

SCUOLA DELL'INFANZIA

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. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Padroneggia gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	<ul style="list-style-type: none">- Interagire con gli altri, ponendo domande, esprimendo bisogni e sentimenti- Ascoltare e comprendere discorsi altrui- Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo	- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali (3 anni)
2. Amplia il proprio lessico	<ul style="list-style-type: none">- Arricchire il linguaggio attraverso confronti e conversazioni- Riassumere con parole proprie un breve racconto- Inventare storie e racconti- Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti	- Lessico specifico legato alle esperienze (4 anni)
3. Riflette sulle semplici regole di funzionamento della lingua	<ul style="list-style-type: none">- Articolare e pronunciare correttamente la maggior parte dei fonemi	- Ampliamento del lessico (5 anni)

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Essa comprende una dimensione storica e competenze interculturali e si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Comprende il senso generale di messaggi relativi ad ambiti familiari	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere semplici testi musicali col supporto di video - Memorizzare semplici canzoncine - Comprendere messaggi orali 	-Conoscenza di lingue diverse
2. Comprende parole di uso quotidiano.	- Leggere immagini usando vocaboli stranieri	-Lessico di base su argomenti di vita quotidiana (saluti, numeri, colori, parti del corpo, animali...)

COMPETENZA MATEMATICA

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 e 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.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Confronta e valuta quantità. Raggruppa e ordina secondo criteri diversi. Utilizza semplici simboli per registrare.	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare in linguaggio matematico: pochi/tanti; di più/di meno; tanti/quantità; alto/basso - Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche -Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà -Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni -Individuare la relazione fra gli oggetti -Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) - Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> -Concetti matematici di base -Raggruppamenti -Seriazioni e ordinamenti -Numeri e numerazione - Strumenti e tecniche di misura

2. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare negli oggetti di uso comune le principali forme euclidee - Individuare negli oggetti di uso comune le principali forme geometriche dello spazio 	-Figure e forme geometriche
---	--	-----------------------------

<p style="text-align: center;">COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p> <p><i>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 tecnologia e ingegneria sono le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologia e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</i></p>		
COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi	<ul style="list-style-type: none"> -Porre domande sulle cose e la natura -Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi 	<ul style="list-style-type: none"> - I principi di base del mondo naturale -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni
2. Riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e il modo di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.	-Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)	<ul style="list-style-type: none"> -Mondo animale -Mondo vegetale -Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, davanti, dietro, destra, sinistra ...)
3. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza	-Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	-Comunicare le conclusioni e i ragionamenti relativi

COMPETENZA DIGITALE

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Utilizza le nuove tecnologie per giocare, disegnare, colorare, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	-Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti -Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio -Individuare e aprire icone relative a comandi, file... -Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer -Realizzare elaborazioni grafiche -Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer -Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer -Visionare immagini, opere artistiche, documentari...	- PC - Mouse - Tastiera - Tablet - Notebook

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE A IMPARARE

E' la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Conosce e rispetta le regole portando a termine il compito assegnato	- Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	-Semplici strategie organizzative del proprio lavoro
2. In un gruppo, partecipa attivamente alle attività formali o non formali senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	-Rispondere a semplici domande su un testo o un video -Individuare collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dall'adulto o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute -Costruire brevi racconti attraverso sequenze illustrate	-Conoscenza della lingua italiana
3. Riflette sul significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana	-Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana	- Concentrarsi, riflettere e prendere decisioni

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

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

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Conosce elementi della storia personale e familiare. Sviluppa il senso di appartenenza attraverso la conoscenza delle tradizioni della famiglia e della comunità.	-Maturare un sereno distacco dalla famiglia -Acquisire semplici regole comportamentali -Instaurare rapporti positivi e collaborativi con i pari e con gli adulti -Rispettare le regole del vivere comune -Partecipare attivamente alle attività, ai giochi e alle conversazioni nel rispetto delle regole e del proprio turno	- Eventi della storia personale e familiare - Usi e costumi del proprio territorio - Usi e costumi di altri paesi - Significato delle regole: nei gruppi di appartenenza, a scuola, a casa, in strada, durante il lavoro in classe
2. Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio temporali.	-Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà	-Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata
3. Si orienta nello spazio fisico e utilizza rappresentazioni grafiche	-Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta -Comprendere e riconoscere posizioni e direzioni diverse -Rappresentare se stessi, gli altri e gli oggetti nello spazio foglio, verbalizzando quanto realizzato	-Concetti topologici
4. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti delle azioni dell'uomo	-Osservare ed individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio -Individuare trasformazioni causate dall'uomo	-Caratteristiche geografiche degli ambienti vissuti ed eventuali trasformazioni ad opera dell'uomo

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno valore culturale, sociale o finanziario.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Assume iniziative, porta a termine e valuta gli esiti del proprio lavoro	- Formulare proposte di gioco e di lavoro - Conoscere i ruoli nei diversi contesti - Giustificare le scelte con semplici spiegazioni	-I ruoli e le loro funzioni
2. Individua i problemi e formula soluzioni	-Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali e formulare ipotesi di soluzione	-Modalità di decisione
3. Organizza indagini interpretando i risultati	-Ripercorrere le fasi di un lavoro	-Fasi di un'azione
4. Collabora in un gruppo di lavoro utilizzando i diversi punti di vista	- Capacità di lavorare in modalità collaborativa	-Regole della discussione

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Comprensione e 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.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	-Esprimersi attraverso le attività grafico pittoriche; manipolative, di drammatizzazione, usando diverse tecniche espressive	-Usare modi diversi per studiare il colore -Le principali forme di espressione artistica (disegno, pittura, scultura e fotografia) -Utilizzare correttamente le forbici per ritagliare figure diverse.
2. Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre ed elaborare messaggi musicali	-Muoversi al tempo e al ritmo della musica -Ascolto attivo di brani musicali -Distinguere suoni e rumori nell'ambiente	- Forme di espressione artistica: canto e ballo
3. Sviluppa e padroneggia gli schemi motori di base. Si muove con sicurezza nello spazio circostante durante le attività ludiche	- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare - Coordinare il movimento del proprio corpo con quello degli altri	-Schema corporeo -Parti del corpo - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica e corporea
4. Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti	Rispettare le regole nei: - Giochi di ruolo - Giochi simbolici - Giochi psicomotori	-Le regole dei giochi
5. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi	-Comunicare ed esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo - Padroneggiare il messaggio corporeo per comunicare e relazionarsi nel rispetto delle regole	-Vivere pienamente la propria corporeità, percependone il potenziale comunicativo
6. Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza di sé e degli altri	-Rispettare corrette abitudini igienico-sanitarie -Mangiare correttamente a tavola -Riconoscere ciò che fa bene o male al corpo in termini di azioni e alimenti - Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza e ai corretti stili di vita	-Norme igieniche e corretta alimentazione - I pericoli nell'ambiente ed i comportamenti sicuri

SCUOLA PRIMARIA

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. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
	<i>Classe Terza</i>	
1. Padroneggia gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	<ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporlo in modo comprensibile -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe -Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti -Raccontare oralmente una storia personale o fantastica secondo l'ordine cronologico -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o attività che conosce bene 	<ul style="list-style-type: none"> -Regole di una corretta partecipazione ad una conversazione -Forme di testo orale: il dialogo, la discussione, il dibattito, l'intervista -Lecture dell'insegnante (su cui riflettere) -Racconti di esperienze personali
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Interagire in modo collaborativo 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) -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 	<ul style="list-style-type: none"> -Forme più comuni del discorso parlato monologico (racconto, resoconto, lezione spiegazione, esposizione orale) e dialogico (interrogazioni, dialoghi, conversazioni, dibattiti, discussioni, consegne, istruzioni) -Pianificazione ed organizzazione di contenuti narrativi, descrittivi, informativi, espositivi, regolativi -Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo -Codici fondamentali della comunicazione orale,

	<p>inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi</p> <p>-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</p>	verbale e non verbale
2. Legge, comprende e interpreta testi di vario tipo	<i>Classe Terza</i>	
	<p>-Leggere testi di vario tipo curandone l'espressione</p> <p>-Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi), cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive</p> <p>-Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago</p> <p>-Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale</p>	<p>-Lettura individuale di libri di narrativa per ragazzi (biblioteca di classe, scolastica, comunale)</p> <p>-Testi narrativi: individuazione della struttura base (inizio, svolgimento, conclusione)</p> <p>-Lettura, attività di analisi e comprensione di racconti realistici e fantastici, testi descrittivi (soggettivi e oggettivi), regolativi e poetici, fumetto, testo formale e informale (lettera, inviti...)</p> <p>-La struttura del testo poetico: individuazione di rime, versi e strofe</p>
	<i>Classe Quinta</i>	
	<p>-Impiegare tecniche di lettura adeguate in relazione al brano e agli scopi per cui si legge</p> <p>-Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto (sottolineatura, annotazione di informazioni, costruzione di mappe e schemi...)</p> <p>-Utilizzare istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento</p> <p>-Leggere e comprendere vari tipi di testo per individuarne i contenuti e le caratteristiche formali, coglierne il senso e l'intenzione comunicativa dell'autore</p> <p>-Leggere, ricercare e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per poter "argomentare", esprimendo anche un motivato parere personale</p>	<p>-Testi di diverso tipo e genere</p> <p>-Caratteristiche strutturali e di genere</p> <p>-Strategie di lettura: lettura lineare, lettura approfondita, lettura selettiva, lettura orientativa, lettura espressiva</p>

3. Produce testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi	<i>Classe Terza</i>	
	-Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare) -Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare)	-Produzione di testi:narrativi realistici, narrativi fantastici(fiabe, favole,leggende, miti); descrittivi (di persone ,animali,oggetti, ambienti); poetici (filastrocche, nonsense...) -Rielaborazione creativa di testi in versi e in prosa -Giochi linguistici con parole e frasi
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza -Produrre autonomamente testi di diverso tipo coesi e coerenti, sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, interpuntivo -Rielaborare testi in base a un vincolo dato (parafrasare, riassumere, completare, trasformare) -Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività -Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio -Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie) -Sperimentare liberamente, anche attraverso l'uso del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali -Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principale segni interpuntivi	-Testi di vario genere e tipologia corretti dal punto di vista ortografico -Testi narrativi -Testi descrittivi -Testi poetici -Testi regolativi -Testi informativi -Testi argomentativi -Parafrasi -Riassunti -Sintesi -Slogan e testi di natura persuasiva -Tecniche narrative diverse

4. Amplia il proprio lessico	<i>Classe Terza</i>	
	-Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze dirette e indirette	-Uso del dizionario -Lettura di testi di vario tipo -Visione e analisi di video su argomenti trattati
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base -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 -Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio -Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione	-Relazioni di significato tra parole -Arricchimento del lessico -Conoscenza della funzione del dizionario
5. Riflette sulla lingua e sulle regole di funzionamento	<i>Classe Terza</i>	
	-Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase -Esprimersi con correttezza ortografica -Applica nella produzione scritta le fondamentali convenzioni ortografiche	-Analisi grammaticale riferita a: articolo,nome, preposizione, verbo(radice e desinenza, coniugazione e persone, modo indicativo,aggettivo qualificativo e possessivo -Analisi logica riferita alla frase minima: soggetto e predicato (verbale e nominale), le espansioni
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole -Riconoscere e analizzare la frase nei suoi elementi -Riconoscere, in una frase o in un testo, analizzare e classificare le parti del discorso -Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere	-La struttura della lingua: parole e frasi -La funzione delle parole nel contesto di una frase: soggetto, predicato, complementi diretti e indiretti, attributi -Le parti del discorso -Le fondamentali convenzioni ortografiche -I principali segni interpuntivi -La funzione delle parole nel contesto di una frase

	eventuali errori	
--	------------------	--

COMPETENZA MULTILINGUISTICA <i>Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Essa comprende una dimensione storica e competenze interculturali e si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.</i>		
COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Sa interagire verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio. Comprende il senso generale di messaggi relativi ad ambiti familiari	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare e comprendere messaggi, istruzioni, consegne, storie, canti e filastrocche -Memorizzare suoni e parole -Abbinare suoni/parole -Riconoscere e pronunciare le lettere dell'alfabeto -Riconoscere e utilizzare gli elementi lessicali presentati -Presentare se stessi, gli altri e la famiglia -Esprimere sentimenti, gusti e preferenze -Nominare e usare i numeri fino a 50 -Utilizzare aggettivi, pronomi e verbi -Indicare posizioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Istruzioni, consegne, storie, canti e filastrocche -Le lettere dell'alfabeto -Ambiti lessicali relativi a: oggetti di scuola, arredi della classe, animali, mestieri, luoghi pubblici, cibi e bevande, ambienti e arredi della casa -I numeri fino a 50 -Aggettivi e preposizioni di luogo, pronomi, verbi
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Scambiare informazioni su persone, luoghi, oggetti familiari -Interagire con i compagni utilizzando espressioni adatte alle situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Lessico relativo al lavoro dell'uomo, alle attività che si svolgono in diversi ambienti, a esperienze di vita quotidiana: <ul style="list-style-type: none"> - Casa - Mestieri - Negozi e shopping - Tempo libero - Tempo atmosferico.

2. Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio	<i>Classe Terza</i>	
	-Leggere e comprendere istruzioni, consegne, storie, canti e filastrocche; le lettere dell'alfabeto, i numeri fino a 50, aggettivi e preposizioni di luogo, pronomi, verbi	-Parole, frasi di uso comune, istruzioni scritte, descrizioni, storie, brevi dialoghi, canti e filastrocche -Ambiti lessicali relativi a: oggetti di scuola, arredi della classe, animali, mestieri, luoghi pubblici, cibi e bevande, ambienti e arredi della casa
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Comprendere semplici testi inerenti al proprio vissuto e a descrizioni riguardanti argomenti noti	-Elementi di vita quotidiana, civiltà e cultura dei paesi di lingua inglese: festività, abitudini alimentari ...
3. Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizione di oggetti e di esperienze)	<i>Classe Terza</i>	
	-Ricopiare/scrivere parole o brevi testi -Collegare immagini a parole -Completare semplici testi, tabelle e cruciverba -Rispondere a semplici domande	-Frase da completare, tabelle, cruciverba
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Scrivere messaggi e semplici testi per chiedere e dare informazioni su argomenti noti	-Formule di presentazione -Formule augurali -Formule descrittive
4. Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate	<i>Classe Terza</i>	
	-Descrivere aspetti e caratteristiche di alcune festività -Conoscere alcuni aspetti della cultura anglofona -Ampliare vocaboli e strutture grammaticali	-Festività -Usi e costumi dei Paesi anglofoni -Argomenti Clil

	attraverso argomenti Clil	
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Cogliere similitudini e differenze tra usi e tradizioni del proprio paese e dei paesi anglofoni -Conoscere e applicare le strutture e le regole grammaticali utili ad esprimere diverse funzioni comunicative	-Regole grammaticali: plurale dei nomi, present simple e present continuous, forme negativa e interrogativa ... -Festività e ricorrenze con relativi costumi e tradizioni

COMPETENZA MATEMATICA

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 e 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.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Sa muoversi con sicurezza nel calcolo, padroneggiare le diverse rappresentazioni e stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni	<i>Classe Terza</i>	
	-Leggere, scrivere, ordinare, scomporre, comporre, confrontare, contare i numeri interi entro le unità di migliaia -Eeguire le 4 operazioni -Conoscere e usare le proprietà delle quattro operazioni -Comprendere il significato di una frazione per esprimere la parte di un tutto -Leggere, rappresentare e scrivere frazioni -Operare con i numeri decimali	-Il valore posizionale entro le unità di migliaia -Gli algoritmi delle quattro operazioni -La frazione: dall'intero alle parti frazionarie -La frazione decimale
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Leggere, scrivere, ordinare e confrontare numeri interi naturali e decimali -Conoscere alcuni sistemi di notazione dei numeri	-I numeri fino ai miliardi -I numeri decimali -L'approssimazione

	<p>che sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra</p> <ul style="list-style-type: none"> -Eeguire operazioni con i numeri naturali e i numeri decimali -Eeguire le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni -Individuare multipli e divisori di un numero -Eeguire le operazioni applicando le proprietà -Distinguere, rappresentare ed operare con le frazioni -Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti 	<ul style="list-style-type: none"> -I numeri relativi -I numeri romani -Le potenze -Le operazioni con i numeri naturali e i numeri decimali e le loro proprietà -Le espressioni -Multipli e divisori -Numeri primi -Le frazioni -Frazione e percentuale -Lo sconto
<p>2. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi</p>	<p><i>Classe Terza</i></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere e rappresentare varie tipologie di linee -Rappresentare e denominare figure piane e solide -Riconoscere e misurare angoli -Costruisce figure simmetriche -Effettuare misurazioni di perimetro ed area dei poligoni anche con l'uso di misure campione 	<ul style="list-style-type: none"> -Le linee -Le figure piane e i solidi -Gli angoli -Figure simmetriche -Il perimetro e l'area dei poligoni
	<p><i>Classe Quinta</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> -Analizzare gli elementi significativi delle principali figure geometriche piane e solide -Eeguire traslazioni, rotazioni e ribaltamenti -Calcolare perimetri, aree e volumi delle figure geometriche conosciute 	<ul style="list-style-type: none"> -Gli elementi significativi del piano -Le principali figure geometriche piane e solide -Terminologia specifica -Traslazione -Simmetria -Rotazioni -Le superfici e i volumi -Individuare procedimenti per calcolare perimetro e area dei poligoni regolari analizzati , circonferenza e area del cerchio 	

3. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; sa confrontare procedimenti diversi	<i>Classe Terza</i>	
	-Risolvere problemi con l'uso delle quattro operazioni -Comprendere il testo di un problema; individuare i dati utili e la domanda; conoscere ed applicare la procedura risolutiva	-I problemi: i dati, le domande, le ipotesi, i percorsi risolutivi e le soluzioni
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Analizzare il testo di un problema ed individuare le informazioni necessarie alla sua risoluzione -Organizzare e realizzare il percorso risolutivo di situazioni problematiche argomentando sulle scelte effettuate	-Elementi di un problema -Diagramma e grafici -Situazioni problematiche, matematiche e non -Problemi: <ul style="list-style-type: none"> • con le quattro operazioni • con frazioni e percentuali • con il calcolo di peso netto/lordo//tara • con la compravendita
4. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà	<i>Classe Terza</i>	
	-Utilizzare l'euro per risolvere situazioni di vita pratica	-Misure di valore
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, capacità, massa, angoli e aree e usarle per effettuare misure e stime -Passare da un'unità di misura ad un'altra limitatamente alle unità di uso più comune -Utilizzare le competenze acquisite per la soluzione di situazioni problematiche	-Le unità di misura, multipli e sottomultipli di: <ul style="list-style-type: none"> • Lunghezze • Pesi • Capacità • Superfici • valore -Equivalenze
5. Utilizza la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni	<i>Classe Terza</i>	
	-Svolgere indagini, raccogliere dati e rappresentarli	Rilevazioni statistiche.

	<i>Classe Quinta</i>	
	-Stabilire relazioni -Usare i connettivi logici e i quantificatori -Classificare utilizzando diagrammi, grafici, tabelle	-Relazioni -Insiemi -I connettivi: e, o, non, se, allora, e -I quantificatori: tutti, nessuno, almeno uno
6. Analizza ed interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità	<i>Classe Terza</i>	
	-Leggere e interpretare tabelle e grafici -Conoscere le unità di misura convenzionali ed effettuare semplici misurazioni -Operare trasformazioni di una misura -Riconoscere eventi certi, possibili e impossibili	-Il sistema metrico decimale -Trasformazione di misure -Eventi e probabilità
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Raccogliere e rappresentare dati organizzandoli in base alle loro caratteristiche -Osservare e descrivere un grafico usando: moda e media aritmetica -Misurare la probabilità di un evento	-Dati e previsioni -Tabelle, diagrammi, schemi e grafici -Frequenza, moda, mediana e media aritmetica -Eventi certi, impossibili, probabili -Terminologia specifica

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologia e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite	<i>Classe Terza</i>	
	-Distinguere i materiali naturali da quelli artificiali -Cogliere le caratteristiche e la struttura della materia nelle diverse trasformazioni -Comprendere le fasi del metodo scientifico-sperimentale	-Materiali naturali e artificiali -La struttura della materia e la sua trasformazione

	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare i termini specifici della disciplina -Usare il metodo scientifico per osservare e studiare la realtà circostante -Formulare ipotesi che giustifichino un fenomeno osservato -Conoscere le principali caratteristiche dei fenomeni acustici, dei fenomeni ottici, del magnetismo e dell'elettricità -Descrivere alcuni fenomeni naturali attraverso semplici esperimenti 	<ul style="list-style-type: none"> -Le forme di energia -La luce e i colori -Il suono -Il magnetismo -L'elettricità -Fenomeni naturali: il galleggiamento
2. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare, descrivere, confrontare la realtà circostante -Rilevare alcune caratteristiche e proprietà dei solidi, dei liquidi e dei gas attraverso l'osservazione e semplici esperienze -Conoscere alcune caratteristiche e la struttura del terreno e gli esseri viventi che lo abitano -Conoscere la periodicità e la regolarità dei fenomeni naturali -Individuare il rapporto tra elementi e funzioni negli organismi viventi 	<ul style="list-style-type: none"> -I fenomeni fisici e chimici -Le proprietà dei solidi, dei liquidi e dei gas -Semplici esperimenti -Il suolo e il sottosuolo -Le piante e gli animali
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Usare il metodo scientifico per osservare e studiare la realtà circostante -Ricavare informazioni da un testo ed organizzarle in uno schema o una mappa -Formulare ipotesi che giustifichino un fenomeno osservato -Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi 	<ul style="list-style-type: none"> -L'Universo -Il sistema solare -La Terra e i suoi moti -La luna

	oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo -Trovare informazioni da varie fonti; individuare alcuni concetti scientifici ed esporre con un linguaggio adeguato	
3. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e il modo di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello microscopico e macroscopico	<i>Classe Terza</i>	
	-Cogliere differenze, somiglianze e relazioni tra piante e animali	-Le caratteristiche peculiari degli esseri viventi e non viventi
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Conoscere la struttura del corpo umano: apparati, organi e loro funzioni -Ricavare informazioni da un testo e organizzarle in uno schema o una mappa	-La cellula -Dalla cellula ai sistemi -Le caratteristiche del corpo umano e i vari apparati -I cinque sensi e i relativi organi -Alimentazione corretta e cura del proprio corpo con adeguate scelte di comportamento
4. E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico	<i>Classe Terza</i>	
	-Osservare le caratteristiche dei diversi ambienti -Conoscere e comprendere il significato di ecosistema	-Gli ambienti e l'ecosistema
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Correlare alterazioni ambientali globali e squilibrio tra componenti naturali e antropiche -Acquisire sensibilità al problema dell'ambiente	-Causa ed effetti delle diverse forme di inquinamento ambientale -La raccolta differenziata e il riciclo di alcuni materiali
5. Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una	<i>Classe Terza</i>	
	-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali più comuni	-Materiali naturali e artificiali -Realizzazione di un manufatto e decorazione dello

decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi	-Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	stesso
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Riconosce i materiali specifici che compongono alcuni manufatti di uso comune, le fasi che comprendono la loro fabbricazione -Conoscere i problemi legati alla sostenibilità	-Usare in modo responsabile e senza sprechi la carta
6. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte	<i>Classe Terza</i>	
	-Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne e procedure	-Strumenti e loro funzioni
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Sa descrivere le diverse fasi del ciclo produttivo -Usa in modo responsabile e senza spreco la carta -Sa smaltire correttamente i rifiuti cartacei	-Conoscere le principali proprietà fisiche, tecnologiche e meccaniche della carta -Conoscere i principali tipi di carta -Conoscere i problemi legati alla deforestazione -Conoscere le materie prime necessarie per fare la carta -Conoscere le tecnologie di fabbricazione della carta
7. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali	<i>Classe Terza</i>	
	-Rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali	-Il mondo fatto dall'uomo -Il computer e le sue funzioni
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Sa riconoscere i materiali specifici che compongono alcuni manufatti di uso comune	-Conoscere le caratteristiche del legno e la sua filiera

COMPETENZA DIGITALE

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione	<i>Classe Terza</i>	
	-Utilizzare le più comuni tecnologie, conoscendo i principi di base soprattutto in riferimento alle apparecchiature digitali domestiche	-I principali dispositivi informatici di input e output
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Smontare e rimontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni -Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia -Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici -Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti	-Le parti del computer -Programmi di videoscrittura e disegno, con inserimento di immagini e tabelle
2. Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per comunicare, eseguire compiti, ricercare e analizzare dati e informazioni	<i>Classe Terza</i>	
	-Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento	-Videoscrittura -Presentazioni -Giochi didattici
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Saper utilizzare i motori di ricerca per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago	-I principali motori di ricerca
3. Distingue informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica per interagire con	<i>Classe Terza</i>	
	-Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago	-Semplici procedure di utilizzo di internet -Rischi nell'utilizzo della rete

soggetti diversi nel mondo	<i>Classe Quinta</i>	
	-Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	-Conoscere i social network, giornali online, enciclopedie online (wikipedia)

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE A IMPARARE

E' la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Conosce e rispetta le regole portando a termine il compito assegnato	<i>Classe Terza</i>	
	-Riconoscere la funzione e la necessità delle regole -Pianificare il proprio lavoro rispettando tempi e modalità	-Regole e norme da osservare a scuola. Modalità di esecuzione di un compito
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Individuare e distinguere le regole del vivere comune -Individuare e distinguere regole all'interno dei gruppi di appartenenza -Mettere in atto comportamenti adeguati in diversi contesti sociali -Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità	-Le regole del vivere comune -Gli obblighi scolastici
2. In un gruppo, fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Partecipa attivamente alle attività formali o non formali senza escludere	<i>Classe Terza</i>	
	-Assumere comportamenti propositivi e tolleranti nei confronti dei compagni interagendo per un apprendimento comune	-Le regole del dialogo in classe -Strategie di apprendimento comune

alcuno dalla conversazione o dalle attività	-Utilizzare e valorizzare le capacità proprie e altrui	
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Partecipare alle attività di gruppo, collaborando per il raggiungimento di uno scopo comune -Collaborare con gli altri nelle attività di gruppo, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diversi punti di vista	-Interazione nel gruppo -Disponibilità al confronto
3. Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana	<i>Classe Terza</i>	
	-Argomentare criticamente sul significato delle regole e norme del vivere quotidiano e civile	-Regole della convivenza civile
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni	-Le regole e le norme di principale rilevanza nella vita quotidiana

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

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

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio temporali. Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici	<i>Classe Terza</i>	
	-Conoscere le figure che collaborano con lo storico -Conoscere l'origine e la formazione della terra -Individuare le cause e le conseguenze di fatti ed eventi storici	-La storia e il metodo di ricerca -La nascita dell'universo
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Leggere e usare la linea del tempo per organizzare le informazioni e le conoscenze, individuando successioni, contemporaneità, durate e	-Linee del tempo -Mappe spazio-temporali -Datazione

	<p>periodizzazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto 	-Indicatori temporali
<p>2. Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo</p>	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Ricostruire tramite le fonti le tappe fondamentali dell'evoluzione dell'uomo -Organizzare cronologicamente le informazioni raccolte -Comprendere le vicende storiche attraverso l'ascolto, la lettura di brani, racconti e miti 	<ul style="list-style-type: none"> -Le fonti storiche -Nascita ed evoluzione dell'uomo -Relazioni di successioni, di contemporaneità, di durata e di periodizzazione
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Produrre e ricavare informazioni da fonti di diversa natura -Individuare le tracce per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e delle comunità -Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze -Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate -Individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali -Usare carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici -Distinguere e comprendere alcuni tipi di fonti storiche 	<ul style="list-style-type: none"> -I diversi tipi di fonte storica -Le fonti sul territorio -La civiltà Greca -La civiltà Macedone -Le antiche civiltà Italiche -La civiltà Romana -Carte geo-storiche relative ai periodi studiati
<p>3. Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità, somiglianza/diversità. Collega fatti d'attualità a eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni</p>	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Evidenziare le cause che hanno permesso all'uomo di adattarsi all'ambiente -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite -Rappresentare conoscenze e concetti appresi con 	<ul style="list-style-type: none"> -Fatti ed eventi -I fatti storici -Confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo

	testi scritti -Collegare avvenimenti del passato con fatti d'attualità	
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti -Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente -Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina -Ordinare fatti e sequenze utilizzando l'ordine logico e le sa rappresentare graficamente -Riconoscere uso e funzioni degli strumenti per ricostruire la storia	-Argomenti trasversali alle diverse civiltà in comparazione con il presente, quali: <ul style="list-style-type: none"> • le varie forme di governo; • il commercio internazionale; • le emigrazioni; • le guerre; • lo sviluppo tecnologico -Schemi di sintesi -Grafici -Tabelle -Mappe concettuali -Testi scritti di vario tipo, cartacei e digitali -La linea del tempo -Mappe spazio-temporali -Datazioni
4. Argomenta sul significato dei principi fondamentali della Costituzione e sulle principali funzioni dello Stato, dell'Unione Europea e delle Organizzazioni Internazionali	<i>Classe Terza</i>	
	-Conoscere la Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (UNICEF) -Avvicinare gli alunni ad una conoscenza della Costituzione e aiutarli a comprendere il testo guida della nostra società	-Convenzione ONU -La Costituzione
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Sapere cos'è la Costituzione e conoscere le tappe fondamentali della sua istituzione -Conoscere a grandi linee la suddivisione della Costituzione e alcuni degli articoli più significativi -Conoscere il senso e il significato della democrazia -Conoscere la differenza tra diritto e dovere	-I principi fondamentali della Costituzione -Articoli della Costituzione -I diversi organi e simboli dello Stato italiano -Gli Enti locali -Le organizzazioni internazionali

	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa dello Stato italiano -Conoscere gli Stati membri dell'Unione Europea -Conoscere i motivi che hanno favorito la nascita dell'Unione Europea -Conoscere le istituzioni dell'Unione Europea -Conoscere le principali finalità dell'ONU e degli altri organismi internazionali -Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite 	
5. Si orienta nello spazio fisico e utilizza rappresentazioni grafiche	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Usare gli indicatori spaziali per descrivere lo spazio -Utilizzare i punti di riferimento per eseguire percorsi -Conoscere i punti cardinali -Leggere semplici rappresentazioni iconiche o cartografiche -Conoscere la funzione della scala di riduzione -Conoscere e distinguere vari tipi di carte geografiche 	<ul style="list-style-type: none"> -Muoversi nello spazio -Elementi essenziali di cartografia: mappe, piante, carte, simbologia coordinate cartesiane
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Orientarsi nello spazio e sulle carte, utilizzando la bussola, i punti cardinali e le coordinate geografiche -Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta 	<ul style="list-style-type: none"> -Orientamento nello spazio e sulle carte: i punti cardinali e la bussola -I continenti e la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo
6. Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i paesaggi -Riconoscere nel proprio ambiente le funzioni dei 	<ul style="list-style-type: none"> -Origine e morfologia della terra. -Elementi antropici e naturali. -Flora e fauna della montagna, collina, pianura,

	vari spazi e le loro connessioni	fiume, lago, mare.
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Localizzare la posizione dell'Italia nel continente europeo e nel mondo -Localizzare sulla carta geografica le regioni politiche italiane -Conoscere i concetti principali legati al popolamento -Conoscere la suddivisione e le caratteristiche dei settori lavorativi -Conoscere, descrivere e confrontare gli aspetti morfologici, economici e culturali delle regioni italiane -Saper leggere grafici e carte come fonte di informazione -Ricavare informazioni della lettura di testi -Organizzare le informazioni in quadri di sintesi -Organizzare le informazioni con lessico appropriato le conoscenze apprese 	<ul style="list-style-type: none"> -Simbologia convenzionale -Grafici e carte -La popolazione italiana: demografia, densità, emigrazione, economia -I settori lavorativi -Aspetti morfologici, economici e culturali delle regioni italiane -Analogie e differenze tra le diverse regioni italiane
7. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti delle azioni dell'uomo	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare gli effetti negativi e positivi che le trasformazioni operate dall'uomo hanno avuto sull'ambiente -Prospettare soluzioni esercitando cittadinanza attiva 	-Territorio e condizionamento umano
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Cogliere l'interazione uomo-ambiente e le cause di eventuali squilibri	-Comportamenti individuali e collettivi per la difesa ambientale

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno valore culturale, sociale o finanziario.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi e complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni</p>	<i>Classe Terza</i>	
	<p>-Conoscere e utilizzare semplici tecniche e procedure per eseguire compiti, rappresentazioni grafiche, disegni geometrici, misurazioni, costruzione di semplici manufatti</p> <p>-Analizzare all'interno del gruppo diverse soluzioni proposte per la risoluzione di una situazione problematica e scegliere quella più idonea e vantaggiosa</p>	<p>-Strumenti, tecniche, regole, procedure</p>
	<i>Classe Quinta</i>	
	<p>-Utilizzare sussidi e strumenti didattici differenti</p> <p>-Ricavare informazioni da fonti diverse</p> <p>-Descrivere e/o eseguire le fasi di un compito, di un gioco, di un'attività, di una procedura</p> <p>-Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale e all'attività da svolgere</p> <p>-Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli da reperire per portare a termine un compito</p> <p>-Progettare e realizzare, individualmente e/o in gruppo, prodotti di genere diverso, utilizzando le conoscenze apprese</p> <p>-Valutare tempi, strumenti e risorse rispetto ad un compito assegnato</p>	<p>-Fasi di una procedura</p> <p>-Strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, mappe concettuali, diagrammi</p>
<p>2. Assume iniziative, porta a termine e valuta gli esiti del proprio lavoro</p>	<i>Classe Terza</i>	
	<p>-Formulare delle proposte per un lavoro, per un gioco, per la soluzione di una situazione</p>	<p>-Fasi di un'azione, di una procedura</p> <p>-Modalità di decisione</p>

	-Confrontare la propria idea con quella degli altri	
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Assumere semplici iniziative personali di gioco e/o di lavoro -Decidere tra più alternative e spiegarne le motivazioni -Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta relativa ad esperienze concrete -Organizzare e realizzare percorsi risolutivi giustificando le scelte effettuate con semplici argomentazioni	-Strumenti per la decisione -Fasi del problem solving
3. Individua i problemi e formula soluzioni	<i>Classe Terza</i>	
	-Comprendere un problema; individuare la domanda; conoscere ed applicare la procedura risolutiva	-I problemi: le domande, le ipotesi, i percorsi risolutivi e le soluzioni
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione -Analizzare (anche in gruppo) le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa -Applicare la soluzione individuata	-Fasi del problem solving -Situazioni problematiche in contesti noti e non -Percorsi risolutivi
4. Organizza indagini interpretando i risultati	<i>Classe Terza</i>	
	-Leggere e interpretare tabelle e grafici -Svolgere indagini, raccogliere dati e rappresentarli	-Rilevazioni statistiche
	<i>Classe Quinta</i>	

	-Raccogliere e rappresentare dati organizzandoli in base alle loro caratteristiche -Interpretare i dati raccolti	-Dati e previsioni -Tabelle, diagrammi, schemi e grafici
5. Collabora in un gruppo di lavoro utilizzando i diversi punti di vista	<i>Classe Terza</i>	
	-Lavora e collabora nel gruppo per il raggiungimento di un fine comune; condivide esperienze, si relaziona con gli altri, assumendo un atteggiamento positivo e propositivo	-Rispetto dei compiti, dei ruoli, dei tempi assegnati
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Saper collaborare con gli altri nelle attività di gruppo, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diversi punti di vista -Rispettare le regole nell'ambito di lavoro di gruppo.	-Interazione nel gruppo -Disponibilità al confronto e alla collaborazione

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Comprensione e 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.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	<i>Classe Terza</i>	
	-Esprimere sensazioni emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo(grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi	-Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera, degli acquerelli -Tecniche plastiche con uso di materiali vari, anche materiali di riciclo -Composizione di figure bidimensionali: la tecnica del ritaglio e del collage -Combinazioni ritmiche -Realizzazione di nature morte -Realizzazione di paesaggi

		-Animali reali e fantastici
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali -Esprimersi tramite produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche e materiali diversi	-Uso della tempera -I disegni lineari -Le forme e i colori - I ritmi e le simmetrie -Le forme geometriche
2. Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi	<i>Classe Terza</i>	
	-Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati -Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera sia antica sia moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni -Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali	-Il punto -La linea -Osservazione e composizione dei colori -La gradazione luminosa dal chiaro allo scuro -Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni -L'astrattismo nelle opere d'arte -Le nature morte d'autore -I paesaggi nelle fotografie e nei dipinti d'autore -I diversi piani di un paesaggio -Il fumetto e il suo linguaggio -I monumenti della nostra città
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Osservare e analizzare immagini, grafiche e pittoriche, ed esplorare gli elementi del linguaggio visuale -Leggere nelle opere d'arte gli elementi compositivi, i simboli, gli elementi espressivi e comunicativi	-Foto, disegni, pitture, opere d'arte - Le nature morte -Il colore nella natura e nell'arte -La prospettiva, la figura umana, i paesaggi -Il linguaggio audiovisivo -Produzioni e rappresentazioni grafiche con utilizzo di materiale di vario tipo
3. Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti	<i>Classe Terza</i>	

<p>e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario). Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive olfattive, gestuali e tattili -Esplorare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni, e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme dalle luci dai colori ed altro -Analizzare i caratteri dei suoni all'interno di semplici brani 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazioni di immagini e forme naturali -Ricerca e osservazione di immagini tematiche (le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste, ricorrenze...) -Analisi compositiva simbolica, espressivo-comunicativa di alcune opere d'arte -Percorsi multisensoriali -Conoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo -Conoscere la funzione comunicativa dei suoni
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere in fenomeni artistici di vario genere gli elementi fondamentali del linguaggio iconico, musicale, audiovisivo -Analizzare fenomeni artistici di vario genere, cogliendone il senso e l'intenzione comunicativa -Esprimere valutazioni personali 	<ul style="list-style-type: none"> -Opere d'arte -Fotografie -Film -Brani musicali -Giornali -Programmi TV -Spot pubblicitari
<p>4. Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre ed elaborare messaggi musicali</p>	<i>Classe Terza</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Usare la voce in modo consapevole, cercando di curare la propria intonazione e memorizzando i canti proposti -Utilizzare semplici strumenti per eseguire semplici brani per imitazione o improvvisazione -Eseguire in gruppo semplici brani musicali e strumenti curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere ed utilizzare canti e composizioni tratti dal repertorio musicale -Conoscere e utilizzare semplici strumenti a percussione
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Eseguire collettivamente o individualmente brani musicali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione 	<ul style="list-style-type: none"> -Esecuzione vocale, strumentale e ritmica -Giochi di interpretazione vocale e corporea

	-Utilizzare voce e semplici strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione	
5. Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale	<i>Classe Terza</i>	
	-Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico	-Conoscere brani musicali di differenti repertori per poterli utilizzare durante le proprie attività espressive
	<i>Classe Quinta</i>	
	-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 e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali -Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer) -Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, tempi e luoghi diversi	-I parametri del suono -Gli elementi costitutivi di un brano musicale -Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali -Brani musicali di generi diversi -Gli strumenti (classificazione) -La musica nelle varie occasioni (riti, cerimonie, pubblicità, film ...) -Gli spazi musicali -Gli strumenti (nel tempo) -I diversi generi musicali nel tempo e nello spazio
6. Coordina azioni e schemi motori ed utilizza strumenti ginnici	<i>Classe Terza</i>	
	-Sperimentare percorsi e giochi di movimento utilizzando strumenti ginnici -Eeguire comandi motori semplici -Acquisire padronanza degli schemi corporei -Controllare i movimenti seguendo indicazioni sensoriali	-Schemi posturali e schemi motori di base -Giochi individuali e collettivi per la conoscenza del proprio corpo -Attività di gioco-sport che prevede tiri e lanci
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Gestire azioni motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento -Riconoscere e valutare percorsi, distanze, tempi delle azioni motorie, relativamente allo spazio, a sé,	-Schemi motori e posturali -Organizzazione spazio-temporale del movimento

	agli oggetti, agli altri	
7. Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti	<i>Classe Terza</i>	
	-Giocare in gruppo attenendosi alle regole stabilite -Controllare i propri movimenti e coordinare la propria azione con quella dei compagni	-Giochi di movimento con regole strutturate -Coordinazione oculo –manuale e oculo-podalica (calcio a mano, pallavolo...) -Giochi di movimento e individuali di squadra
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Utilizzare diversi giochi della tradizione popolare applicandone indicazioni e regole -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, rispettando le regole, collaborando con gli altri, confrontandosi lealmente nelle situazioni competitive -Conoscere le modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport	-Giochi tradizionali, giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e a squadre -La teoria delle principali proposte di gioco-sport
8. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi	<i>Classe Terza</i>	
	-Giochi a tempo con l'utilizzo di filastrocche o strumenti a percussioni -Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per comunicare, esprimere stati d'animo, emozioni e sentimenti	-Coordinazione ritmico-motoria -Esercizi con attrezzi finalizzati all'acquisizione del ritmo -Il linguaggio espressivo del corpo
	<i>Classe Quinta</i>	
	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e/o collettive	-Il linguaggio corporeo
9. Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza	<i>Classe Terza</i>	

di sé e degli altri	-Condividere esperienze di gruppo relazionandosi con gli altri ed assumendo un atteggiamento positivo	-Stare bene in palestra
	<i>Classe Quinta</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere ed utilizzare in modo corretto gli attrezzi e gli spazi -Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e cardio-respiratorie e muscolari e dei cambiamenti conseguenti all'esercizio fisico -Controllare la forza, la resistenza, la velocità in relazione all'intensità e alla durata dell'attività motoria -Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita 	<ul style="list-style-type: none"> -Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita -Principali norme igienico-sanitarie connesse all'attività di movimento

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Padroneggia gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare in forma orale in tutta una serie di situazioni e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. - Ascoltare e comprendere testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media - Esporre oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> -Strutture grammaticali della lingua italiana -Regole della comunicazione in gruppo -Lessico fondamentale della comunicazione orale -Principali scopi della comunicazione orale -Principali connettivi sintattici e logici -Funzioni logiche della lingua
2. Legge, comprende e interpreta testi di vario tipo	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere diverse tipologie testuali(relazioni, descrizioni, testi letterali e non) e cominciare a costruirne un'interpretazione, collaborando con gli insegnanti e i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche, struttura e finalità delle tipologie testuali esaminate (fiaba, favola, leggenda, mito, racconto, fantastico, fantascientifico, d'avventura, umoristico, realistico, horror, giallo -Il testo poetico: struttura ed elementi essenziali di metrica; alcune figure retoriche -Lessico adeguato alla tipologia testuale -Tecniche di lettura analitica, sintetica, espressiva -Caratteristiche e struttura del racconto in prima persona: diario, autobiografia, lettera
3. Produce testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi	<ul style="list-style-type: none"> -Scrivere correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazioni, argomento, scopo, destinatario -Produrre testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori 	<ul style="list-style-type: none"> -Strutture grammaticali della lingua (ortografia, punteggiatura, parti del discorso) -Principali tecniche per elaborare testi pertinenti ed organici: scalette, grafo -Caratteristiche e struttura delle seguenti tipologie testuali: Fiaba, favola, leggenda, mito, diario,

		autobiografia, lettera -Caratteristiche , struttura e lessico di testi descrittivi -Caratteristiche e struttura di semplici testi poetici
4. Amplia il proprio lessico	-Comprendere e usare in modo appropriato le parole del vocabolario di base -Riconoscere i termini specialistici	-Proprietà lessicale e corretta grafia dei termini utilizzati
5. Riflette sulla lingua e sulle regole di funzionamento	-Applicare in situazioni diverse le conoscenze relative alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa	-Le prime convenzioni grafiche e ortografiche -Strutture grammaticali della lingua

COMPETENZA MULTILINGUISTICA - INGLESE

Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Essa comprende una dimensione storica e competenze interculturali e si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Sa interagire verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio. Comprende il senso generale di messaggi relativi ad ambiti familiari	<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare e capire globalmente brevi conversazioni relativi alla sfera personale, familiare e scolastica -Individuare informazioni specifiche in messaggi orali -Comprendere in modo globale e dettagliato messaggi e testi orali accuratamente pronunciati relativi alla vita quotidiana e alla sfera personale <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riprodurre correttamente suoni, ritmo ed intonazione della lingua -Produrre brevi testi dialogici e descrittivi su dati personali, familiari e relativi alla propria classe e all'ambiente noto -Produrre brevi testi di presentazione personale, 	<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Suoni, ritmo ed intonazione della lingua -Lessico e funzioni linguistiche insite nei messaggi orali relative al proprio vissuto e alle aree di conoscenza affrontate <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lessico e strutture morfologiche e sintattiche relative alle aree di conoscenza affrontate: sfera personale, vita quotidiana relative a situazioni presenti, passate e future

	<p>familiare e della propria classe</p> <ul style="list-style-type: none"> -Produrre conversazioni, interviste, telefonate, testi ed esposizioni relativi sia ad argomenti di interesse personale e quotidiano, sia quelli legati ad aspetti di civiltà del mondo anglofono 	
<p>2. Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio</p>	<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprendere testi semplici di contenuto familiare -Comprendere il significato globale di brevi messaggi e testi riguardanti la propria persona e l'ambiente circostante noto -Individuare le informazioni specifiche relative ad un testo informativo di civiltà -Leggere e comprendere globalmente e dettagliatamente testi scritti: messaggi, annunci pubblicitari, articoli di giornale, poesie e testi letterari -Dedurre informazioni implicite all'interno di un testo -Intuire il significato di vocaboli non noti 	<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lessico e strutture morfosintattiche (che consentano di comprendere globalmente semplici messaggi e brevi testi scritti su argomenti trattati nella sfera personale e quotidiana)
<p>3. Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizione di oggetti e di esperienze)</p>	<p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Scrivere semplici testi (messaggi, cartoline, brevi lettere seguendo un modello dato), con correttezza ortografica -Produrre autonomamente semplici testi attinenti alla sfera personale, quotidiana e scolastica -Produrre testi scritti complessivamente corretti seguendo una traccia prestabilita: lettera, email, questionari, rielaborazioni personali -Produrre risposte a questionari 	<p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Strutture morfosintattiche e lessico relativi agli ambiti della sfera personale, familiare, scolastica legate ad esperienze presenti , passate e future
<p>4. Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate</p>		

COMPETENZA MULTILINGUISTICA - FRANCESE

Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Essa comprende una dimensione storica e competenze interculturali e si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Sa interagire verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio. Comprende il senso generale di messaggi relativi ad ambiti familiari</p>	<ul style="list-style-type: none">-Ascoltare e capire globalmente brevi conversazioni relativi alla sfera personale, familiare e scolastica-Individuare informazioni specifiche in messaggi orali-Comprendere in modo globale e dettagliato messaggi e testi orali e scritti accuratamente pronunciati relativi alla vita quotidiana e alla sfera personale-Riprodurre correttamente suoni, ritmo ed intonazione della lingua-Produrre brevi testi dialogici e descrittivi su dati personali, familiari e relativi alla propria classe e all'ambiente noto-Produrre brevi testi di presentazione personale, familiare e della propria classe-Produrre conversazioni, interviste, telefonate, testi ed esposizioni relativi sia ad argomenti di interesse personale e quotidiano, sia quelli legati ad aspetti di civiltà del mondo francofono	<ul style="list-style-type: none">-Suoni, ritmo ed intonazione della lingua-Lessico e strutture morfologiche e sintattiche relative alle aree di conoscenza affrontate: sfera personale, vita quotidiana relative a situazioni presenti, passate e future
<p>2. Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio</p>	<ul style="list-style-type: none">-Comprendere testi semplici di contenuto familiare-Comprendere il significato globale di brevi messaggi e testi riguardanti la propria persona e l'ambiente circostante noto-Individuare le informazioni specifiche relative ad un testo informativo di civiltà-Leggere e comprendere globalmente e dettagliatamente testi scritti: messaggi, annunci pubblicitari, articoli di giornale, poesie e testi letterari-Dedurre informazioni implicite all'interno di un	<ul style="list-style-type: none">-Lessico e strutture morfosintattiche

	<p>testo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Intuire il significato di vocaboli non noti 	
<p>3. Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizione di oggetti e di esperienze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Produrre semplice testi (messaggi, cartoline, brevi lettere seguendo un modello dato) -Produrre autonomamente semplice testi attinenti alla sfera personale, quotidiana e scolastica -Produrre testi scritti complessivamente corretti seguendo una traccia prestabilita: lettera, email, questionari, rielaborazioni personali 	<ul style="list-style-type: none"> -Strutture morfosintattiche e lessico relativi agli ambiti della sfera personale, familiare, scolastica legate ad esperienze presenti , passate e future
<p>4. Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere ed usare gli elementi linguistici -Usare in modo appropriato regole fonetiche, ortografiche -Usare illustrazioni per formulare ipotesi su somiglianze e differenze esistenti fra il paese di origine e quello della comunità francofona -Affrontare situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico: usare la lingua per apprendere argomenti anche in ambiti disciplinari diversi e collaborare fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti -Auto valutare le competenze acquisite ed essere consapevole del proprio modo di apprendere -Riconoscere il proprio modo di apprendere -Rilevare analogie e differenze tra comportamenti e usi legati a diverse lingue -Reperire indizi culturali presenti in un documento autentico -Saper relazionare su aspetti della cultura francofona 	<ul style="list-style-type: none"> -Principali aspetti della Francia fisica, politica e culturale -Struttura delle frasi in relazione a costrutti e intenzioni comunicative -Parole e strutture relative a codici verbali diversi -Riconoscimento dei propri errori e dei propri modi di apprendere la lingua

COMPETENZA MATEMATICA

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 e 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.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Sa muoversi con sicurezza nel calcolo, padroneggiare le diverse rappresentazioni e stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni	<ul style="list-style-type: none">-Eseguire le quattro operazioni e confrontare i numeri conosciuti in N-Q-R utilizzando gli usuali algoritmi-Eseguire espressioni di calcolo-Utilizzare la notazione usuale per le potenze, consapevoli del significato e delle proprietà delle stesse per semplificare calcoli e notazioni-Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri o misure ed esprimerli sia nella forma decimale che sotto forma di frazioni	<ul style="list-style-type: none">-Gli insiemi numerici N-Q-R-Numeri interi e decimali-Operazioni e proprietà-Multipli e divisori-Frazioni-Potenze di numeri-Radice quadrata-Espressioni numeriche
2. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi	<ul style="list-style-type: none">-Riprodurre figure e disegni geometrici utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso), trasformazioni geometriche.	<ul style="list-style-type: none">-Poligoni e le loro proprietà-Quadrilateri e i poligoni regolari-Piano cartesiano ed altre rappresentazioni grafiche.-Isometrie e omotetie-Le figure tridimensionali
3. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; sa confrontare procedimenti diversi	<ul style="list-style-type: none">-Determinare i perimetri e le aree delle principali figure piane-Determinare il volume delle figure solide-Risolvere problemi aritmetici, geometrici e algebrici anche in contesti reali-Spiegare in maniera esauriente il procedimento seguito	<ul style="list-style-type: none">-Problemi aritmetici-Problemi sulle misure-Problemi con le frazioni-Problemi del tre semplice-Risoluzione di problemi con le equazioni-Problemi di geometria per il calcolo dei perimetri, delle aree e dei volumi
4. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà	<ul style="list-style-type: none">-Acquisire il significato di funzione e saperla rappresentare con un diagramma cartesiano-Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni a funzioni empiriche e matematiche	<ul style="list-style-type: none">-Rapporti e proporzioni con relative proprietà-Relazioni e funzioni-Proporzionalità diretta e inversa-La percentuale

5. Utilizza la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni	-Produrre argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite, sostenendo le proprie convinzioni -Saper riconoscere le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta e saper cambiare opinione	-Testi che coinvolgono aspetti logici e matematici
6. Analizza ed interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità	-Saper svolgere un'indagine su un fenomeno a variabile qualitativa e quantitativa sapendone valutare i valori significativi -Saper rappresentare i dati di un'indagine anche mediante supporti digitali. -Riconoscere e risolvere problemi statistici anche in contesti diversi	-Le fasi della statistica -Il calcolo della probabilità in matematica -Il concetto di evento casuale, di evento probabile, certo e impossibile

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologia e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite	-Osservare, descrivere ed analizzare i fenomeni appartenenti alla realtà naturale ed artificiale -Utilizzare strumenti di laboratorio per interpretare fenomeni e verificare le ipotesi di partenza -Argomentare sui comportamenti da adottare per evitare forme di inquinamento dell'acqua, dell'aria e del suolo -Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibile	-Conoscere le proprietà della materia -Conoscere fatti e fenomeni di natura astronomica e geologica -Conoscere il significato del termine atmosfera, idrosfera, litosfera, biosfera
2. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure	-Distinguere i fenomeni fisici dai fenomeni chimici e saperli esporre in forma chiara, utilizzando oltre che un linguaggio specifico anche ausili grafici o	-Elementi di chimica -Il moto dei corpi -L'equilibrio, le forze, le leve

<p>appropriate e a semplici formalizzazioni</p>	<p>multimediali</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere il moto dei corpi secondo un sistema di riferimento e individuare gli elementi caratteristici -Riconoscere i diversi tipi di leve e la loro utilità -Saper costruire ed interpretare i grafici 	<ul style="list-style-type: none"> -Il lavoro, elettricità e Leggi di Ohm -Il magnetismo -L'energia
<p>3. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e il modo di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello microscopico e macroscopico</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Saper ricercare, riconoscere e descrivere le caratteristiche degli organismi appartenenti al regno delle Monere, dei Protisti, dei Funghi, delle Piante e degli Animali -Correlare le conseguenze che alcuni microorganismi possono avere per la salute dell'uomo e degli animali -Documentare l'importanza delle piante per la vita degli altri organismi -Spiegare il funzionamento delle strutture dei viventi in modo esauriente e saperli correlare fra loro -Apprendere una gestione corretta del proprio corpo, interpretare lo stato di benessere e di malessere che può derivare dalle sue alterazioni -Evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe 	<ul style="list-style-type: none"> -La cellula animale e vegetale -La classificazione dei viventi. -Apparati e sistemi del corpo umano -Prevenzione e malattie -Le tossicodipendenze
<p>4. E'consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Saper riconoscere i vari ecosistemi e correlare le relazioni tra le diverse componenti -Comprendere ed analizzare le principali cause dell'inquinamento dell'acqua, dell'aria, del suolo -- -Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili -Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali 	<ul style="list-style-type: none"> -L'ecosistema Terra
<p>5. Riconosce nell'ambiente che lo circonda i</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Sapere individuare le parti principali di 	<ul style="list-style-type: none"> -I problemi legati all'ambiente relativi alla

<p>principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi</p>	<p>un'abitazione</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i principi di funzionamento di alcuni elementi strutturali -Saper definire che cos'è una città e il rapporto con il territorio -Comprendere le possibili interazioni con l'ambiente del ciclo produttivo agroalimentare -Riconoscere le cause e gli effetti di un'alimentazione scorretta -Saper analizzare il rapporto tra le fonti energetiche, l'ambiente e lo sviluppo sostenibile 	<p>lavorazione, all'utilizzo dei materiali, allo smaltimento dei rifiuti e del loro riutilizzo</p> <ul style="list-style-type: none"> - I principi di resistenza delle strutture -L'importanza dell'agricoltura per la sussistenza del genere umano -I termini del problema energetico. -Il sistema dei trasporti in Italia
<p>6. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i fattori di trasformazione e destinazione del territorio -Riconoscere e distinguere i diversi processi produttivi 	<p>-L'energia, le sue fonti e forme</p>
<p>7. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Classificare correttamente i materiali -Descrivere le caratteristiche generali dei materiali che compongono gli oggetti d'uso comune -Comprendere ed usare il linguaggio specifico -Utilizzare correttamente gli strumenti e i metodi di rappresentazione grafica -Collegare i principi della meccanica e i mezzi di trasporto. 	<ul style="list-style-type: none"> -Il ciclo vitale dei materiali -Le varie tipologie strutturali -Norme e convenzioni relative costruzioni geometriche, alle Proiezioni ortogonali e Assonometriche

COMPETENZA DIGITALE

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali 	<p>-Il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti</p>

struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione		
2. Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per comunicare, eseguire compiti, ricercare e analizzare dati e informazioni	-Utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali	- I principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione
3. Distingue informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica per interagire con soggetti diversi nel mondo	-Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi	-Le tecnologie digitali nella comunicazione, nella creatività e nell'innovazione: opportunità, limiti, effetti e rischi

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE A IMPARARE

E' la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Conosce e rispetta le regole portando a termine il compito assegnato	-Individuare le proprie capacità, concentrarsi, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni -Essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress	-Le strategie di apprendimento -Modi per sviluppare le competenze -Modi per cercare le occasioni di istruzione, formazione e carriera -Modi per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili
2. In un gruppo, fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Partecipa attivamente alle attività formali o non formali senza escludere	-Comunicare costruttivamente in ambienti diversi -Collaborare nel lavoro in gruppo -Negoziare, manifestando tolleranza, esprimendo e comprendendo punti di vista diversi	-Le regole del vivere comune -Interazione nel gruppo -Disponibilità al confronto

alcuno dalla conversazione o dalle attività	-Creare fiducia e provare empatia	
3. Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana	-Imparare e lavorare in modalità collaborativa e in maniera autonoma -Organizzare il proprio apprendimento, perseverare, di valutarlo e condividerlo -Cercare sostegno quando opportuno -Gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali	-Gli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

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

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio temporali. Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici	-Usare il linguaggio specifico della disciplina con sicurezza ed appropriatezza -Riconoscere cause e conseguenze di fatti e avvenimenti -Selezionare e organizzare le informazioni in mappe e tabelle, grafici e risorse digitali. -Collocare nel tempo e nello spazio gli avvenimenti storici studiati.	-La storia del periodo medievale in Italia e in Europa -Documenti e testimonianze relative al periodo esaminato -Organizzazione dei contenuti in grafici, schemi, mappe, tabelle -Linea del tempo -Lessico specifico. -Avvenimenti storici dell'Età Moderna in Italia e in Europa -Documenti e testimonianze del periodo storico esaminato -Avvenimenti e tematiche di attualità -Avvenimenti storici del Novecento, dell'Età Contemporanea in Italia, in Europa, nel mondo -Avvenimenti e tematiche di attualità -Articoli della Costituzione italiana
2. Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). Organizza le conoscenze acquisite in	-Leggere e comprendere fonti storiche di tipo documentario, iconografico, materiali, orali e digitali	-Documenti scritti, iconografici e reperti archeologici anche presenti nel proprio territorio -Lessico specifico della disciplina

<p>quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo</p>	<p>-Riconoscere il valore documentario di testi scritti, strutture architettoniche, reperti archeologici e testimonianze artistiche, anche presenti nel territorio -Leggere e interpretare grafici e mappe.</p>	<p>-Fatti ed eventi storici del proprio territorio</p>
<p>3. Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità, somiglianza/diversità. Collega fatti d'attualità a eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni</p>	<p>-Riflettere su aspetti e problemi del vivere sociale -Enuclerare tematiche e problematiche attinenti alla storia attuale e alla Cittadinanza -Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni acquisite e delle conoscenze apprese -Comprendere i processi storici e le relazioni esistenti tra fatti, avvenimenti, scelte politiche e sociali -Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei, mondiali -Esporre in modo chiaro e organico in forma orale e scritta le conoscenze apprese usando il linguaggio specifico della disciplina</p>	<p>-Principali eventi storici, economici e sociali dell'età medioevale -Principali eventi storici, economici e sociali dell'età moderna, in riferimento alla realtà nazionale ed europea -Principali eventi storici, economici, sociali della Storia del XX e del XXI secolo. -Aspetti e temi del mondo attuale -Aspetti e processi storico-culturali del proprio territorio -Testi narrativi relativi a temi di cittadinanza -Argomenti affrontati nel corso dell'anno -Ricerche su alcune problematiche storico- sociali</p>
<p>4. Argomenta sul significato dei principi fondamentali della Costituzione e sulle principali funzioni dello Stato, dell'Unione Europea e delle Organizzazioni Internazionali</p>	<p>-Indicare la nascita, gli scopi e le attività del comune, della provincia e della regione -Distinguere i principi fondamentali della Costituzione italiana</p>	<p>- Il Comune, la Provincia, la Regione (organi e competenze) -La Costituzione italiana. -Lo Stato e le sue forme -Gli organismi internazionali -Modelli di sviluppo socio economico</p>
<p>5. Si orienta nello spazio fisico e utilizza rappresentazioni grafiche</p>	<p>-Orientarsi sulle carte -Leggere cartine geografiche -Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto</p>	<p>-La geografia, le altre scienze e i linguaggi specifici -Spazio e tempo nella geografia -Gli strumenti della geografia -La cartografia -Le carte geografiche: caratteristiche, scale e simboli -Le carte tematiche -Rappresentazione dei fenomeni mediante grafici -L'Europa e le sue coordinate -Il pianeta terra</p>

		-I paesi extraeuropei e le loro coordinate
6. Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali	<ul style="list-style-type: none"> -Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani ed europei anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo -Comprendere definizioni e termini specifici della disciplina -Utilizzare un linguaggio appropriato per comunicare fenomeni e conoscenze geografiche -Confrontare climi e ambienti della Terra -Comprendere temi e problematiche dei popoli della Terra e delle diverse culture che essi rappresentano 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche e mutamenti dei paesaggi europei -Lessico specifico -Il tempo atmosferico e il clima in Italia e in Europa -Rilievi e pianure in Italia e in Europa -Mari, fiumi e laghi -Le regioni europee. -Climi e ambienti della Terra -Popoli e culture della Terra -Caratteristiche e mutamenti dei paesaggi a livello mondiale
7. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti delle azioni dell'uomo	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e comprendere temi e problematiche dei paesaggi mondiali -Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> -L'Europa ieri e oggi -Sviluppo e custodia dell'ambiente nell'Europa attuale -Caratteristiche dei diversi continenti e paesi extraeuropei -Economia e relazioni internazionali

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno valore culturale, sociale o finanziario.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi e complessi, anche collaborando	<ul style="list-style-type: none"> -Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti -Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui 	<ul style="list-style-type: none"> - Fasi di una procedura. - Strumenti di progettazione

e cooperando con i compagni		
2. Assume iniziative, porta a termine e valuta gli esiti del proprio lavoro	-Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze	-Modalità di decisione riflessiva
3. Individua i problemi e formula soluzioni	-Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzioni plausibili	-Problem solving
4. Organizza indagini interpretando i risultati	-Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse -Attuare le soluzioni e valutare i risultati	-Strumenti per la decisione: tabella pro- contro, diagrammi di flusso, tabelle multicriteriali,...
5. Collabora in un gruppo di lavoro utilizzando i diversi punti di vista	-Comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e saper gestire l'incertezza utilizzando i diversi punti di vista	-Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Comprensione e 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.

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	-Produrre e rielaborare in modo personale elaborati grafici -Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo -Usare correttamente il colore e le regole cromatiche	-Il colore e le tecniche espressive -I materiali della disciplina -Il linguaggio specifico relativo alle opere artistiche in riferimento al contesto storico
2. Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi	-Osservare, leggere e descrivere la realtà visiva -Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo -Individuare la struttura in un'opera d'arte evidenziandone le caratteristiche	-Gli elementi del linguaggio visivo -La struttura della forma di alcuni elementi dell'ambiente circostante -Le varie tipologie di tecniche utilizzate nelle opere d'arte

	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare confronti tra opere d'arte nei vari contesti storici -Riconoscere le valenze storico-artistiche del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -I caratteri fondamentali dell'arte e gli artisti più rappresentativi -Il linguaggio specifico relativo alle opere artistiche in riferimento al contesto storico -Le diverse forme di espressione artistica (scultura, pittura, architettura)
3. Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario). Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare, leggere e descrivere la realtà visiva -Effettuare confronti tra opere d'arte nei vari contesti storici -Riconoscere le valenze storico-artistiche del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -Gli elementi del linguaggio visivo -I caratteri fondamentali dell'arte e gli artisti più rappresentativi -Il linguaggio specifico relativo alle opere artistiche in riferimento al contesto storico -Le diverse forme di espressione artistica (scultura, pittura, architettura)
4. Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre ed elaborare messaggi musicali	<ul style="list-style-type: none"> -Leggere e scrivere un semplice spartito musicale nella consapevolezza del rapporto suono-segno -Eseguire in maniera tecnicamente corretta ed espressiva semplici brani ritmici e melodici utilizzando le elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici -Riprodurre con la voce per imitazione e per lettura semplici brani corali tratti da vari repertori -Rielaborare e/o improvvisare con difficoltà graduale sequenze ritmiche e melodiche utilizzando schemi. -Conoscere e usare correttamente i termini del linguaggio specifico 	<ul style="list-style-type: none"> -Elementi base della teoria musicale inerenti alla notazione: valori di durata, organizzazione del ritmo, ecc. -Semplici schemi ritmico-melodici -L'organo vocale e le regole riguardanti l'uso corretto della voce nel canto e nel parlato -Elementari tecniche esecutive ed espressive ritmiche, vocali e strumentali -Brani di diversi generi, stili, repertorio, tradizioni sia storiche sia geografiche. -Terminologia legata alla pratica, alla teoria, alla produzione musicale
5. Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare, leggere e descrivere la realtà visiva -Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo -Individuare la struttura in un'opera d'arte evidenziandone le caratteristiche -Effettuare confronti tra opere d'arte nei vari contesti storici -Riconoscere le tecniche artistiche nelle opere -Riconoscere le valenze storico-artistiche del 	<ul style="list-style-type: none"> -Gli elementi del linguaggio visivo -I caratteri fondamentali dell'arte e gli artisti più rappresentativi -Il linguaggio specifico relativo alle opere artistiche in riferimento al contesto storico -Le diverse forme di espressione artistica (scultura, pittura, architettura)

	proprio territorio	
6. Coordina azioni e schemi motori ed utilizza strumenti ginnici	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport -Utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali -Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva -Orientarsi nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole) 	<ul style="list-style-type: none"> -Psicomotricità, schemi corporei di base e loro affermazione -Rappresentazione mentale di situazioni dinamiche
7. Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti	<ul style="list-style-type: none"> -Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco, in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. -Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra -Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice -Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. 	-Regole fondamentali di alcune discipline sportive e tecniche fondamentali
8. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi	<p>Conosce e applica semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.</p> <p>Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p>	-Corpo e movimento , ritmo, equilibrio ed espressione corporea nelle varie manifestazioni del movimento

	Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.	
9. Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza di sé e degli altri	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni -Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro -Disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza -Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo -Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici -Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, o di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool) 	-Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia