</p> <p>Le tecnologie alimentari I derivati del frumento La lavorazione del riso L'estrazione dello zucchero di barbabietola l'industria olearia l'industria del latte e dei suoi derivati la carne I derivati della carne</p> <p>Preparazione e produzione di semplici preparazioni alimentari</p> <p>La pesca La classificazione dei prodotti della pesca I metodi di pesca l'industria del pesce</p> <p>Le bevande L'acqua La birra Il vino Le bevande nervine Le bibite e i succhi di frutta</p> <p>Le etichette La lettura delle etichette</p> <p>La conservazione degli alimenti I metodi di conservazione La conservazione per mezzo del freddo la conservazione per mezzo del calore</p>	<p>3^ classe</p> <p>Le macchine motrici Mulini ad acqua e mulini a vento La macchina a vapore I motori a scoppio Le turbine</p> <p>Il sistema dei trasporti Cosa si intende per sistema dei trasporti la situazione in Italia Le aree urbane Il trasporto stradale La rete viaria I veicoli su gomma L'auto ibrida L'elettricità</p> <p>L'energia elettrica Cos'è l'elettricità Tensione e corrente elettrica Le leggi fondamentali dell'elettricità</p> <p>Realizzazione di un semplice schema elettrico</p> <p>Informatica Realizzazione di dati mediante l'utilizzo dei software in uso</p>

		<p>La conservazione per rimozione dell'acqua I metodi chimici naturali I conservanti chimici artificiali</p> <p>Informatica Realizzazione di dati mediante l'utilizzo uso dei software in uso</p>	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>1^ classe Esperienza di misura e fotografia dell'ambiente scolastico. Esperienze legate al metodospesperimentale. Esperienze di utilizzo di nuove applicazioni informatiche:desktop, games, Google Chrome con relativeApp.Attività di stime di grandezze fisicheriferite a oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<p>2^ classe Esperienza di ricerca/selezione di informazioni utili per una visita guidata tramite Internet. Esperienze di montaggio/rimontaggio di semplici oggetti, altri dispositivi comuni: Prove sperimentali nei vari settori della tecnologia Attività di riparazione di oggetti dell'arredo scolastico.</p>	<p>3^ classe Attività di problem solving su materiale cartaceo e digitale. Attività di coding.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>1^ classe Visita in una cartiera</p>	<p>2^ classe Costruiamo un piccolo vivaio Scopriamo i l valore nutritivo del ciboandando al supermercato</p>	<p>3^ classe Visita in una centrale elettricaVisita in scuole innovative cheutilizzano queste risorse.</p>
COMPITO DI REALTA'	<p>1^classe Costruiamo una poltroncina di cartone</p>	<p>2^ classe Questo intreccio lo progetti tu!Rilievo dell'aula</p>	<p>3^ classe Costruire un meccanismo biella-manovella</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica dei comportamenti e delle modalità di lavoro degli alunni, tabelle per l'autovalutazione, co-valutazione e valutazione con indicatori di correttezza, rubriche valutative.</p>		

