

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA



LA SCUOLA

La scuola dell'Infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare **l'identità** significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare **l'autonomia** significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire **competenze** significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro e la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile, di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità - che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa. Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati internazionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare.

I bambini giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita.

Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della fretteolosità e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta.

I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte.

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista. La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più “forti” per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare.

Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità. Modelli culturali ed educativi, esperienze religiose diverse, ruoli sociali e di genere hanno modo di confrontarsi, di rispettarci e di evolvere verso i valori di convivenza in una società aperta e democratica.

Le famiglie dei bambini con disabilità trovano nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità.

Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo “mondo”, di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all’evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.

La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all’intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un’appropriata regia pedagogica.

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all’innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

L’AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curriculum della scuola dell’infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un’equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l’ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come “base sicura” per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L’apprendimento avviene attraverso l’azione, l’esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l’arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in maniera creativa le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

– lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredamenti e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;

– il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri. Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo

della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della scuola dell'infanzia

IL SÉ E L'ALTRO

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

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

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

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.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc..; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Nella scuola dell’Infanzia le Competenze chiave Europee si sviluppano nei Campi di esperienza come segue:

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D’ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
3. COMPETENZA MATEMATICA E DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – <i>Oggetti, fenomeni, esseri viventi - Numero e spazio</i>
4. COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA	IL SÉ E L’ALTRO - TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

SCUOLA INFANZIA

PERIODO: triennio infanzia

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

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

CAPACITA' DI ADATTARSI A PERSONE E SITUAZIONI, DI COMPRENDERE E GESTIRE LE EMOZIONI, LAVORARE E COLLABORARE IN GRUPPO, CAPACITA' ORGANIZZATIVE, SVILUPPARE LA PROPRIA AUTONOMIA E LA PROPRIA AUTOSTIMA.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

Il bambino sviluppa il senso della propria identità, percepisce e sa esprimere i propri bisogni e sentimenti in modo adeguato;

il bambino interagisce in modo costruttivo con gli altri, sa confrontarsi, sostenere le proprie ragioni e riconoscere la reciprocità tra chi parla e chi ascolta;

Conosce la propria storia personale e familiare, le tradizioni della propria comunità e le confronta con quelle altrui, ponendosi domande sui temi esistenziali e religiosi;

Avverte i propri diritti e doveri, comprende le regole del vivere insieme e inizia a riflettere su cosa sia il bene e il male, la giustizia;

Il bambino si orienta nelle prime nozioni di passato, presente, futuro e si muove con sicurezza negli spazi familiari rispettando le regole

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Supera la dipendenza dall'adulto
- Passa gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato
- Riconosce ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni
- Rispetta i tempi degli altri
- Collabora con gli altri
- Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili
- Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno
- Manifesta il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.
- Accetta e, gradualmente, rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipa attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni
- Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro
- Riconosce nei compagni tempi e modalità diverse
- Scambia giochi, materiali ecc.
- Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune
- Aiuta i compagni che manifestano difficoltà o che chiedono aiuto
- Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali
- Rispetta
- le norme per la sicurezza e la salute, date e condivise nel gioco e nel lavoro

CONOSCENZE	Gruppi sociali riferiti all'esperienza e loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, comune, Parrocchia ecc.) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada Regole della vita e del lavoro in classe Significato ed importanza delle regole Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da nazionalità diverse)		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la storia personale e familiare, per le tradizioni della propria comunità, di alcuni beni culturali Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con i compagni, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista e delle differenze, rispettandoli Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria ed altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente		
CLASSI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
CONTENUTI	L'identità personale, la famiglia, le emozioni, le regole	L'identità personale, la famiglia, le emozioni, le regole, la comunità e le tradizioni	L'identità personale, la famiglia, le emozioni, le regole, la comunità e le tradizioni, le diversità culturali, le religioni
ATTIVITÀ LABORATORIALI IN SEZIONE	Giochi di esplorazione per la conoscenza degli ambienti scolastici Realizzazione di cartelloni	Ascolto e visione di racconti Realizzazione di cartelloni in gruppi	Ascolto e visione di racconti Realizzazione di cartelloni in gruppi

	Ascolto e visione di racconti Giochi simbolici Circle time	Attività grafico pittoriche Giochi simbolici Circle time	Attività grafico pittoriche Drammatizzazioni
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Nel giardino della scuola: feste a tema (nonni, emozioni, carnevale ecc)	Nel giardino della scuola: feste a tema (nonni, emozioni, carnevale ecc)	Nel giardino della scuola: feste a tema (nonni, emozioni, carnevale ecc)

SCUOLA DELL'INFANZIA

PERIODO: triennio infanzia

CAMPO DI ESPERIENZA: Immagini, suoni e colori

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Capacità di comprendere e rispettare le idee e i significati espressi in modi creativi e diversi, attraverso le varie forme di espressione culturale e artistica. Apprezzare l'importanza dell'espressione creativa valorizzando le proprie ed altrui creazioni. Esprimere idee e sentimenti utilizzando diverse forme d'arte (visive, musicali, teatrali). Conoscere il patrimonio culturale, artistico e musicale. È cruciale per costruire l'identità sociale e culturale, favorire la comprensione reciproca e promuovere la creatività personale e collettiva.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

Il bambino comunica, esprime emozioni e racconta esperienze attraverso

il linguaggio verbale e non verbale (gesti, disegni, suoni);

Il bambino utilizza materiali o strumenti per esprimere la propria creatività;

Il bambino riconosce e descrive i colori, le forme e i suoni

OBIETTIVI CONCORRENTI**ABILITÀ**

Esplora materiali e strumenti grafico-pittorici e sonori.
Riconosce e riproduce semplici suoni e colori.
Sperimenta il piacere del fare creativo.
Scarabocchia e traccia segni e manipola materiali.
Ascolta e ripete suoni, rumori e semplici ritmi.
Distingue i colori primari.
Utilizza linguaggi grafici e sonori in modo più intenzionale.
Riconosce e combina i colori.
Riproduce semplici sequenze ritmiche.
Disegna forme riconoscibili.
Canta brevi canzoni.
Ripete sequenze di 2/3 suoni o colori.
Utilizza linguaggi espressivi per comunicare idee ed emozioni.
Riconosce e riproduce sequenze complesse di suoni e colori.
Disegna e colora con intenzionalità.
Canta e accompagna con semplici strumenti musicali.
Inventa storie illustrate.

CONOSCENZE

Colori primari
Colori secondari
Colori complementari e sfumature di colore.
Colori caldi e colori freddi
Strumenti musicali di base
Suoni familiari (voce, strumenti semplici, rumori ambientali)
Elementi di ritmo e melodie

ATTEGGIAMENTO

Curiosità ed esplorazione libera. Piacere del gioco creativo. Condivisione con i pari.
Collaborazione nei giochi creativi. Attenzione e concentrazione. Desiderio di esprimersi.
Autonomia creativa. Capacità di cooperare. Orgoglio per le proprie produzioni.

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
CONTENUTI - TEMI	Giochi creativi e manipolativi con digito pittura e materiali comuni e strutturati Ascolto di filastrocche e canzoncine.	Creare con i colori e con i suoni. Giochi di mescolanza dei colori. Piccoli cori e giochi ritmici.	Racconti con immagini, suoni e colori. Piccoli spettacoli e mostre. Produzione di libri illustrati e collettivi.
ESPERIENZE IN SEZIONE	Laboratori di pittura libera. Giochi musicali con strumenti a percussione. Angolo creativo con materiali vari.	Laboratori di collage e pittura guidata. Giochi musicali di gruppo. Racconti illustrati e drammatizzazioni.	Laboratori di pittura a tema. Creazione di storie con immagini e suoni. Preparazione di spettacoli musicali. Laboratorio musicale
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Osservazione dei colori della natura (foglie e fiori). Ascolto dei suoni dell'ambiente.	Visite e mostre o spazi artistici locali. Giochi di ascolto dei suoni urbani e naturali.	Partecipazione a eventi culturali locali. Esplorazioni artistiche nella natura.

SCUOLA DELL'INFANZIA

PERIODO: triennio infanzia

CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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 attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

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.

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	Esprime emozioni e sentimenti provati in situazioni concrete Comprende le emozioni e i sentimenti espressi dal compagno o da uno stimolo fornito dall'insegnante Racconta esperienze vissute a casa, a scuola, in altri contesti Ascolta e comprende i racconti di esperienze vissute dai compagni Racconta storie ascoltate a casa e a scuola e inventate con la sua fantasia Ascolta e comprende le storie raccontate in sezione e in altri contesti da fonti dirette o attraverso i media Chiede e offre spiegazioni su attività e giochi proposti in sezione Comprende le istruzioni per lo svolgimento di attività e giochi Spiega le regole per svolgere un'attività Comprende e applica le regole per lo svolgimento di un'attività Sperimenta e inventa rime, filastrocche e nuove parole Comprende e usa le parole nuove arricchendo il proprio lessico Partecipa alle conversazioni in sezione rispettando il turno di parola
CONOSCENZE	Le emozioni primarie: gioia, paura, tristezza, rabbia, sorpresa, disgusto Lessico di base su argomenti di vita quotidiana

	La struttura di un semplice racconto: Chi c'era? Che cosa è successo? E come è finita? Le sequenze istruttive per spiegare come si svolge un'attività, come si costruisce un oggetto Le regole di un gioco, di una conversazione Le rime, le filastrocche e le parole nuove Il turno di parola		
ATTEGGIAMENTO	Mostrare interesse e rispetto per le idee espresse dal compagno Interagire con insegnanti e compagni manifestando le proprie emozioni Porre domande relative a vocaboli nuovi anche di uso comune riferiti a bisogni e situazioni Mostrare interesse l'ascolto di rime, poesie, filastrocche, canzoni, narrazioni Scoprire la presenza di lingue diverse, riconoscendo e sperimentando la pluralità dei linguaggi Avvicinarsi con curiosità ed interesse alla lingua scritta esplorando e sperimentando forme di comunicazione attraverso la scrittura anche con l'ausilio delle tecnologie digitali		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
CONTENUTI - TEMI	Le emozioni primarie: gioia e paura Rime, filastrocche, poesie brevi Racconti Albi illustrati	Le emozioni primarie: gioia, paura tristezza e sorpresa Parole lunghe e parole corte Filastrocche, poesie Racconti Riassunti orali Favole classiche	Le emozioni primarie: gioia, paura tristezza, sorpresa, rabbia e disgusto. Parole lunghe e parole corte Lettura di racconti Riassunti orali Favole classiche Lingua Inglese
ESPERIENZE IN SEZIONE	Visione di immagini e video, mimi e lettura gioco delle emozioni, conversazione. Ascolto e visione alla Lim di favole classiche	Visione di immagini e video, rappresentazione grafica e drammatizzazione di emozioni, conversazione – circle time	Visione di immagini e video, rappresentazione grafica e drammatizzazione di emozioni, storie, conversazione circle time

	Creazione ed invenzione di brevi racconti Brain-storming	Ascolto e visione alla Lim di favole classiche Brain-storming Ricostruzione delle azioni dei protagonisti del racconto Lettura di fumetti Brevi drammatizzazioni di racconti ascoltati o inventati dai bambini	Ascolto e visione alla Lim di favole classiche Brain-storming Ricostruzione orale delle sequenze e delle azioni di racconti ascoltati o inventati Drammatizzazioni Laboratorio di Lingua Inglese
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Il parco giochi: come ci sentiamo?	Il teatro dei burattini e i personaggi che interpretano le emozioni	Le storie emotive – progetto cinema

SCUOLA DELL'INFANZIA

PERIODO: triennio infanzia

CAMPO DI ESPERIENZA: Il corpo e il movimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

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

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

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

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	Il corpo e lo spazio: Riconosce le parti del corpo Rappresenta graficamente il corpo sperimenta schemi posturali Sperimenta gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare....) Si muove e si orienta nello spazio Esegue azioni seguendo le indicazioni dell'insegnante (percorsi) Coordina la motricità fine Percepisce la propria identità sessuale Il corpo come strumento espressivo e comunicativo: scopre le potenzialità espressive e comunicative del corpo impara a comunicare con la mimica Esegue semplici coreografie il gioco lo sport le regole: controlla il gesto Usa piccoli attrezzi Rispetta le regole dei giochi salute e benessere: Consolida la propria autonomia È sensibile ad una corretta alimentazione ha cura di sé attraverso l'igiene personale
CONOSCENZE	Le parti del corpo Lo schema corporeo Le modalità di rappresentazione del corpo Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti I concetti topologici Le regole del gioco Le modalità di utilizzo di piccoli attrezzi

	Le tecniche espressive e comunicative La mimica gestuale Gli alimenti
--	--

	La corretta alimentazione I cibi sani La cura di sé La routine di igiene personale		
ATTEGGIAMENTO	Mostrare un rapporto positivo con il proprio corpo Porre domande sulle differenze di genere Mostrare curiosità verso gli aspetti comunicativo - relazionali del messaggio corporeo Mostrare entusiasmo per la partecipazione e giochi di gruppo Assumere atteggiamenti positivi nella condivisione e nel rispetto delle regole Mostrare interesse per la cura di sé, l'igiene personale Porre domande su alimenti poco noti e sulle loro caratteristiche Assumere atteggiamenti positivi verso le regole di una alimentazione sana e corretta Mostrare interesse e curiosità nei confronti delle tradizioni culinarie locali, nazionali e di altre culture		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
CONTENUTI - TEMI	il viso le parti del viso alimentazione igiene il ritmo	il corpo le parti del corpo alimentazione igiene il ritmo	lo spazio alimentazione igiene le regole dei giochi il ritmo

ESPERIENZE IN SEZIONE	ritaglio attività coordinazione oculo manuale canti ritmati e mimati marionette coding giochi sensoriali volti ad esplorare texture e colori di frutta, verdura ecc ascolto e visione alla LIM di racconti relativi alle buone abitudini alimentari laboratori di cucina creativa: preparare semplici merende utilizzando frutta e verdura	Attività di coordinazione oculo manuale canti ritmati e mimati giochi di movimento giochi di espressione mimico-facciale e corporea giochi con attrezzi percorsi motori giochi sensoriali volti ad esplorare texture e colori di frutta, verdura ecc ascolto e visione alla LIM di racconti relativi alle buone abitudini alimentari laboratori di cucina creativa: preparare semplici merende utilizzando frutta e verdura	canti ritmati e mimati giochi di movimento giochi di espressione mimico-facciale e corporea giochi con attrezzi percorsi motori giochi di equilibrio e coordinazione attività espressive: drammatizzazioni giochi sensoriali volti ad esplorare texture e colori di frutta, verdura ecc ascolto e visione alla LIM di racconti relativi alle buone abitudini alimentari laboratori di cucina creativa: preparare semplici merende utilizzando frutta e verdura
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	partecipare a giochi di gruppo nel giardino della scuola	partecipare come spettatori a spettacoli teatrali e di burattini partecipare a giochi di gruppo	partecipare come spettatori e come protagonisti a spettacoli teatrali e di burattini partecipare a giochi di gruppo

PERIODO: triennio infanzia

CAMPO DI ESPERIENZA: La conoscenza del mondo

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA; COMPETENZE DIGITALI; SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITA'; IMPARARE AD IMPARARE.

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

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 gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	Differenzia un insieme in base alla numerosità degli oggetti Sviluppa abilità di conteggio Differenzia gli oggetti in base ad alcune caratteristiche Aggiunge e toglie un elemento alla quantità Si muove nello spazio Riconosce figure geometriche nella realtà Interiorizza le coordinate spazio-temporali Descrive le forme degli oggetti Segue un percorso Cambia direzione in base a un comando Osserva il proprio corpo Cura le piante Descrive semplici fenomeni Osserva fenomeni atmosferici, l'ambiente Individua le principali caratteristiche di una stagione Individua somiglianze e differenze Utilizza strumenti di misura non convenzionali
CONOSCENZE	I concetti topologici Le coordinate spazio-temporali Le stagioni e le principali caratteristiche Le figure geometriche Le caratteristiche delle principali figure La numerosità di un insieme Il conteggio Le modalità della classificazione Le caratteristiche dei fenomeni atmosferici dell'ambiente Il corpo umano e le sue caratteristiche Gli strumenti di misura La misura con semplici strumenti non convenzionali

ATTEGGIAMENTO	Mostra curiosità per il conteggio e i numeri Mostra curiosità per le forme esistenti nella realtà Pone domande sulle stagioni e sulla loro consequenzialità Mostra interesse nei confronti della vita e delle caratteristiche di animali e piante Pone domande e riflette sul concetto di numero		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
CONTENUTI - TEMI	le stagioni gli animali e i vegetali le forme geometriche (Cerchio, quadrato, triangolo) i concetti topologici	le sequenze temporali le stagioni e le loro caratteristiche gli animali e i vegetali e il loro ciclo di vita in funzione delle stagioni le forme geometriche (Cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) Concetto di insieme Fenomeni atmosferici I concetti topologici	le sequenze temporali le stagioni, le loro caratteristiche e le influenze sulla vita degli esseri che popolano la Terra gli animali e i vegetali e il loro ciclo di vita in funzione delle stagioni le forme geometriche (Cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) Concetto di insieme Concetto di numero Numeri e sequenzialità numerica Concetto di maggiore e minore Fenomeni atmosferici I concetti topologici
ESPERIENZE IN SEZIONE	routine (appello calendario meteo) semina	Routine Coding unplugged	Routine Coding unplugged

	descrizione delle caratteristiche della natura nelle varie stagioni ciclo di produzione del vino, dell'olio, del pane le api e il miele rappresentazione in sequenze del ciclo di produzione di alcuni alimenti giochi strutturati (gioco dell'oca, memory) Percorsi raccolta delle foglie seriazione delle foglie classificazione degli agrumi	Primi elementi di robotica e pensiero computazionale con Robot educativi Storytelling tinkering semina descrizione delle caratteristiche della natura nelle varie stagioni ciclo di produzione del vino, dell'olio, del pane le api e il miele rappresentazione in sequenze della produzione di alcuni alimenti giochi strutturati (gioco dell'oca, memory) Percorsi raccolta delle foglie seriazione delle foglie classificazione degli agrumi	Semina Primi elementi di robotica e pensiero computazionale con Robot educativi Storytelling tinkering descrizione delle caratteristiche della natura nelle varie stagioni ciclo di produzione del vino, dell'olio, del pane le api e il miele rappresentazione in sequenze della produzione di alcuni alimenti giochi strutturati (gioco dell'oca, memory) Percorsi raccolta delle foglie seriazione delle foglie classificazione degli agrumi
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	raccolta delle foglie	frantoio vigna e cantina	frantoio vigna e cantina

		panificio	panificio
--	--	-----------	-----------

LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Nella Scuola dell'Infanzia la valutazione è documentativa e partecipativa, focalizzata sullo sviluppo e sul benessere del bambino.

Si utilizzano strumenti quali:

- **Osservazione continua-i docenti osservano i bambini durante le attività**
- **Documentazione dei percorsi-i docenti raccolgono lavori, disegni, schede ecc. per documentare i progressi**
- **Autovalutazione-i docenti rendono gli alunni protagonisti coinvolgendoli nella riflessione e nel gradimento delle attività svolte.**

In sintesi, la valutazione nella Scuola dell'Infanzia è volta a:

- **Capire e documentare i progressi dei bambini o rilevare eventuali difficoltà e criticità**
- **Pianificare attività, strategie di intervento e metodologie adatte alle esigenze di tutti e di ciascuno**
- **Comunicare con le famiglie rendendo i genitori partecipi dello sviluppo dei loro figli**

Non mancano momenti di verifica realizzata attraverso attività didattiche che solitamente si snodano intorno a uno sfondo integratore capace di rendere il percorso didattico più accattivante e motivante.

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in *forma sia orale* sia scritta, utilizzando *materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

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 cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
CONOSCENZE	• Interazione in una conversazione e rispetto dei turni di intervento. • Comprensione dell'argomento di cui si parla. • Racconto orale di una storia personale. • Ascolto di testi narrativi per la comprensione del senso globale e delle informazioni principali.

ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse nelle fasi di ascolto di storie in classe e verbalizzazione di esperienze.		
CONTENUTI	Classe 1	Classe 2	Classe 3
CONTENUTI	Racconti di fiabe e favole, filastrocche, semplici poesie e testi. Dialoghi. Drammatizzazioni. Filastrocche Osservazioni, considerazioni e conversazioni relative agli argomenti trattati.	Dialoghi. Testi orali descrittivi di persone. Testi orali narrativi: racconti brevi, realistici e fantastici, fiabe. Filastrocche e canzoni. Istruzioni su semplici giochi. Racconti orali di esperienze personali o di storie ascoltate. Canzoni	Conversazioni. Discussioni. Spiegazioni ed esposizioni fatte in classe. Testi orali descrittivi di persone, animali e ambienti. Testi orali narrativi: racconti realistici, fiabe, favole, miti, leggende. Istruzioni per lo svolgimento di un'attività.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi di ascolto. Conversazioni guidate. Giochi linguistici: indovinelli, acrostici, cruciverba, pittogrammi e parole nascoste.	Giochi di ascolto. Giochi linguistici: indovinelli, acrostici, cruciverba, pittogrammi e parole nascoste.	Giochi di ascolto. Giochi linguistici: indovinelli, acrostici, cruciverba, pittogrammi e parole nascoste.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Spettacoli teatrali e teatro dei burattini. Cinema. Ascolto di racconti ed esperienze vissute (genitori, nonni...)	Spettacoli teatrali e teatro dei burattini. Cinema. Ascolto di racconti ed esperienze vissute (genitori, nonni...)	Spettacoli teatrali e teatro dei burattini. Cinema. Ascolto di racconti ed esperienze vissute (genitori, nonni...)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

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

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini e comprendere il significato di parole non note in base al testo. • Leggere testi di vario genere cogliendo l'argomentazione di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni, mostrando di saperne cogliere il senso globale.
CONOSCENZE	• Tecniche di lettura strumentale, silenziosa e ad alta voce, intonata ed espressiva. • Lettura di testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.

ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso la lettura		
CONTENUTI	Classe 1	Classe 2	Classe 3
CONTENUTI	Lettura di immagini singole e in sequenza. Parole di uso comune scritte con caratteri diversi. Brevi frasi relative a esperienze quotidiane e a vissuti personali: lettura globale e di decifrazione. Brevi testi di vario genere: descrizioni, filastrocche e poesie.	Associazione di immagini a sequenze narrative. Associazione di didascalie esplicative a immagini in sequenza. Riordino di immagini in sequenza relative alle storie lette. Semplici testi di tipo narrativo (realistico, fantastico), testo descrittivo, filastrocche e poesie. Struttura del testo (inizio/svolgimento/conclusione). Elementi del testo (Chi?/Che cosa?/ Dove?/ Quando?)	Testo narrativo (realistico e fantastico), testo descrittivo, fiabe e favole, miti e leggende, testo poetico, testo informativo e regolativo e loro caratteristiche. Struttura del testo (inizio, svolgimento e conclusione). Elementi del testo (Chi?/Che cosa?/ Dove?/ Quando?). Semplici figure retoriche (individuazione delle rime, onomatopée, similitudini e metafore)
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Drammatizzazione, role-play, rappresentazione grafico pittorica del contenuto letto, trasposizione dei contenuti letti in fumetto.	Drammatizzazione, role-play, rappresentazione grafico pittorica del contenuto letto, trasposizione dei contenuti letti in fumetto.	Drammatizzazione, role-play, rappresentazione grafico pittorica del contenuto letto, trasposizione dei contenuti letti in fumetto.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Incontri con autori, partecipazione ad attività di lettura animata presso librerie, centri lettura, biblioteche, visione di film di animazione relativi ai testi letti.	Incontri con autori, partecipazione ad attività di lettura animata presso librerie, centri lettura, biblioteche, visione di film di animazione relativi ai testi letti.	Incontri con autori, partecipazione ad attività di lettura animata presso librerie, centri lettura, biblioteche, visione di film di animazione relativi ai testi letti.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo 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.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con gli altri, per ricordare...) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare) • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e i segni di interpunzione
CONOSCENZE	• Corrispondenza fonema/grafema • Riproduzione di parole nei diversi caratteri di scrittura • Associazioni di parole a immagini • Produzione autonoma di didascalie, frasi e brevi testi

ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso la scrittura creativa e funzionale		
CONTENUTI	Classe 1	Classe 2	Classe 3
CONTENUTI	Acquisizione della motricità fine. Dettati di parole e frasi. Produzione autonoma di brevi e semplici frasi. Ampliamento del patrimonio lessicale. Uso adeguato del lessico appreso. Dettato di parole e brevi frasi.	Produzione autonoma di frasi legate ad esperienze personali. Produzione di semplici e brevi testi di vario tipo legati ad esperienze personali, in modo logico e cronologico. Uso dei segni di interpunzione. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo. Dettati ortografici	Raccolta di idee e informazioni ed organizzazione in modo logico e cronologico. Produzione di testi di vario tipo: narrativo, descrittivo, informativo. Storie da completare. Dettati ortografici. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo. Ampliamento del patrimonio lessicale attraverso la lettura di testi diversi. Uso del dizionario. Utilizzo dei vocaboli e dei modi di dire per arricchire il lessico d'uso. Rielaborare testi, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Riordino di sillabe: gioco con le coppie minime per imparare a costruire e/o manipolare le parole. Giochi linguistici interattivi alla lim. Giochi fonologici. Uso dell'alfabetiere per giocare con i suoni e come supporto per la scrittura spontanea.	Riordino di parole plurisillabe. Completamento di cruciverba. Produzione di acrostici. Soluzione di indovinelli. Completamento di cloze con e senza lista di parole. Giochi di rime.	Completamento di cruciverba. Produzione di acrostici. Soluzione di indovinelli. Completamento di cloze con e senza lista di parole. Giochi di rime. Produzione in piccoli gruppi di filastrocche in rima.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Caccia al tesoro alfabetica (nel cortile della scuola). Taccuino dell'esploratore , scrittura urbana: esplorare la realtà circostante e scrivere di ciò che si vede, si sente,	Taccuino dell'esploratore , scrittura urbana: esplorare la realtà circostante e scrivere di ciò che si vede, si sente, si vive.	Taccuino dell'esploratore , scrittura urbana: esplorare la realtà circostante e scrivere di ciò che si vede, si sente, si vive.

	si vive.		
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA, TERZA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in *forma sia orale* sia scritta, utilizzando *materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012:

L'allievo 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.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Comprendere le diverse accezioni, l'uso e il significato figurato delle parole e i termini specifici delle discipline di studio
----------------	---

	Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione		
CONOSCENZE	Lessico adeguato al contesto e all'età dei discenti		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare motivazione e interesse verso la scoperta di parole non note per l'ampliamento del proprio lessico		
CONTENUTI	Classe 1	Classe 2	Classe 3
CONTENUTI	Ascolto di testi letti dall'insegnante. Conversazioni guidate su argomenti noti e non noti. Racconti di esperienze personali. Visione di filmati, video e documentari.	Individuazione in testi letti e/o ascoltati di parole non note. Conversazioni guidate su argomenti noti e non noti. Racconti di esperienze personali. Visione di filmati, video e documentari. Ampliamento del patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. Parole generiche e parole specifiche. Sinonimi, contrari e omonimi.	Individuazione in testi letti e/o ascoltati di parole non note. Conversazioni guidate su argomenti noti e non noti. Racconti di esperienze personali. Visione di filmati, video e documentari. Ampliamento del patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. Semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. Parole generiche e parole specifiche. Sinonimi, contrari e omonimi. Lessico specifico delle discipline
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi linguistici: indovinelli, acrostici, cruciverba, pittogrammi e parole nascoste. Brainstorming.	Giochi linguistici: indovinelli, acrostici, cruciverba, pittogrammi e parole nascoste. Brainstorming.	Giochi linguistici: indovinelli, acrostici, cruciverba, pittogrammi e parole nascoste. Brainstorming.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Spettacoli teatrali. Cinema.	Spettacoli teatrali. Cinema.	Spettacoli teatrali. Cinema. Partecipazione a conferenze e/o incontri a tema organizzati da enti e/o associazioni territoriali.
MODALITÀ E STRUMENTI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla		

VALUTATIVI	specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.
-------------------	--

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita SUGLI USI DELLA LINGUA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in *forma sia orale* sia scritta, utilizzando *materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012:

L'allievo padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative 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 e per correggere i propri scritti.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta
CONOSCENZE	• Convenzioni ortografiche semplici e complesse, • Segni di punteggiatura

	• Morfologia • Sintassi		
ATTEGGIAMENTI	• Sviluppare un atteggiamento di curiosità e scoperta rispetto alla struttura della lingua.		
CONTENUTI	Classe 1	Classe 2	Classe 3
CONTENUTI	Vocali e consonanti. Sillabe dirette e inverse. Principali difficoltà ortografiche. Segni grafici (accento e apostrofo). Articoli e nomi. Funzione del verbo. Funzione dell'aggettivo. Discriminazione di frase/non frase	Uso corretto dei principali segni di punteggiatura. Uso delle convenzioni ortografiche. Articoli: genere e numero. Nomi: genere, numero, sinonimi e contrari. Aggettivi qualificativi. Verbi (distinzione tra azioni passate, presenti, future). Frase minima ed espansa. Semplici connettivi logici.	Ordine alfabetico. Parti variabili e invariabili del discorso (articoli, nomi, aggettivi, verbi, pronomi preposizioni semplici e articolate, avverbi, esclamazioni). Uso delle convenzioni ortografiche. Frase minima, frase espansa ed elementi della frase (soggetto, predicato e complemento oggetto)
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Lapbook. Giochi linguistici. Attività interattive con software didattici. Realizzazione di cartelloni e poster.	Lapbook. Giochi linguistici. Attività interattive con software didattici. Realizzazione di cartelloni e poster.	Lapbook. Giochi linguistici. Attività interattive con software didattici. Realizzazione di cartelloni e poster. Puzzle di frasi
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Giochi in cortile (caccia al tesoro di paroline nascoste)	Giochi in cortile (Twister delle parti del discorso, staffetta dei verbi, la campana della punteggiatura)	Giochi in cortile (Twister delle parti del discorso, staffetta dei verbi, la campana della punteggiatura, salto nei cerchi ortografici)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica-funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

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.

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.

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

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

	• Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.	
CONOSCENZE	Conversazioni libere e guidate.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la verbalizzazione di esperienze e per le attività di ascolto	
CLASSI	Classe 4	Classe 5
CONTENUTI	Interazione in una conversazione, rispetto dei turni di intervento e formulazione di domande e risposte pertinenti. Espressione della propria opinione e riconoscimento di quella altrui. Racconto di esperienze personali in modo chiaro ed essenziale. Organizzazione di discorsi orali ed esposizione di argomenti di studio. Racconti realistici e fantastici, racconti in prima e terza persona. Riassunti, descrizioni orali di persone, animali, oggetti e ambienti in modo oggettivo e soggettivo. Testo poetico; similitudini, metafore e parafrasi. Testi regolativi ed informativi.	Interazione in una conversazione e/o in una discussione rispettando tempi e turni di parola. Organizzazione di discorsi orali ed esposizione di argomenti di studio. Racconto di esperienze personali in base a un criterio logico-cronologico e pertinente.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi di ascolto, giochi linguistici, pittogrammi, acrostici, indovinelli, cruciverba, parole nascoste.	Giochi di ascolto, giochi linguistici, pittogrammi, acrostici, indovinelli, cruciverba, parole nascoste
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Spettacoli teatrali e teatro dei burattini. Cinema. Ascolti di racconti ed esperienze vissute (genitori, nonni, autorità del territorio).	Spettacoli teatrali e teatro dei burattini. Cinema. Ascolti di racconti ed esperienze vissute (genitori, nonni, autorità del territorio).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica Rubrica Valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO: LETTURA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

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

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Impiega tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usa opportune strategie per analizzare il contenuto, si pone domande all'inizio e durante la lettura del testo; coglie indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfrutta le informazioni della titolazione delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che intende leggere.
- Legge e confronta informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricava informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc) per scopi pratici e conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc).
- Segue istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Legge testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà e

	semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprime un motivato parere personale.	
CONOSCENZE	• Lettura silenziosa in funzione della consegna • Lettura ad alta voce connessa alla valenza espressiva della punteggiatura • Lettura regolata • Lettura selettiva su fonti predisposte dall'insegnante e finalizzate ad uno scopo • Lettura di anticipazione del contenuto partendo da titoli e immagini • Individuazione di parole chiave e non note e ipotesi sul significato a partire dal contesto • Lettura autonoma di testi scelti per il proprio piacere personale	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse per la lettura di diversi tipi di testi	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Testo narrativo realistico e fantastico. Racconto di avventura. Racconto fantasy. Racconto biografico e autobiografico. Lettere formale, informale e mail. Testo descrittivo. Testo poetico. Testo informativo ed espositivo. Testo regolativo.	Testo narrativo realistico e fantastico. Racconto di avventura. Racconto fantasy. Racconto biografico e autobiografico. Lettere formale, informale e mail. Testo descrittivo. Testo poetico. Testo informativo ed espositivo. Testo regolativo. Racconto di fantascienza. Racconto storico. Racconto giallo. Racconto umoristico. Racconto di cronaca. Pubblicità
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Lettura animata e drammatizzata Drammatizzazione a voce rovesciata Quaderno di lettura/lapbook con fotografie, disegni e citazioni preferite e riflessioni critiche sui libri letti. Utilizzo della biblioteca scolastica Incontro con l'autore di narrativa per ragazzi I mestieri del libro: alla scoperta di come nasce un libro	Lettura animata e drammatizzata Drammatizzazione a voce rovesciata Quaderno di lettura/lapbook con fotografie, disegni e citazioni preferite e riflessioni critiche sui libri letti. Utilizzo della biblioteca scolastica Incontro con l'autore di narrativa per ragazzi I mestieri del libro: alla scoperta di come nasce un libro
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Incontri con autori, partecipazione ad attività di lettura animata presso librerie, centri lettura, biblioteche, visione di film di animazione relativi ai testi letti. Utilizzo della biblioteca comunale. Visita a case editrici locali, legatorie: alla scoperta della produzione fisica del volume. Visita guidata presso	Incontri con autori, partecipazione ad attività di lettura animata presso librerie, centri lettura, biblioteche, visione di film di animazione relativi ai testi letti. Utilizzo della biblioteca comunale. Visita a case editrici locali, legatorie: alla scoperta della produzione fisica del volume. Visita guidata presso

	archivi storici. Lettura in ambiente naturale. Trekking letterario: percorsi a tappe in cui in determinati punti della passeggiata si leggono brani legati alla storia o alle leggende del luogo.	archivi storici. Lettura in ambiente naturale. Trekking letterario: percorsi a tappe in cui in determinati punti della passeggiata si leggono brani legati alla storia o alle leggende del luogo.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo 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.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	- Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Produce racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengono le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni; produce testi creativi sulla base di modelli dati
----------------	--

	(filastrocche, racconti brevi, poesie), sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. • 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; scrive semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (regole di gioco, ricette, ecc) • Esprime per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Rielabora testi (parafrasi, riassunto e trasformazione di testi) e ne redige di nuovi anche utilizzando programmi di videoscrittura • Realizza testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. • 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	
CONOSCENZE	• Forme di scrittura guidata e libera in relazione alle tipologie testuali. • Scrittura funzionale e di sintesi. • Scrittura di testi coesi, coerenti e corretti. • Riscrittura di testi: sintesi e rielaborazione • Produzione di testi scritti adeguati agli scopi e ai destinatari	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse verso la scrittura creativa e funzionale.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Scrittura guidata e libera in relazione alle tipologie testuali. Testo narrativo realistico e fantastico. Racconto di avventura. Racconto fantasy. Racconto biografico e autobiografico. Lettere formale, informale e mail. Testo descrittivo. Testo poetico. Testo informativo ed espositivo. Testo regolativo.	Scrittura guidata e libera in relazione alle tipologie testuali. Testo narrativo realistico e fantastico. Racconto di avventura. Racconto fantasy. Racconto biografico e autobiografico. Lettere formale, informale e mail. Testo descrittivo. Testo poetico. Testo informativo ed espositivo. Testo regolativo. Racconto di fantascienza. Racconto storico. Racconto giallo. Racconto umoristico. Racconto di cronaca. Pubblicità
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Costruzione di tavole lessicali specifiche per ciascuna tipologia testuale. Completamento di testi in base alla richiesta: inventa il titolo, scrivi l'inizio, lo svolgimento o la conclusione. Progetti di scrittura creativa.	Costruzione di tavole lessicali specifiche per ciascuna tipologia testuale. Completamento di testi in base alla richiesta: inventa il titolo, scrivi l'inizio, lo svolgimento o la conclusione. Progetti di scrittura creativa.

	Progetti di corrispondenza epistolare. Calligrammi. Piccoli reporter: interviste erranti e giornalismo sul campo	Progetti di corrispondenza epistolare. Calligrammi.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Taccuino dell'esploratore , scrittura urbana: esplorare la realtà circostante e scrivere di ciò che si vede, si sente, si vive. Scrittura epigrafica: uscita sul territorio per leggere le scritte già esistenti (targhe , monumenti, insegne storiche) per poi crearne di nuove (targhe turistiche o poetiche)	Taccuino dell'esploratore , scrittura urbana: esplorare la realtà circostante e scrivere di ciò che si vede, si sente, si vive. Scrittura epigrafica: uscita sul territorio per leggere le scritte già esistenti (targhe , monumenti, insegne storiche) per poi crearne di nuove (targhe turistiche o poetiche)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

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

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico;

Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).		
OBIETTIVI CONCORRENTI		
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	• Relazioni di significato • Struttura e formazione delle parole: morfologia lessicale • Uso degli strumenti di ricerca del lessico • Lessico specifico: linguaggi settoriali	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse per la scoperta di parole non note per ampliare il proprio lessico.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Il vocabolario. Omonimi. Sinonimi e contrari. Parole in via di estinzione. Radice e desinenza. Prefissi e suffissi	La lingua nel tempo. Prestiti e calchi. Linguaggio specifico e settoriale. Il gergo. Registri linguistici Omonimi. Sinonimi e antonimi. Parole polisemiche. Linguaggio letterale e figurato. Modi di dire
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Creazione di tavole lessicali a tema Utilizzo di strumenti di ricerca cartacei (vocabolario, testi) e multimediali (computer, motori di ricerca)	Creazione di tavole lessicali a tema Utilizzo di strumenti di ricerca cartacei (vocabolario, testi) e multimediali (computer, motori di ricerca)
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Safari linguistico: uscita in un ambiente specifico per raccogliere le parole di settore. Caccia al tesoro etimologica e dialettale.	Safari linguistico: uscita in un ambiente specifico per raccogliere le parole di settore. Caccia al tesoro etimologica, dialettale e dei registri linguistici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA ITALIANO

NUCLEO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza alfabetica funzionale è la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi

OBIETTIVI CONCORRENTI

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) e le fondamentali convenzioni ortografiche e si serve di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. • Comprende le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Riconosce la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo e le parti del discorso o categorie lessicali, i tratti grammaticali, le congiunzioni di uso più frequente (come e, ma, infatti, perché, quando).
CONOSCENZE	• Correttezza ortografica • Categorie grammaticali • La lingua italiana come sistema in evoluzione continua attraverso il tempo
ATTEGGIAMENTI	Sviluppare un atteggiamento di curiosità e scoperta rispetto alla struttura della lingua.

CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Ortografia: suoni particolari, uso dell'H, le doppie, la divisione in sillabe, accento, apostrofo e troncamento. Morfologia: il nome, l'articolo, l'aggettivo, il pronome, il verbo, l'avverbio, la preposizione, la congiunzione, l'esclamazione. Sintassi: analisi grammaticale e logica, la frase e le sue parti, frase minima e frase espansa, soggetto predicato verbale e nominale, complemento oggetto, complementi indiretti. Comunicazione: gli elementi della comunicazione, gli scopi, la punteggiatura, discorso diretto e indiretto.	Ortografia: suoni difficili e gruppi consonantici, uso dell'H, le doppie, la divisione in sillabe, accento, apostrofo e troncamento. Morfologia: il nome, l'articolo, l'aggettivo, il pronome, il verbo, l'avverbio, la preposizione, la congiunzione, l'esclamazione. Sintassi: analisi grammaticale e logica, la frase e i suoi elementi, frase minima e frase espansa, soggetto e il gruppo del soggetto, il predicato verbale e nominale e il gruppo del predicato, complemento oggetto, complementi indiretti, attributo e apposizione. Analisi del periodo: frase principale e secondaria Comunicazione: gli scopi, i registri linguistici, elementi della comunicazione, gli scopi, la punteggiatura, discorso diretto e indiretto.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Mappe riassuntive. Utilizzo di strumenti di ricerca cartacei: vocabolario, testi, e multimediali (computer, motori di ricerca) Il sentiero dei verbi: racconto di una storia usando i verbi sempre al presente o al passato o al futuro secondo i tempi dei verbi scelti.	Mappe riassuntive. Utilizzo di strumenti di ricerca cartacei: vocabolario, testi, e multimediali (computer, motori di ricerca) Il sentiero dei verbi: racconto di una storia usando i verbi sempre al presente o al passato o al futuro secondo i tempi dei verbi scelti.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Caccia al tesoro grammaticale. Laboratorio esterno delle frasi sospese.	Caccia al tesoro grammaticale. Laboratorio esterno delle frasi sospese.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: STORIA

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012			
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.			
OBIETTIVI CONCORRENTI			
ABILITÀ	• Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.		
CONOSCENZE	• Elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita. • Le tracce storiche presenti nel territorio e l'importanza del patrimonio artistico e culturale • Diversi tipi di fonti storiche		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA

CONTENUTI	I cambiamenti personali. Raccolta di informazioni da fonti di diverso tipo. Organizzazione del materiale raccolto e descrizione di eventi. Cartelloni murali e rappresentazione grafica degli eventi vissuti e/o narrati. Narrazioni collettive.	I cambiamenti personali. Raccolta di informazioni da fonti di diverso tipo. Organizzazione del materiale raccolto e descrizione di eventi. Cartelloni murali e rappresentazione grafica degli eventi vissuti e/o narrati. Narrazioni collettive.	Ricostruzione dell'origine della Terra e dell'evoluzione della specie umana.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	“Ricordi della classe prima”: ricerca di fonti per ricostruire l'anno scolastico. Realizzazione di un diario collettivo della classe prima. Intervista ai nonni.	“La mia storia”: ricerca di fonti di vario genere per ricostruire la propria storia personale e quella della propria famiglia. Museo di classe: progettazione di una prima ricerca storica attraverso la raccolta di fonti di diverso tipo. I giochi di oggi e quelli del tempo dei nonni.	Elaborazione della carta di identità dei vari ominidi. Laboratorio di realizzazione di pitture rupestri e fossili.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Ritorno alla scuola dell'infanzia per una ricostruzione consapevole del proprio passato.	Visita presso associazioni del territorio e ascolto di testimonianze dirette sul passato per ricostruire la vita ai tempi dei nonni.	Visita guidata a parchi archeologici, visite virtuali a siti a tema e musei e incontro con gli scienziati della storia
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: STORIA

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'alunno usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.

Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.

Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).

CONOSCENZE

- Relazioni di successione, contemporaneità, durata, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate
- Funzione e uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo
- Ciclicità degli eventi naturali

ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche.		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI	Acquisizione del concetto di tempo. Riconoscimento della successione logico-temporale. Conoscenza degli indicatori temporali, durata del tempo, contemporaneità, eventi ciclici (giorni, settimane, mesi, stagioni, anni)	Acquisizione del concetto di tempo. Riconoscimento della successione logico-temporale. Conoscenza degli indicatori temporali, durata del tempo, contemporaneità, eventi ciclici (giorni, settimane, mesi, stagioni, anni). Il calendario. Strumenti di misurazione del tempo. Relazioni di causa-effetto. Linea del tempo relativa ad avvenimenti del proprio passato.	Uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la misurazione del tempo con particolare riferimento alla linea del tempo. Conoscere il metodo di lavoro degli scienziati della storia e il campo di applicazione di ognuno per organizzare le informazioni e ricostruire il passato.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Costruiamo la linea del "nostro" tempo: rappresentare la vita degli alunni e i loro eventi più importanti. Giochi con le parole del tempo.	Storia della famiglia: creazione di un albero genealogico e racconto della storia della propria famiglia. Oggetti dal passato: gli alunni portano in classe oggetti antichi per individuare a cosa servivano e per cosa venivano usati. Costruzione dell'orologio degli eventi ciclici.	Carta di identità degli ominidi e dei dinosauri.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	L'orologio della natura: uscita nel cortile della scuola per osservare i mutamenti degli alberi nel tempo.	Passeggiata cronologica: passeggiata nei dintorni della scuola o in paese per osservare differenze e/o cambiamenti di materiali e arredi nel tempo.	Piccoli archeologi in campo: in vasche di sabbia in cortile, la maestra nasconde dei reperti che gli alunni devono scavare.

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.
--	--

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: STORIA

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L'alunno organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.			
OBIETTIVI CONCORRENTI			
ABILITÀ	• Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.		
CONOSCENZE	• Analogie e differenze tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e/o nel tempo		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche.		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI	Acquisizione del concetto di tempo. Riconoscimento della	Acquisizione del concetto di tempo. Riconoscimento della successione	Periodizzazione, quadro dell'evoluzione.

	successione logico-temporale e indicatori temporali.	logico-temporale e indicatori temporali.	
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Costruiamo la linea del “nostro” tempo: rappresentare la vita degli alunni e i loro eventi più importanti. Giochi con le parole del tempo.	Storia della famiglia: creazione di un albero genealogico e racconto della storia della propria famiglia. Oggetti dal passato: gli alunni portano in classe oggetti antichi per individuare a cosa servivano e per cosa venivano usati. Costruzione dell’orologio degli eventi ciclici.	Carta di identità degli ominidi e dei dinosauri.
ESPERIENZE ALL’ESTERNO	L’orologio della natura: uscita nel cortile della scuola per osservare i mutamenti degli alberi nel tempo.	Passeggiata cronologica: passeggiata nei dintorni della scuola o in paese per osservare differenze e/o cambiamenti di materiali e arredi nel tempo.	Piccoli archeologi in campo: in vasche di sabbia in cortile, la maestra nasconde dei reperti che gli alunni devono scavare.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: STORIA

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e di esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'alunno comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.

Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina
CONOSCENZE	• Rappresentazione di conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Esposizione semplice e coerente delle conoscenze acquisite.
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche

CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI	Rappresentazione grafica in sequenze di azioni, fatti vissuti e fatti narrati.	Descrizione orale e illustrata della propria storia personale. Esposizione delle differenze tra gli oggetti di una volta e gli oggetti moderni .	Esposizione orale e scritta della storia dell'evoluzione.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	La scatola della memoria: ogni bambino porta a scuola un oggetto della propria infanzia	Intervista impossibile: preparare, in classe, un'intervista e intervistare i nonni sui giochi di una volta o sulla scuola del passato.	L'officina dei fossili: ricostruzione di fossili e calchi. Pitture rupestri.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita a una fattoria didattica o a un podere per scoprire animali, piante, attrezzi del passato e come vivevano le persone nel passato.	Visita a una fattoria didattica o a un podere per scoprire animali, piante, attrezzi e come vivevano le persone nel passato.	Visita a una fattoria didattica o a un podere per scoprire animali, piante, attrezzi e come vivevano le persone nel passato.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA STORIA

NUCLEO: USO DELLE FONTI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.

Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto	
CONOSCENZE	• Ricostruzione di fenomeni storici attraverso l'uso di informazioni da fonti di diversa natura • Quadri storico-sociali riferiti a tracce del passato presenti sul territorio vissuto	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Riconoscimento di diverse tipologie di fonti.	Riconoscimento di diverse tipologie di fonti.

	Civiltà dei fiumi. Civiltà dei mari.	Le civiltà italiche. i Greci. I Macedoni. Gli Etruschi. I Romani
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi di ruolo e drammatizzazioni: gli alunni impersonano personaggi storici e recitano scene della Storia.	Giochi di ruolo e drammatizzazioni: gli alunni impersonano personaggi storici e recitano scene della Storia.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita a musei storici e siti archeologici per ricostruire la storia attraverso l'osservazione delle fonti	Visita a musei storici e siti archeologici per ricostruire la storia attraverso l'osservazione delle fonti
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA STORIA

NUCLEO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.

Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Leggere una carta storica-geografica relative alla civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate	
CONOSCENZE	• Relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali • Organizzazione delle informazioni e delle conoscenze e individuazione dei temi principali attraverso l'uso dei quadri di civiltà	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche	
CLASSI	QUARTA	QUINTA

CONTENUTI	Civiltà del passato. Civiltà dei fiumi: i Sumeri, gli Egizi, i Babilonesi, gli Ittiti, gli Assiri, gli Indi. Civiltà dei mari: i Cretesi, i Micenei, i Fenici.	Civiltà del passato Le civiltà italiche. Gli Etruschi. L'antica Roma.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Ricerca di informazioni per la realizzazione di quadri di civiltà, tabelle e mappe di sintesi. Attività di gruppo per realizzare presentazioni verbali e/o iconiche sulle caratteristiche delle civiltà antiche. Produzione collettiva di narrazioni e relative drammatizzazioni. Produzione di guide turistiche sui principali siti archeologici delle civiltà studiate.	Ricerca di informazioni per la realizzazione di quadri di civiltà, tabelle e mappe di sintesi. Attività di gruppo per realizzare presentazioni verbali e/o iconiche sulle caratteristiche delle civiltà antiche. Produzione collettiva di narrazioni e relative drammatizzazioni. Produzione di guide turistiche sui principali siti archeologici delle civiltà studiate.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita a musei e siti archeologici.	Visita a musei e siti archeologici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA STORIA

NUCLEO: STRUMENTI CONCETTUALI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.

Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	
CONOSCENZE	• Rappresentazione concettuale dei quadri di civiltà attraverso grafici, mappe, rappresentazioni.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Mappe geo storiche. Linea del tempo e unità di misura e concetti temporali del tempo.	Mappe geo storiche. Linea del tempo e unità di misura e concetti temporali del tempo.

ATTIVITÀ LABORATORIALI	Ricerca di informazioni per la realizzazione di quadri di civiltà, tabelle e mappe di sintesi. Attività di gruppo per realizzare presentazioni verbali e/o iconiche sulle caratteristiche delle civiltà antiche. Produzione collettiva di narrazioni e relative drammatizzazioni. Produzione di guide turistiche sui principali siti archeologici delle civiltà studiate.	Ricerca di informazioni per la realizzazione di quadri di civiltà, tabelle e mappe di sintesi. Attività di gruppo per realizzare presentazioni verbali e/o iconiche sulle caratteristiche delle civiltà antiche. Produzione collettiva di narrazioni e relative drammatizzazioni. Produzione di guide turistiche sui principali siti archeologici delle civiltà studiate.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita a musei e siti archeologici.	Visita a musei e siti archeologici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA STORIA

NUCLEO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare e d esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali

Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.

Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	
CONOSCENZE	• Rielaborazione delle informazioni tramite diversi strumenti (mappe, riassunti, tabelle, elaborati scritti) ed esposizione orale.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per la ricostruzione della propria storia personale e per la storia della Terra, dalla comparsa delle prime forme di vita all'evoluzione delle civiltà antiche	
CLASSI	QUARTA	QUINTA

CONTENUTI	Civiltà antiche: rielaborazione delle informazioni tramite la creazione di elaborati di gruppo ed esposizione orale	Civiltà antiche: rielaborazione delle informazioni tramite la creazione di elaborati di gruppo ed esposizione orale
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Dalla tavoletta di argilla al papiro: laboratorio manuale di scrittura. Ricerca di informazioni per la realizzazione di quadri di civiltà, tabelle e mappe di sintesi. Attività di gruppo per realizzare presentazioni verbali e/o iconiche sulle caratteristiche delle civiltà antiche. Produzione collettiva di narrazioni e relative drammatizzazioni. Produzione di guide turistiche sui principali siti archeologici delle civiltà studiate.	Ricerca di informazioni per la realizzazione di quadri di civiltà, tabelle e mappe di sintesi. Attività di gruppo per realizzare presentazioni verbali e/o iconiche sulle caratteristiche delle civiltà antiche. Produzione collettiva di narrazioni e relative drammatizzazioni. Produzione di guide turistiche sui principali siti archeologici delle civiltà studiate.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita a musei e siti archeologici.	Visita a musei e siti archeologici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L'allievo si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.			
OBIETTIVI CONCORRENTI			
ABILITÀ	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali)		
CONOSCENZE	- Concetto di spazio - Tecniche di orientamento		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso la conoscenza dell'ambiente circostante, del paesaggio e delle sue trasformazioni naturali e antropiche .		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI	La posizione del proprio corpo nello spazio vissuto, a casa o a scuola, rispetto a diversi punti di riferimento dati.	Spazi pubblici e privati. Localizzazione di sé e di oggetti Reticoli Percorsi	I punti cardinali Gli strumenti per orientarsi.

	Concetti topologici e indicatori spaziali. Posizione degli oggetti nello spazio, rispetto a diversi punti di riferimento.		
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Costruzione di un reticolo a pavimento. Ascolto di una storia finalizzato a compiere spostamenti nello spazio in base a punti di riferimento. Dettato grafico.	Costruzione di un reticolo a pavimento. Esplorazione sensoriale degli spazi della scuola.	Costruzione di uno strumento per l'orientamento. Identikit del geografo e degli scienziati della geografia. Esperienza di orienteering all'interno della scuola.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Giochi di lateralizzazione in cortile	Giochi in cortile	Esperienza di orienteering presso un parco naturale.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L'allievo utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).			
OBIETTIVI CONCORRENTI			
ABILITÀ	• Rappresentare in prospettiva verticale e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino		
CONOSCENZE	• Gli spazi geografici • Gli ambienti • I paesaggi geografici		
ATTEGGIAMENTI	• Mostrare curiosità e interesse verso la conoscenza dell'ambiente circostante, del paesaggio e delle sue trasformazioni naturali e antropiche .		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI	Concetti topologici Gli indicatori spaziali	Nomenclatura e funzione degli spazi della casa e della scuola. Reticolo	Studio dei paesaggi e acquisizione del relativo lessico

	Punti di vista Percorsi nel reticolo. Spazi aperti e chiusi. Regione interna ed esterna. Il confine.	geografico e coordinate. Punti osservazione e punti di riferimento. Piante e mappe. Legenda e simboli. Rappresentazione in scala ridotta. Elementi naturali e antropici.	specifico. Cartografia fisica e tematica.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Realizzazione di labirinti e percorsi all'interno di una mappa e individuazione del percorso più breve per raggiungere un determinato spazio e/o elemento.	Realizzazione di labirinti e percorsi all'interno di una mappa e individuazione del percorso più breve per raggiungere un determinato spazio e/o elemento. Scelta di uno spazio ludico e redazione di una serie di norme di comportamento sostenibili da rispettare.	Realizzazione di labirinti e percorsi all'interno di una mappa e individuazione del percorso più breve per raggiungere un determinato spazio e/o elemento. Scelta di uno spazio ludico e redazione di una serie di norme di comportamento sostenibili da rispettare.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Bingo della scuola: individuazione della funzione e nomenclatura degli spazi della scuola	Bingo del quartiere: individuazione della funzione e nomenclatura degli spazi del quartiere	Esplorazione del quartiere in cui è ubicata la scuola e realizzazione della relativa mappa.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L'allievo riconosce e denomina i principali "Oggetti" geografici, fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc). Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.			
OBIETTIVI CONCORRENTI			
ABILITÀ	• Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.		
CONOSCENZE	• Gli spazi geografici • Gli ambienti • I paesaggi geografici		
ATTEGGIAMENTI	• Mostrare curiosità e interesse verso la conoscenza dell'ambiente circostante, del paesaggio e delle sue trasformazioni naturali e antropiche.		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA

CONTENUTI	Il territorio intorno a sé. Elementi caratterizzanti uno spazio geografico familiare (confine, superficie, territorio, aperto, chiuso...). Semplici rappresentazioni grafiche di carte o mappe di un territorio a seguito di un'esperienza diretta.	Lo spazio vissuto: caratteristiche, funzioni, regole. Elementi naturali e antropici. Relazione tra attività umane e paesaggio (montagna, collina, pianura, mare, campagna, città)	Paesaggi di terra: montagna, collina e pianura; clima, flora e fauna. Paesaggi di acqua: fiume, lago, mare; clima, flora e fauna.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Realizzazione del plastico della propria aula con i Lego.	Realizzazione di un lapbook relativa agli ambienti studiati. Osservazione di immagini per rilevare gli interventi dell'uomo e le relative conseguenze.	Creazione di un lapbook che illustri gli elementi morfologici e idrografici di un territorio. Analisi e classificazione dei diversi elementi degli ambienti terrestri e acquatici.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita ad un ambiente naturale nei pressi della scuola. Osservazione di un parco pubblico, per individuare l'organizzazione dello spazio. Analisi della situazione esistente, conversazione degli aspetti positivi e negativi rilevati.	Osservazione di un parco pubblico, per individuare l'organizzazione dello spazio e le trasformazioni operate dall'uomo.	Esplorazione diretta del territorio. Descrizione e rappresentazione sulla pianta dei percorsi svolti. Discriminazione degli spazi in base alle caratteristiche, all'uso e alle funzioni. Individuazione dei servizi per i cittadini.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.			
OBIETTIVI CONCORRENTI			
ABILITÀ	• Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.		
CONOSCENZE	• Il territorio come spazio organizzato e rappresentabile graficamente. • Gli ambienti di vita, le funzioni degli spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo. • Regole da rispettare nei vari ambienti.		
ATTEGGIAMENTI	• Mostrare curiosità e interesse verso la conoscenza dell'ambiente circostante, del paesaggio e delle sue trasformazioni naturali e antropiche.		
CONTENUTI	PRIMA	SECONDA	TERZA

CONTENUTI	Gli ambienti della quotidianità: la scuola, la casa, la strada, il parco giochi. Regole da rispettare e norme per la sicurezza e la salvaguardia degli ambienti.	Gli ambienti della quotidianità: la scuola, la casa, la strada, il parco giochi. Regole da rispettare e norme per la sicurezza e la salvaguardia degli ambienti.	Gli ambienti della quotidianità: la scuola, la casa, la strada, il parco giochi. Regole da rispettare e norme per la sicurezza e la salvaguardia degli ambienti.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Esperienze ludico-motorie per riconoscere spazi aperti e chiusi e sperimentare concetti di regione interna, esterna e di confine.	“Identikit dell’aula”: analisi degli spazi della scuola e relativi elementi di arredo.	Ideazione di brevi spot pubblicitari sul proprio territorio. Esercitazioni sulla riduzione in scala.
ESPERIENZE ALL’ESTERNO	Esplorazione di spazi esterni nei pressi della scuola per individuare elementi fissi e mobili.	Esplorazione diretta dell’ambiente circostante al fine di costruire rappresentazioni dello spazio, compiere analisi e progettare azioni di cittadinanza attiva.	Esplorazione del territorio per individuare elementi che ne forniscano informazioni sull’organizzazione (targhe, cartelli, regolamenti...). Visita al palazzo comunale per scoprire tutti gli ambiti in cui agisce il Comune.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA GEOGRAFIA

NUCLEO: ORIENTAMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	• Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc)	
CONOSCENZE	• Mappe e carte geografiche • Strumenti di orientamento • Riferimenti topologici e punti cardinali	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso i diversi tipi di paesaggio anche in relazione alle attività dell'uomo e al cambiamento climatico; interesse allo studio della cartografia mirato a rafforzare il concetto di appartenenza a vari "livelli" di territorio: dalla città, al Paese, al continente, alla Terra.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA

CONTENUTI	Riconoscimento e analisi dei diversi strumenti di rappresentazione dello spazio: fotografie, grafici, tabelle, carte geografiche. Riconoscimento e analisi dei diversi strumenti per orientarsi: i punti cardinali e le coordinate geografiche.	Orientamento sul planisfero. Riconoscimento dei confini dell'Italia e delle regioni italiane, tramite l'utilizzo dei punti cardinali.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Creazione di un reticolo geografico e gioco di orientamento	Creazione di un reticolo geografico e gioco di orientamento
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Caccia al tesoro: gioco di orientamento nel cortile della scuola	Caccia al tesoro: gioco di orientamento nel cortile della scuola
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA GEOGRAFIA

NUCLEO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.

Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
- Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani

CONOSCENZE

- Mappe e carte geografiche
- Territori di diverso tipo
- Continenti e oceani

ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso i diversi tipi di paesaggio anche in relazione alle attività dell'uomo e al cambiamento climatico; interesse allo studio della cartografia mirato a rafforzare il concetto di appartenenza a vari "livelli" di territorio: dalla città, al Paese, al continente, alla Terra.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Linguaggio specifico della geografia, riconoscimento, lettura e interpretazione delle diverse tipologie di carte. Localizzazione dei principali elementi fisici, dei capoluoghi e delle province delle Regioni italiane.	Linguaggio specifico della geografia, riconoscimento, lettura e interpretazione delle diverse tipologie di carte. Localizzazione dei principali elementi fisici, dei capoluoghi e delle province delle Regioni italiane.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Creazione di una carta geografica. Creazione di una carta tematica	Creazione di una carta geografica. Creazione di una carta tematica. Creazione della carta fisica e politica dell'Italia.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Passeggiata nel paese e riconoscimento, all'esterno, dei simboli convenzionali.	Passeggiata nel paese e riconoscimento, all'esterno, dei simboli convenzionali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA GEOGRAFIA

NUCLEO: PAESAGGIO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'allievo riconosce e denomina i principali "Oggetti" geografici, fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc).

Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.

Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	
CONOSCENZE	- Il clima nel mondo, in Europa, in Italia. - I diversi tipi di paesaggi italiani, europei e degli altri continenti.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso i diversi tipi di paesaggio anche in relazione alle attività dell'uomo e al cambiamento climatico; interesse allo studio della cartografia mirato a rafforzare il concetto di appartenenza a vari "livelli" di territorio: dalla città, al Paese, al continente, alla Terra.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA

CONTENUTI	Linguaggio specifico della geografia, riconoscimento, lettura e interpretazione delle diverse tipologie di carte.	Linguaggio specifico della geografia, riconoscimento, lettura e interpretazione delle diverse tipologie di carte. Localizzazione dei principali elementi fisici, dei capoluoghi e delle province delle Regioni italiane.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	I diorami dei paesaggi geografici: realizzazione di miniature che rappresentano i paesaggi geografici. Geolocalizzazione sulla carta e con Google Earth della Regione di appartenenza e descrizione del territorio.	I diorami dei paesaggi geografici: realizzazione di miniature che rappresentano i paesaggi geografici. Geolocalizzazione sulla carta e con Google Earth della Regione di appartenenza e descrizione del territorio. Attività per scoprire l'effetto serra e la sua influenza sul nostro pianeta.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Giochi di ruolo per impersonare le figure che tutelano i diversi tipi di paesaggio naturale. Visita guidata presso un sito naturalistico (parchi collinari e montani, parchi marini e spiagge protette) per l'osservazione della flora e della fauna caratteristiche del paesaggio circostante.	Giochi di ruolo per impersonare le figure che tutelano i diversi tipi di paesaggio naturale. Visita guidata presso un sito naturalistico (parchi collinari e montani, parchi marini e spiagge protette) per l'osservazione della flora e della fauna caratteristiche del paesaggio circostante.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA GEOGRAFIA

NUCLEO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L'allievo si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.		
OBIETTIVI CONCORRENTI		
ABILITÀ	• Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	
CONOSCENZE	• Regioni geografiche (fisica, climatica e socioculturale) • Organizzazione politico-amministrativa dello Stato italiano (potere centrale e periferico) e dell'Europa	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso i diversi tipi di paesaggio anche in relazione alle attività dell'uomo e al cambiamento climatico; interesse allo studio della cartografia mirato a rafforzare il concetto di appartenenza a vari "livelli" di territorio: dalla città, al Paese, al continente, alla Terra.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Le regioni morfologiche italiane. Studio delle attività antropiche italiane e comprensione della loro	Studio e analisi degli aspetti principali dell'Italia inserita nel contesto europeo e mondiale. Studio e analisi degli aspetti principali delle Regioni italiane.

	influenza sul paesaggio. Riconoscimento delle caratteristiche dei settori economici in Italia.	
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Mappatura delle diverse regioni morfologiche italiane e riproduzione di grafici.	Carta di identità delle Regioni
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita presso la casa comunale del comune di appartenenza alla scoperta delle mappe del proprio territorio e dell'organizzazione dell'amministrazione locale.	Visita presso la casa comunale del comune di appartenenza alla scoperta delle mappe del proprio territorio e dell'organizzazione dell'amministrazione locale.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN 2012

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali .

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

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

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

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...
- Leggere, scrivere, confrontare, ordinare, comporre, scomporre numeri naturali e decimali, rappresentarli sulla retta.
- Conoscere con sicurezza e memorizzare le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire mentalmente e per iscritto le quattro operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.
- Risolvere problemi applicando le quattro operazioni e usando con sicurezza le tabelline della

	moltiplicazione dei numeri fino a 10		
CONOSCENZE	• Modalità di conteggio in senso progressivo e regressivo... • Numeri naturali e decimali e il relativo orientamento e disposizione sulla retta • Algoritmi di calcolo delle 4 operazioni • Conoscenza e memorizzazione delle tabelline • Modalità e strategie risolutive dei problemi		
ATTEGGIAMENTO	Mostra interesse per il calcolo e per gli algoritmi		
	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI - TEMI	Individuazione, lettura, scrittura, ordinamento, confronto, composizione e scomposizione dei numeri cardinali e ordinali entro il 20. Strategie di calcolo mentale; Algoritmi delle quattro operazioni entro il 20. Rappresentazione grafica e risoluzione di semplici problemi legati al vissuto degli alunni	Individuazione, lettura, scrittura, ordinamento, confronto, composizione e scomposizione dei numeri cardinali e ordinali entro il 100. Strategie di calcolo mentale; Algoritmi delle quattro operazioni entro il 100. Rappresentazione grafica e risoluzione di semplici problemi legati al vissuto degli alunni.	Individuazione, lettura, scrittura, ordinamento, confronto, composizione e scomposizione dei numeri cardinali e ordinali entro il 1000. Strategie di calcolo mentale; Algoritmi delle quattro operazioni entro il 1000 Risoluzione di semplici problemi aritmetici.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi interattivi e non Attività laboratoriale con materiale strutturato e non (abbinamento parola, quantità, numero...)	Giochi interattivi e non Attività laboratoriale con materiale strutturato e non (abbinamento parola quantità, numero...)	Attività laboratoriale con materiale strutturato e non Giochi interattivi e non
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Caccia ai numeri entro il 20 Staffette matematiche	Caccia ai numeri entro il 100 Staffette matematiche Tombola	Caccia ai numeri entro il 1000 Staffette matematiche Tombola
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

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

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

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

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.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Percepire e comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico e stimare distanze e volumi a partire dal

	proprio corpo, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare disegnare, descrivere e risolvere problemi sulle figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.		
CONOSCENZE	• Le regole di movimento nello spazio • I concetti topologici • Conoscenza e uso di strumenti per il disegno geometrico e e i più comuni strumenti di misura • Denominazione figure geometriche • Caratteristiche figure geometriche • Le modalità di soluzione dei problemi geometrici e le loro rappresentazioni. • Dati e domande in situazioni problematiche		
ATTEGGIAMENTO	Mostra interesse per la geometria		
	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI - TEMI	Concetti topologici (dentro-fuori ...) Lo spazio fisico. Linea aperta e chiusa Regione e confine. Quadrato, rettangolo, cerchio e triangolo. Identificazione di figure solide in oggetti di uso quotidiano Situazioni problematiche legate al reale. Terminologia specifica	Concetti topologici Confine e regioni La linea nelle sue diverse forme: aperta, chiusa, spezzata, mista, curva, retta, semiretta e segmento Concetto figure piane e solide Disegno geometrico Trasformazioni geometriche: la simmetria Misure arbitrarie Situazioni problematiche mediante la manipolazione di materiale strutturato e non. Rappresentazione e soluzione di situazioni problematiche in modi diversi (verbale, iconico e simbolico).	La linea nelle sue diverse forme: aperta, chiusa, spezzata, mista, curva, retta, semiretta e segmento. Concetto di angolo. Le principali figure geometriche: quadrato, rettangolo e triangolo. Intuizione del concetto di perimetro e area delle figure piane. Figure solide: nomenclatura, disegno geometrico e costruzione di modelli. Utilizzo di strumenti Piano e coordinate cartesiane Trasformazioni geometriche: la simmetria Misure arbitrarie Misure di grandezza

		Terminologia specifica	Utilizzo dei più comuni strumenti per il disegno geometrico. Rappresentazione e soluzione di situazioni problematiche in modi diversi (verbale, iconico e simbolico). Terminologia specifica
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi di spostamento sul piano Percorsi Coding Costruzione figure	Giochi di spostamento sul piano Percorsi Coding Costruzione figure	Giochi di spostamento sul piano Percorsi Coding Costruzione figure Manipolazione di figure geometriche solide per ottenerne lo sviluppo
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Individuazione e osservazione di forme geometriche nella realtà circostante. Attività di orientamento. Percorsi geometrici.	Identificare forme geometriche e proporzioni in elementi naturali. Attività di orientamento. Percorsi geometrici.	Misurazione di oggetti con il metro. Attività di orientamento. Percorsi geometrici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina, acquisita nel Documento di valutazione		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI, PREVISIONI, MISURE

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN 2012

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.

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

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

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

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Classificare e stabilire relazioni usando opportune rappresentazioni.
- Raccogliere, registrare, rappresentare, leggere ed interpretare dati attraverso schemi, tabelle, diagrammi e grafici.
- Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni d'incertezza e costruire ragionamenti formulando ipotesi.

	• Effettuare misure e stime utilizzando unità di misura arbitrarie e convenzionali.		
CONOSCENZE	• Classificazione di oggetti in base a uno o più attributi e stabilire relazioni. • Indagine, raccolta, classificazione e rappresentazione dei dati-costruzione di semplici schemi, tabelle, diagrammi e grafici. • Individuazione e quantificazione, in casi semplici, situazioni di, certezza, incertezza e possibilità. • Grandezze e unità di misura.		
ATTEGGIAMENTO	Mostra interesse nello svolgimento d'indagini, nella raccolta d'informazioni e nella registrazione dei dati in tabelle e grafici.		
	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI - TEMI	Individuazione di uguaglianze e differenze. Classificazione e seriazione di numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà. Utilizzazione dei connettivi logici e quantificatori. Raccolta di eventi certi, possibili e impossibili in situazioni reali. Misurazione di grandezza (lunghezze, tempo...), utilizzando unità arbitrarie.	Individuazione di uguaglianze e differenze. Classificazione e seriazione di numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà. Utilizzazione dei connettivi logici e quantificatori. Valore di verità di enunciati. Raccolta di eventi certi, possibili e impossibili in situazioni reali. Misurazione di grandezza (lunghezze, tempo...), utilizzando unità arbitrarie e convenzionali.	Individuazione di uguaglianze e differenze. Classificazione e seriazione di numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà. Utilizzazione dei connettivi logici e quantificatori. Valore di verità di enunciati. Raccolta di eventi certi, possibili e impossibili in situazioni reali. Le unità di misura del Sistema Internazionale. Misurazione di grandezza, utilizzando unità di misura convenzionali. Le misure di lunghezza. Capacità e peso con multipli e sottomultipli.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Attività pratiche e ludiche come grafici a colori (istogrammi semplici, diagrammi a barre), tabelle e indagini sulle preferenze (sport, animali, merende), usando esempi concreti e progressivi per insegnare a riconoscere relazioni,	Attività pratiche e ludiche come grafici a colori (istogrammi semplici, diagrammi a barre), tabelle e indagini sulle preferenze (sport, animali, merende), usando esempi concreti e progressivi per insegnare a riconoscere relazioni, fare semplici previsioni	Attività pratiche e ludiche come grafici a colori (istogrammi semplici, diagrammi a barre), tabelle e indagini sulle preferenze (sport, animali, merende), usando esempi concreti e progressivi per insegnare a riconoscere relazioni, fare semplici previsioni

	fare semplici previsioni basate sui dati e introdurre concetti di probabilità e misurazioni.	basate sui dati e introdurre concetti di probabilità e misurazioni.	basate sui dati e introdurre concetti di probabilità e misurazioni.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Attività pratiche e interdisciplinari svolte fuori dall'aula.	Attività pratiche e interdisciplinari svolte fuori dall'aula.	Attività pratiche e interdisciplinari svolte fuori dall'aula.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

COMPETENZA MATEMATICA: Capacità di sviluppare e di applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 2012

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

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

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

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

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

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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni, individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione.
- Operare con le frazioni, i numeri decimali, le percentuali e i numeri interi negativi in contesti concreti.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

	● Risolvere e rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura ● Analizzare il testo verbale, stabilire relazioni, rilevare regolarità e rapporti, ordinare, utilizzare lessico, simboli e strumenti specifici della matematica, strutturare strumenti risolutivi.	
CONOSCENZE	● Lettura, scrittura, ordinamento e confronto, composizione e scomposizione di numeri interi e decimali. ● Sistema di numerazione dell'antica Roma. ● Gli algoritmi delle 4 operazioni e le loro proprietà; strategie di calcolo mentale. ● Multipli e divisori. ● Le tabelline. ● Il concetto di potenza. ● Espressioni con e senza parentesi. ● Classificazione, confronto e ordinamento di frazioni. ● Il concetto di percentuale. ● Le scale graduate. ● Procedure e modalità di risoluzione di problemi relativi a vari ambiti di contenuto.	
ATTEGGIAMENTI	● Mostrare interesse e curiosità per il calcolo e per gli algoritmi.	
CLASSI	QUARTA	QUINTA
CONTENUTI	Lettura, scrittura, ordinamento, confronto composizione e scomposizione di numeri interi e decimali, fino al periodo delle migliaia. Multipli e divisori. Le tabelline. Le quattro operazioni in colonna e in riga con numeri interi e decimali. Frazioni. Problemi inerenti a diversi ambiti di contenuto.	Lettura, scrittura, ordinamento, confronto composizione e scomposizione di numeri interi e decimali fino al periodo dei miliardi. Multipli e divisori. Le tabelline. Le quattro operazioni in colonna e in riga con numeri interi e decimali. Frazioni. Potenze. Numeri relativi. Percentuali. Espressioni. Problemi inerenti diversi ambiti di contenuto.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi, problemi pratici ed attività digitali.	Giochi, problemi pratici ed attività digitali.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Caccia al tesoro.	Caccia al tesoro.

	Numeri in natura. Mercato all'aperto. Staffette matematiche	Numeri in natura. Mercato all'aperto. Saffette matematiche
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

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

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, pro-getta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Descrivere, denominare, classificare e riprodurre figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria), identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
- Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo; confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- Determinare il perimetro e l'area di figure utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.

	● Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).	
CONOSCENZE	● Conoscenza e utilizzo delle misure di lunghezza e di superficie. ● Classificazione e disegno delle figure geometriche evidenziando gli elementi fondamentali. ● Calcolo di perimetri e aree con formule dirette e inverse delle figure geometriche conosciute. ● Riconoscimento e disegno di figure simmetriche, traslate e ruotate sul piano cartesiano. ● Riconoscimento, denominazione e descrizione di figure geometriche solide identificando elementi significativi. ● Disegno di rette parallele, incidenti, perpendicolari, orizzontali e verticali utilizzando gli strumenti opportuni. ● Conoscenza e classificazione di angoli in base all'ampiezza.	
ATTEGGIAMENTI	● Mostrare interesse e curiosità per	
CLASSI	Quarta	Quinta
CONTENUTI	Classificazione di: linee, angoli, triangoli, quadrilateri e poligoni. Misure di ampiezza, di lunghezza e di superficie. formule dirette per il calcolo di perimetri e aree di triangoli e quadrilateri. Le isometrie. Problemi inerenti a diversi ambiti di contenuto.	Classificazione di: linee, angoli, triangoli, quadrilateri e poligoni. Misure di ampiezza, di lunghezza, di superficie e di volume. Formule dirette e inverse per il calcolo di perimetri e aree di triangoli e quadrilateri cerchio e circonferenza; I poligoni regolari; i solidi; Le isometrie e il piano cartesiano. Problemi inerenti a diversi ambiti di contenuto.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Giochi, problemi pratici ed attività digitali.	Giochi, problemi pratici ed attività digitali.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Giochi di posizione, caccia alle forme, mappe del tesoro, costruzioni con materiali naturali, percorsi con ostacoli, Geometria del paesaggio. Puzzle geometrici	Giochi di posizione, caccia alle forme, mappe del tesoro, costruzioni con materiali naturali, percorsi con ostacoli, Geometria del paesaggio. Puzzle geometrici
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: Quarta e Quinta classe (Primaria)

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO: RELAZIONI, DATI, PREVISIONI

COMPETENZA MATEMATICA: Capacità di sviluppare e di applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 2012:

- 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.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Rappresenta relazioni e dati e inoltre problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni, le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione e le principali unità di misura per lunghezze, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.

	• Passa da un'unità di misura a un'altra anche nel contesto del sistema monetario. • In situazioni concrete, intuisce e argomenta qual è il più probabile di una coppia di eventi e riconosce se si tratta di eventi ugualmente probabili. • Riconosce e descrive regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	
CONOSCENZE	• Tipologie di grafici (es. tabelle, diagramma di flusso, ad albero, istogramma areogramma..). • Frequenza, moda e media. • Elementi utili per risolvere una situazione problematica. • I concetti e la terminologia della probabilità (certo, possibile, impossibile e più o meno probabile). • Le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.	
ATTEGGIAMENTI	• Mostrare interesse e curiosità per lo svolgimento di indagini, per la raccolta di informazioni e per la registrazione dei dati in tabelle e grafici.	
CLASSI	Quarta	Quinta
CONTENUTI	Classificazione. Intersezioni e diagrammi, relazioni. Indagine statistica. Grafici a barre e ideogrammi; areogrammi e diagrammi. Moda e media. Previsioni. Calcolo della probabilità. Situazioni problematiche	Indagine e statistica. Areogramma, istogramma e ideogramma, diagramma cartesiano. Media aritmetica, moda e mediana. Calcolo combinatorio. Enunciati e connettivi logici, probabilità. Situazioni problematiche
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Sondaggi, indagini, lettura ed analisi di grafici, attività specifiche.	Sondaggi, indagini, lettura ed analisi di grafici, attività specifiche.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Indagini in cortile, previsioni meteo, sondaggi ecologici, giochi di probabilità, misura e confronto.	Indagini in cortile, previsioni meteo, sondaggi ecologici, giochi di probabilità, misura e confronto.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: SCIENZE

NUCLEO TEMATICO: ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 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.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L'alunno/a sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazione 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, identifica relazioni spazio / temporali		
OBIETTIVI CONCORRENTI		
ABILITÀ	• Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, al calore....	
CONOSCENZE	• I cinque sensi, organi e funzioni. • Oggetti e materiali: caratteristiche, proprietà e funzioni. • Fenomeni, rappresentazioni grafiche e schemi di livello.	
ATTEGGIAMENTO	• Mostra interesse per l'ambiente circostante.	
	PRIMA	SECONDA
	TERZA	

CONTENUTI - TEMI	Esplorazione dell'ambiente di vita attraverso i cinque sensi. Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. Descrizione di semplici fenomeni della vita quotidiana	Esplorazione e descrizione dell'ambiente di vita attraverso i cinque sensi. Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà Descrizione di semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi.	Esplorazione, descrizione e classificazione dell'ambiente di vita attraverso i cinque sensi. Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà Rappresentazioni grafiche e schemi di livello. Descrizione di semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, al calore....
ESPERIENZE IN CLASSE	Giochi di riconoscimento Osservazione della crescita di una pianta, le sue parti e i bisogni. Individuazione di piante e animali nell'ambiente scolastico. Esperimenti con l'acqua Disegno e confronto di foglie di alberi diversi (sempreverdi vs caducifoglie).	Giochi di riconoscimento Osservazione della crescita di una pianta, le sue parti e i bisogni. Individuazione di piante e animali nell'ambiente scolastico. Esperimenti con l'acqua Disegno e confronto di foglie di alberi diversi (sempreverdi vs caducifoglie).	Giochi di riconoscimento Osservazione della crescita di una pianta, le sue parti e i bisogni. Individuazione di piante e animali nell'ambiente scolastico. Esperimenti con l'acqua Disegno e confronto di foglie di alberi diversi (sempreverdi vs caducifoglie).
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Laboratori sulla natura: riconoscere piante e foglie. Creazioni artistiche con elementi naturali	Laboratori sulla natura: riconoscere piante, foglie e frutti. Creazioni artistiche con elementi naturali	Laboratori sulla natura: riconoscere piante, animali e fenomeni naturali, Creazioni artistiche con elementi naturali
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: SCIENZE

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	
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.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012	
L' alunno/a adotta comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente in cui vive. Riconosce somiglianze e differenze tra le proprietà degli oggetti. Riconosce somiglianze e differenze fra viventi. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo e ha cura della sua salute. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.	
OBIETTIVI CONCORRENTI	
ABILITÀ	• Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. • Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. • 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.).
CONOSCENZE	• Analogie e differenze fra animali e piante della stessa specie. • Il comportamento degli animali: letargo/migrazione, difesa/attacco

	- Le parti fondamentali di un animale e di una pianta. - Fasi di semina e di coltura di piante. - Il tempo atmosferico - Analogie e differenze nelle caratteristiche e nel comportamento di organismi animali e vegetali. - Metodo scientifico sperimentale. - Cicli vitali di piante e animali. - Le trasformazioni ambientali naturali e antropiche. - L'aria, l'acqua e il terreno - Mostra interesse per l'ambiente circostante.		
ATTEGGIAMENTO			
	PRIMA	SECONDA	TERZA
CONTENUTI - TEMI	Osservazione dei momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari e vasi. Osservazione e interpretazione delle trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo Familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.)	Il comportamento degli animali: letargo/migrazione, difesa/attacco. Le parti fondamentali di un animale e di una pianta. Fasi di semina e di coltura di piante. Analogie e differenze nelle caratteristiche e nel comportamento di organismi animali e vegetali. Il tempo atmosferico.	Metodo scientifico sperimentale. Cicli vitali di piante e animali. Le trasformazioni ambientali naturali e antropiche. I fenomeni atmosferici L'aria, l'acqua e il terreno
ESPERIENZE IN CLAS	Semine in terrari o vasi per osservare crescita e sviluppo, notando somiglianze e differenze.	Realizzare, i in classe, semine in terrari o vasi per osservare crescita e sviluppo, notando somiglianze e differenze.	Esperimenti su materia, aria, acqua e suolo.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Uscite per osservare direttamente caratteristiche di	Uscite per osservare direttamente caratteristiche di terreni, acque (fiumi,	Osservare i cambiamenti stagionali, i fenomeni meteorologici.

	terreni, acque (fiumi, stagni), piante e animali nel loro habitat.	stagni), piante e animali nel loro habitat.	Analizzare la struttura del suolo, le sue componenti e le proprietà dell'acqua, scoprendo la connessione tra ambiente e utilizzo.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

DISCIPLINA: SCIENZE

NUCLEO TEMATICO: L’UOMO I VIVENTI E L’AMBIENTE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 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.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012 L’alunno/a ha cura degli organismi e degli ambienti di cui è responsabile. Adotta comportamenti per la salvaguardia dell’ambiente in cui vive. Ha atteggiamenti di cura verso l’ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell’ambiente sociale e naturale.	
OBIETTIVI CONCORRENTI	
ABILITÀ	• Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente in relazione al proprio corpo. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento...) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.
CONOSCENZE	• Il corpo e le sue parti. • L’ ambiente circostante. • I cambiamenti nell'ambiente circostante stagionali e ciclici. • Cenni sulla raccolta differenziata. • Gli esseri viventi e non viventi: differenze, caratteristiche e bisogni. • Regno vegetale, minerale, animale. • Ciclo vitale e funzioni vitali. • Parti della pianta e loro funzioni.

	• Comportamento e adattamento degli animali all'ambiente. • Viventi e non viventi. • Classificazione dei viventi. • Ecosistemi e catene alimentari. • Comportamenti ecologicamente corretti e stili di vita ecosostenibili. • Alimentazione e salute. • Mostra interesse per l'ambiente circostante.			
ATTEGGIAMENTO				
	PRIMA	SECONDA	TERZA	
CONTENUTI - TEMI	Distinzione degli esseri viventi dai non viventi. Individuazione del rapporto tra strutture e funzioni degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente. Riconoscimento e descrizione delle caratteristiche del proprio ambiente. Osservazione e attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo, ecc...) Distinzione degli esseri viventi dai non viventi. Individuazione del rapporto tra strutture e funzioni degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.	Riconoscimento e descrizione delle caratteristiche del proprio ambiente. Osservazione e attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo, ecc...) Distinzione degli esseri viventi dai non viventi. Individuazione del rapporto tra strutture e funzioni degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.	Osservazione di fenomeni, formulazioni di domande, ipotesi e attuazione di verifica, utilizzando semplici schematizzazioni. Riconoscimento degli elementi che caratterizzano un ecosistema rilevando le più importanti relazioni. Conoscenza delle caratteristiche peculiari di un determinato ambiente e interpretazione delle trasformazioni ambientali naturali e antropiche.	
ESPERIENZE IN CLASSE	Creare sagome di sé stessi e segnare dove si sente fame, sete, sonno, caldo/freddo, dolore, evidenziando come il corpo funziona. Disegnare cosa mangiamo, beviamo, come dormiamo e ci vestiamo, collegando questi	Piantare semi (fagioli, lenticchie) in vasetti, osservare crescita, bisogno di acqua e luce, e il loro ciclo vitale (nascere, crescere, morire). Semplici esperimenti con bottiglie per vedere l'evaporazione e la condensazione.	Creare un terrario o un piccolo acquario (anche simulato) per mostrare la relazione tra piante, animali e elementi non viventi (acqua, terra, aria). Osservare e disegnare i cambiamenti apportati dall'uomo nell'ambiente e discutere i pro e i contro.	

	bisogni all'ambiente (cibo dalla terra, acqua, ecc.).		Laboratori pratici di riciclo creativo per capire l'impatto dei rifiuti e l'importanza di proteggere l'ambiente.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Laboratori sulla natura insegnando a riconoscere piante e fenomeni naturali, creare arte con elementi naturali	Laboratori sulla natura per insegnare a riconoscere piante, animali e fenomeni naturali; creare arte con elementi naturali.	Laboratori sulla natura per insegnare a riconoscere piante, animali i e fenomeni naturali; creare arte con elementi naturali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA: SCIENZE

NUCLEO TEMATICO: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 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 e le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012: 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.	
OBIETTIVI CONCORRENTI	
ABILITÀ	• Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. e le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. • Osservare, utilizzare 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; 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.) e realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc).		
CONOSCENZE	• Principali tipi di forza (attrito, gravità, centrifuga) e il funzionamento dei principali tipi di leve. • Caratteristiche dell'energie e i diversi sistemi di produzione. • Strumenti di misura e relative scale. • Proprietà dei materiali di uso comune. • Costruzione di semplici modelli.		
ATTEGGIAMENTI	• Mostrare curiosità e interesse per le scienze naturali e sperimentali.		
CLASSI	Quarta	Quinta	
CONTENUTI	Gli stati della materia. Il calore e la temperatura. I passaggi di stato. Le trasformazioni chimiche.	L'energia Le fonti di energia La luce è energia Il suono è energia La forza	
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Esperimenti sui passaggi di stato; miscugli e soluzioni, reazioni tra sostanze, galleggiamento e immersione. Osservazione degli stati dell'acqua.	Costruire modelli in 3D (diorama). Esperimenti con calamite e primi circuiti elettrici, elettricità statica, magnetismo. Registrazione dati, tabelle e grafici.	
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Analisi di oggetti e materiali nell'ambiente circostante. Visite didattiche con laboratori specifici.	Sperimentazione pratica su leve e vari tipi di forze. Visite didattiche con laboratori specifici.	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA: SCIENZE

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 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.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N.2012 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. 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.	
OBIETTIVI CONCORRENTI	
ABILITÀ	• Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, di una porzione di ambiente vicino, le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente; individuare gli elementi che li caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.
CONOSCENZE	• Stati della materia • Le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente • La struttura del suolo

	• Trasformazioni naturali • La nascita dell'Universo • Il movimento dei diversi oggetti celesti • Mostrare curiosità e interesse per le scienze naturali e sperimentali.		
ATTEGGIAMENTI			
CLASSI	QUARTA	QUINTA	
CONTENUTI	Le scienze Il metodo scientifico La materia L'acqua L'aria Il suolo	L'Universo I corpi celesti Il Sistema solare I movimenti della Terra e della Luna	
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Esperimenti e attività laboratoriali: miscugli e soluzioni, reazioni chimiche, caldo/freddo.	Creazione sistema solare in 3D.	
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Attività di raccolta di rocce e terriccio	Visita all'osservatorio astronomico, planetario.	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione.		

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: CLASSE QUARTA E QUINTA

DISCIPLINA: SCIENZE

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'alunno 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

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.
- Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.
- 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.

CONOSCENZE	- Somiglianze e differenze tra forme e funzioni del corpo umano - Anatomia e fisiologia degli organi - Funzionamento di articolazioni e muscoli - Le relazioni tra forme di vita - La cellula animale e vegetale - Struttura e funzionamento di sistemi e apparati - Mostrare curiosità e interesse per le scienze naturali e sperimentali	
ATTEGGIAMENTI		
CONTENUTI		
CONTENUTI	Caratteristiche e classificazione delle piante. I funghi. Caratteristiche e classificazione degli animali vertebrati e invertebrati. Gli ecosistemi La cellula vegetale e animale Il ciclo vitale I regni dei viventi	Le cellule del corpo umano L'apparato locomotore Il sistema scheletrico Il sistema muscolare L'apparato respiratorio L'apparato cardiocircolatorio L'apparato digerente L'apparato escretore L'apparato riproduttore Il sistema nervoso I sensi
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Esperimenti e attività laboratoriali. Costruzione di diorama. Osservazione libera e discussione.	Costruzione di semplici modelli per illustrare il funzionamento degli organi. Semplici attività per esplorare i sensi.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Visita ecosistemi presenti sul territorio	Visita a musei interattivi delle scienze e dell'anatomia.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA (SCUOLA PRIMARIA)

PERIODO TRIENNIO E BIENNIO (Primaria)

DISCIPLINA TECNOLOGIA

NUCLEO: TEMATICO *VEDERE E OSSERVARE*

PREVEDERE E IMMAGINARE

INTERVENIRE E TRASFORMARE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN 2012

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.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.
- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

	● Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. ● Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ● Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. ● Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ● Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ● Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
CONOSCENZE	Unità di misure. Regole di comportamento e gli ambiti decisionali possibili sia personali che della classe. Strumenti, attrezzi e materiali atti a fabbricare un oggetto dato. Corretto funzionamento di oggetti. Struttura delle pagine web e la funzione dei link. L'utilizzo della macchina fotografica. Le regole del disegno tecnico. Le proprietà dei materiali più comuni. Utilizzo di tabelle, mappe e diagrammi. Il rispetto della sequenza di istruzioni date. I comandi dei programmi specifici e delle applicazioni informatiche presentati. Uso sicuro di attrezzi e strumenti. Principali ingredienti e nutrienti. Differenza tra nutrienti "sani" e "meno sani". La successione delle fasi per realizzare un oggetto. Le procedure di ricerca e selezione di programmi da Internet.
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse per semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.

CLASSI	TRIENNIO	BIENNIO
CONTENUTI	Classificazione di oggetti e materiali di uso comune. Misurazioni di semplici oggetti utilizzando strumenti empirici. Utilizzo di materiali vari per ottenere un prodotto finito e produzione di semplici manufatti e decorazioni. Individuazione di materiale idoneo a svolgere determinate attività a scuola e produzione grafica di fenomeni naturali ed artificiali. Confronto di oggetti e riordino in base alle dimensioni. Scelta collettiva del comportamento più funzionale al raggiungimento di uno scopo. Utilizzo di oggetti in base alle diverse caratteristiche sia a scuola che a casa. Utilizzare vari mezzi di comunicazione. Individuazione di informazioni da etichette e volantini sia a scuola che a casa. Ordine del proprio materiale e quello comune.	Peso di oggetti; le regole di comportamento e gli ambiti decisionali possibili sia personali che della classe. Progettazione e fabbricazione di un oggetto, elencando fasi e strumenti necessari. Distinzione, descrizione e rappresentazione delle parti di oggetti. Navigazione nei siti per reperire le informazioni e le immagini necessari. Uso attrezzi e strumenti coerentemente con le loro funzioni. Ricerca di informazioni su ingredienti e nutrienti di alimenti. Ipotesi di sequenza di operazioni per realizzare un oggetto
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Progettare, stimare misure, ipotizzare soluzioni a problemi, pianificare la costruzione di oggetti	Progettare, stimare misure, ipotizzare soluzioni a problemi, pianificare la costruzione di oggetti
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Progettare, stimare misure (pesi, distanze), ipotizzare soluzioni a problemi, pianificare la costruzione di oggetti nel cortile scolastico o nel parco.	Progettare, stimare misure (pesi, distanze), ipotizzare soluzioni a problemi, pianificare la costruzione di oggetti nel cortile scolastico o nel parco.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: TRIENNIO E BIENNIO

DISCIPLINA: MUSICA

NUCLEO TEMATICO: MUSICA

COMPETENZA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.
- Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali ed eventi sonori attraverso i sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
- Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

CONOSCENZE	● Brani musicali di diverso genere ● Espressività della voce ● Culture musicali ● Elementi del linguaggio musicale ● Oggetti sonori e strumenti musicali	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso la musica come linguaggio universale e/o per l'espressione di emozioni e sentimenti.	
CLASSI	TRIENNIO (PRIMA, SECONDA E TERZA)	BIENNIO (QUARTA E QUINTA)
CONTENUTI	Suoni, rumori, silenzio. Canti e movimento del corpo. Sequenze ritmiche. Semplici strumenti a percussione. Brani musicali di vario genere. Le qualità del suono: timbro, intensità, altezza e durata.	Canti e movimento del corpo. Sequenze ritmiche. Semplici strumenti a percussione. Brani musicali di vario genere. Musica classica e moderna. Musicisti del repertorio classico. Le qualità del suono: timbro, intensità, altezza e durata. Forme musicali. Notazione e figure musicali
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Body percussion e cup music.	Interpretazione teatrale di un brano. Sperimentare uno strumento musicale.
ESPERIENZE ALL'ESTERNO	Suoni e rumori nella natura.	Ascolto di concerti e partecipazione a eventi musicali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – FOCUS COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA

PERIODO: TRIENNIO E BIENNIO

DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE

NUCLEO: ESPRIMERSI E COMUNICARE – OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI – COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE I.N. 2012

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc).

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte: apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

OBIETTIVI CONCORRENTI

ABILITÀ

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo

	(linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre cultura. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici-	
CONOSCENZE	- Tecniche di rappresentazione grafica per esprimere esperienze, racconti... - Materiali e tecniche manipolative e pittoriche per creare manufatti, oggetti e immagini. - Trasformazione di immagini - Osservazione consapevole di immagini - Elementi del linguaggio iconico-visivo - Tecniche di rappresentazione grafica - Materiali e tecniche manipolative e pittoriche per creare manufatti, oggetti e immagini. - Trasformazione di immagini	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse verso materiali e tecniche grafico-pittoriche, espressive e manipolative per dare voce alla propria creatività.	
CLASSI	TRIENNIO (PRIMA, SECONDA, TERZA)	BIENNIO (QUARTA, QUINTA)
CONTENUTI	Colori primari, secondari e complementari, colori caldi e freddi. Punti e linee. Tecniche diverse: puntinismo, frottage, collage, mosaico...Generi di colori diversi: pastelli, colori a cera, acquerelli, tempere, gessetti colorati. Riutilizzo di materiali di scarto. La percezione visiva di colori, forme, figure. Primo piano, secondo piano e sfondo. Giochi di colore e di luce: chiaroscuro e punto di vista. Il punto di fuga. Esame di immagini reali, verosimili e di fantasia. I colori e tecniche pittoriche dell'opera d'arte. Opere artigianali di culture diverse.	Tecniche diverse: puntinismo, frottage, collage, mosaico...Generi di colori diversi: pastelli, colori a cera, acquerelli, tempere, gessetti colorati. Tecnica dell'assemblaggio. La percezione visiva di colori, forme, figure. Primo piano, secondo piano e sfondo. Giochi di colore e di luce. Lo spazio visivo, la profondità, i campi e i piani, l'inquadratura, lo zoom. La prospettiva. Le figure retoriche visive in pubblicità e in opere d'arte. Opere artigianali di culture diverse. Elementi caratteristici e scopo comunicativo dell'opera d'arte. Monumenti e strutture

		architettoniche del territorio, della propria regione e nazionali.
ATTIVITÀ LABORATORIALI	Creazione di paesaggi utilizzando materiale di scarto. Laboratorio del “cercatore di piani” (analisi spaziale per la scomposizione e ricomposizione di immagini in profondità). Osservazione, descrizione e riproduzione di opere d’arte.	Creazione di paesaggi e ritratti con materiale di scarto. Laboratorio dei tableaux vivants: osservazione e riproduzione di opere d’arte famose. Analogie e differenze tra opere d’arte che trattano lo stesso tema.
ESPERIENZE ALL’ESTERNO	Land art: passeggiata nel parco, raccolta e riuso creativo di materiali naturali trovati sul posto. Visita guidata a musei e mostre sul territorio.	Land art: passeggiata nel parco, raccolta e riuso creativo di materiali naturali trovati sul posto. Visita guidata a musei e mostre sul territorio e strutture architettoniche.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica di valutazione per la disciplina acquisita nel documento di valutazione.	