

**ISTITUTO COMPRENSIVO  
VIA VOLSINIO  
Roma**

**CURRICOLO VERTICALE  
PER COMPETENZE**



**INDICE**

1. INTRODUZIONE	3
2. IL CURRICOLO VERTICALE	4
3. GLOSSARIO	6
4. LE COMPETENZE	8
5. I COMPITI SIGNIFICATIVI	18
6. DESCRIZIONE CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE	19
7. GRIGLIA 1 - TRAGUARDI	20
8. GRIGLIA 2 - COMPETENZE DISCIPLINARI	50
9. GRIGLIA 3 - COMPETENZE TRASVERSALI	191

## INTRODUZIONE

### 1. INTRODUZIONE

L'Istituto Comprensivo Statale Via Volsinio nel corso dell'anno scolastico 2018/19 ha elaborato il Curricolo verticale per competenze d'Istituto, in ossequio alle normative vigenti, seguendo il principio di continuità che attraversa le Indicazioni Nazionali del 2012 e le Indicazioni del 10 ottobre 2017

#### **Il principio di continuità**

*"Il principio di continuità attraversa le scelte delle nuove Indicazioni. Lo evidenziano, da un lato, la sequenzialità e la progressione/gradualità dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli obiettivi disciplinari alla fine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. Lo richiamano, dall'altro, i riferimenti alla necessaria prosecuzione nel secondo ciclo, che richiede pertanto l'avvio e/o il rafforzamento di una reciproca conoscenza, di dialogo e di collaborazione con le istituzioni scolastiche e formative del secondo ciclo, anche in prospettiva di orientamento. Allo stesso principio di continuità educativa tra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado conducono le scelte organizzative del sistema nazionale con la generalizzazione degli istituti comprensivi e la conseguente imprescindibile scelta della verticalità nella costruzione del curricolo" (da Curricolo e scuola dell'autonomia in Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione, MIUR)*

## IL CURRICOLO VERTICALE

**2. IL CURRICOLO VERTICALE****a) normativa**

La costituzione del curricolo rappresenta il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa. Dall'art. 8 all'art. 10 del DPR 275/1999 sono definiti i compiti dello Stato in materia di sistema scolastico e formativo e i compiti che spettano alle singole istituzioni scolastiche autonome. «Ogni scuola predispone il curricolo all'interno del Piano dell'offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici di ogni disciplina».

L'itinerario scolastico dai sei ai quattordici anni, pur abbracciando due tipologie di scuole caratterizzate ciascuna da una specifica identità educativa e professionale è progressivo e continuo. Per questo assumono particolare rilievo il processo e l'esito dell'elaborazione del curricolo verticale; esso deve coniugare esigenze di continuità e di unitarietà dell'offerta culturale e formativa (*ibidem - contemporaneamente*)

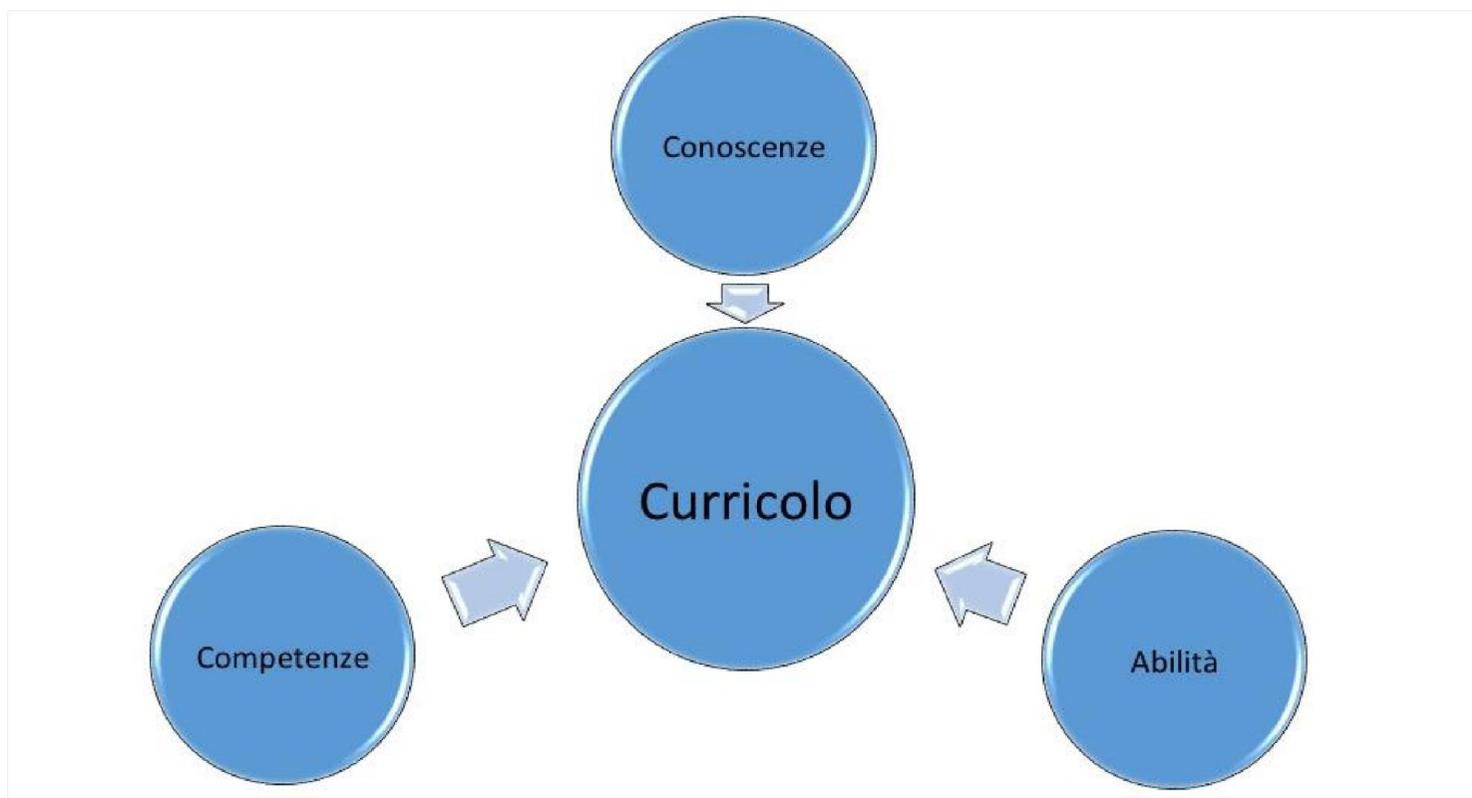
*“Al termine della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza ed alle discipline. Essi rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.*

*Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando così le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati...*

*La scuola finalizza il curricolo alla maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente al termine del primo ciclo, fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale, e che saranno oggetto di certificazione” (dalle Indicazioni Nazionali 2012 e le Indicazioni del 2017)*

## IL CURRICOLO VERTICALE

## b) decodifica



In altre parole conoscenze, abilità e competenze devono scaturire e confluire al tempo stesso nel Curricolo inteso come il percorso che l'istituzione scolastica organizza insieme anche ad altre agenzie formative (famiglia, territorio...) per fare in modo che gli alunni possano esercitare il loro diritto di cittadinanza, acquisendo conoscenze, abilità, competenze, capacità, e atteggiamenti indispensabili per conoscersi, conoscere, scegliere.

## GLOSSARIO

## 3. GLOSSARIO

(tratto da Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione, MIUR)

GLOSSARIO	
<b>Abilità</b>	Capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti). Fonte: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008
<b>Apprendimento formale</b>	Apprendimento che si attua nel sistema di istruzione e formazione e nelle università e istituzioni di alta formazione artistica, musicale e coreutica, e che si conclude con il conseguimento di un titolo di studio o di una qualifica o diploma professionale, conseguiti anche in apprendistato, o di una certificazione riconosciuta, nel rispetto della legislazione vigente in materia di ordinamenti scolastici e universitari. Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1
<b>Apprendimento informale</b>	Apprendimento che, anche a prescindere da una scelta intenzionale, si realizza nello svolgimento, da parte di ogni persona, di attività nelle situazioni di vita quotidiana e nelle interazioni che in essa hanno luogo, nell'ambito del contesto di lavoro, familiare e del tempo libero. Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1
<b>Apprendimento non formale</b>	Apprendimento caratterizzato da una scelta intenzionale della persona, che si realizza al di fuori dei sistemi di apprendimento formale, in ogni organismo che persegua scopi educativi e formativi, anche del volontariato, del servizio civile nazionale e del privato sociale e nelle imprese. Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1
<b>Apprendimento permanente</b>	Qualsiasi attività intrapresa dalla persona in modo formale, non formale e informale, nelle varie fasi della vita, al fine di migliorare le conoscenze, le capacità e le competenze, in una prospettiva di crescita personale, civica, sociale e occupazionale. Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1
<b>Certificazione delle competenze</b>	Procedura di formale riconoscimento, da parte di un ente titolato, in base alle norme generali, ai livelli essenziali delle prestazioni e agli standard minimi fissati dalla legislazione vigente, delle competenze acquisite dalla persona in contesti formali, anche in caso di interruzione del percorso formativo, o di quelle validate acquisite in contesti non formali e informali. La procedura di certificazione delle competenze si conclude con il rilascio di un certificato conforme agli standard minimi fissati dalla legislazione vigente. Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1

## GLOSSARIO

<b>Competenze</b>	<p>Le competenze sono una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto.</p> <p>Fonte: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del maggio 2018</p> <p>Comprovata capacità di utilizzare, in situazioni di lavoro, di studio o nello sviluppo professionale e personale, un insieme strutturato di conoscenze e di abilità acquisite nei contesti di apprendimento formale, non formale o informale.</p> <p>Fonte: DLgs 13/13, art. 2. c. 1</p>
<b>Competenze chiave di cittadinanza</b>	<p>Le competenze chiave sono quelle che consentono la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.</p> <p>Fonte: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del maggio 2018</p>
<b>Conoscenze</b>	<p>Sono il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.</p> <p>Fonte: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008</p>
<b>Curricolo</b>	<p>Il curricolo d'istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'istituto. La costruzione del curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa. Ogni scuola predispone il curricolo all'interno del Piano dell'offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina.</p> <p>Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (DM 254/12)</p>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<p>Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Gli obiettivi sono organizzati in nuclei tematici e definiti in relazione a periodi didattici lunghi.</p> <p>Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (DM 254/12)</p>
<b>Nuclei fondanti</b>	<p>Concetti fondamentali che ricorrono in vari luoghi di una disciplina e hanno perciò valore strutturante e generativo di conoscenze</p> <p>Fonte: F. Olmi, Introduzione alla Tavola Rotonda "Competenze e nuclei fondanti: la grammatica dei nuovi curricoli" (Aps – Forum delle associazioni disciplinari della scuola, seconda giornata di studio, Bologna, 6 maggio 2000, "Annali della Pubblica Istruzione", 2000, 1-2)</p>

**LE COMPETENZE****4. LE COMPETENZE****a) insegnare per competenze**

Le competenze costituiscono il significato dell'istruzione, sono in grado di dare motivazione alle abilità, alle conoscenze e ai contenuti disciplinari. Attraverso la didattica per competenze, riusciamo a rispondere alle domande degli studenti, che celano un bisogno profondo di attribuire senso al proprio apprendimento e al proprio lavoro: «Perché studiamo la storia?», «A che serve imparare i polinomi e i sistemi di equazioni?». Nella didattica per competenze, si continua a studiare la Storia e a risolvere i sistemi di equazioni, ma legando tali conoscenze e abilità a problemi concreti o ancorati alla realtà, oppure attraverso mediatori didattici e organizzazioni capaci di catturare l'interesse dell'allievo e mobilitare le sue risorse personali.

Insegnare per competenze, ovvero avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza, non significa abbandonare i contenuti, giacché essi rappresentano proprio il campo di esperienza in cui esercitare abilità e competenze. Essi, però, vanno accuratamente vagliati e selezionati, poiché non tutto è ugualmente rilevante e non tutto si può imparare; vanno proposti i contenuti irrinunciabili e fondamentali e la didattica deve fare il possibile perché essi si trasformino in conoscenze, ovvero in patrimonio permanente dell'allievo. Le conoscenze saranno quelle necessarie a supportare le abilità (intese come applicazione di conoscenze, procedure, metodi) e le competenze (capacità di agire e di re-agire di fronte ai problemi, utilizzando tutte le risorse personali e agendo in autonomia e responsabilità).

La didattica per competenze promuove l'inclusione, mirando a sviluppare processi inclusivi di apprendimento e offrendo risposte adeguate ed efficaci a tutti e a ciascuno. È centrata sull'esperienza, contestualizzata nella realtà e ha una dimensione sociale dell'apprendimento. Prevede confronto, apprendimento tra pari, apprendimento collaborativo, permette l'integrazione dei saperi che insieme concorrono a costruire competenze attraverso esperienza e riflessione.

La didattica per competenze, inoltre, consente all'alunno di acquisire consapevolezza del proprio agire, metacognizione e capacità di autovalutazione. In essa l'insegnante guida, modella, struttura, con il suo atteggiamento, la sua empatia, la sua autorevolezza, il suo spessore culturale, la sua passione. L'obiettivo è, quindi, favorire un apprendimento profondo e significativo.

**b) quali competenze a scuola**

- Competenze strumentali di base: padronanza dei linguaggi fondamentali che consentono di accedere ai vari campi del sapere, di partecipare attivamente alla vita sociale, di continuare ad apprendere per tutta la vita.
- Competenze sociali di base: consentono di instaurare relazioni interpersonali positive e di saper stare e lavorare in gruppo.
- Competenze disciplinari: consistono nella padronanza della struttura concettuale e sintattica di una disciplina e si basano sui nuclei fondanti.

## LE COMPETENZE

- Competenze metacognitive: permettono il controllo attivo dei propri processi cognitivi e la loro regolazione.
- Competenze trasversali: possono riguardare processi cognitivi (saper osservare, porre in relazione, indurre, dedurre...) oppure essere di tipo più operativo (saper progettare ed effettuare una ricerca)

### c) interazione tra competenze

- Le competenze trasversali (socio-affettive, motivazionali, motorie, percettive, cognitive) sono alla base di ogni apprendimento disciplinare specifico
- Le competenze disciplinari (comunicative, conoscitive, procedurali, metodologiche) potenziano lo sviluppo delle competenze trasversali cognitive

### LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

L'individuazione delle otto competenze chiave europee da parte dell'Unione Europea è il frutto di un percorso lungo, iniziato nel 2006 e profondamente innovato nel 2018. Il risultato di questo iter complesso è l'elaborazione delle **otto competenze chiave europee**, che gli Stati Membri dell'Unione Europea sono chiamati a recepire, facilitandone l'acquisizione da parte di tutti i cittadini. Il testo di riferimento che le cristallizza e definisce è la *Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (con il suo Allegato *Quadro di riferimento europeo*), approvata dal Parlamento Europeo il 22 maggio del 2018:

LE COMPETENZE



**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**

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

**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

## LE COMPETENZE

È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese come quadro comune di interazione.

**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA  
IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**

È la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

**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

## LE COMPETENZE

digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

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

Consiste nella capacità di riflettere su se 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 IN MATERIA DI CITTADINANZA**

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

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

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 un valore culturale, sociale o finanziario.

## LE COMPETENZE

## COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

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

## COMPETENZA DI BASE E COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA (DM 139, 2007)

Con il decreto ministeriale 139 del 22 agosto 2007 "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione" la raccomandazione europea viene ripresa creando da una parte quattro Assi Culturali, che prevedono l'acquisizione delle competenze di base a conclusione dell'obbligo scolastico e dall'altra le competenze chiave per la cittadinanza, anch'esse da conseguire al termine del percorso scolastico obbligatorio.

Il citato D.M. 139 definisce gli **assi culturali** come *"il tessuto per la costruzione di percorsi di apprendimento orientati all'acquisizione delle competenze chiave che preparino i giovani alla vita adulta e che costituiscano la base per consolidare e accrescere saperi e competenze in un processo di apprendimento permanente, anche ai fini della futura vita lavorativa I saperi sono articolati in abilità/capacità e conoscenze, con riferimento al sistema di descrizione previsto per l'adozione del Quadro europeo dei Titoli e delle Qualifiche (EQF)"*.

Inoltre, riguardo alle **competenze chiave per la cittadinanza**, lo stesso aggiunge *"Le competenze chiave proposte nell'allegato 2 sono il risultato che si può conseguire –all'interno di un unico processo di insegnamento/apprendimento- attraverso la reciproca integrazione e interdipendenza tra i saperi e le competenze contenuti negli assi culturali"*.

Le **competenze di base** sono articolate nei seguenti gruppi:

1. **Asse dei linguaggi**
  1. Padronanza della lingua italiana

**LE COMPETENZE**

2. Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi
  3. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario
  4. Utilizzare e produrre testi multimediali
- 2. Asse matematico e scientifico-tecnologico**
1. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica
  2. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
  3. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
  4. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
  5. Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità
  6. Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza
  7. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
- 3. Asse storico e sociale**
1. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
  2. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
  3. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

**Le otto competenze chiave per la cittadinanza** sono le seguenti:

LE COMPETENZE



**IMPARARE AD IMPARARE**

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

**PROGETTARE**

## LE COMPETENZE

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

**COMUNICARE**

Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali);  
Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

**COLLABORARE E PARTECIPARE**

Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

**AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE**

Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

## LE COMPETENZE

**RISOLVERE PROBLEMI**

Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

**INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI**

Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

**ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE**

Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

**I COMPITI SIGNIFICATIVI****5. I COMPITI SIGNIFICATIVI**

Il conseguimento delle competenze prevede la proposta di "compiti significativi", cioè compiti realizzati in contesto vero o verosimile e in situazioni di esperienza, che implicino la mobilitazione di saperi provenienti da campi disciplinari differenti, la capacità di generalizzare, organizzare il pensiero, fare ipotesi, collaborare, realizzare un prodotto materiale o immateriale. Il compito affidato non deve essere banale, ma legato a situazioni di esperienza concreta e un po' più complesso rispetto alle conoscenze e abilità che l'alunno già possiede, per poter attivare il problem solving. Attraverso i compiti significativi non soltanto si mobilita ciò che si sa, ma si acquisiscono nuove conoscenze, abilità e consapevolezza di sé e delle proprie possibilità.

**DESCRIZIONE CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE****6. DESCRIZIONE CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE**

Il Curricolo verticale del nostro Istituto si articola in tre sezioni:

- la prima, o **griglia dei traguardi**, fornisce una visione verticale dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, riferiti a quelli presenti nelle Indicazioni nazionali;
- la seconda, o **griglia delle competenze disciplinari**, a partire dalle competenze chiave europee e di cittadinanza collegate con i nuclei disciplinari, propone un'articolazione più analitica in nuclei fondanti, obiettivi di apprendimento (ovvero mezzi per lo sviluppo delle competenze), conoscenze, abilità e proposte di compiti significativi.
- la terza, o **griglia delle competenze trasversali**, riprende l'assetto verticale attraverso la declinazione in obiettivi formativi delle competenze chiave europee e di cittadinanza più ampie, comuni a tutti gli apprendimenti disciplinari specifici.

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

7. GRIGLIA 1 - TRAGUARDI

declinata secondo gli assi culturali dei linguaggi, matematico e scientifico-tecnologico, storico-sociale (2012)

Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del Parlamento europeo 22 maggio 2018	Traguardi per lo sviluppo delle competenze				DM 139, 22 agosto 2007		
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>		Competenze chiave per la cittadinanza		Assi culturali
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla		L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere		Comunicare		Asse dei linguaggi  DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Italiano Lingue straniere Musica Arte Motoria

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario</p>		<p>uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le</p>			
--	---	--	--	--	--	--



43/33/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e</p>		<p>informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc).</p> <p>Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.</p>		<p>Comunicare nelle lingue straniere</p> <p>Imparare a</p>		
--	---	--	--	--	--	--	--

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>		<p>Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.                  Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.                  Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta</p>		<p>imparare                  Competenze digitali                  Spirito di iniziativa</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

			<p>disponibilità).                  Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.                  Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.                  Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.                  Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

			logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.				
<b>Competenza multilinguistica</b>	<p>INGLESE</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in</p>		<p>INGLESE</p> <p>L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.</p> <p>Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.</p> <p>Interagisce con uno o più interlocutori in</p>	<p>SECONDA LINGUA</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e</p>			



40/30/4044

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>		<p>contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere</p>	<p>abituati. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

			argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.			
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<p>MUSICA</p> <p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri: fa uso di forme di notazione analogiche e codificate.</p> <p>Articola combinazioni</p>	<p>MUSICA</p> <p>L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.</p>			<p>Collaborare e partecipare</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p>		



40/30/4044

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali,</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

		servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica					
	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p>È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi.</p> <p>Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> <p>Legge le opere più</p>					



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>(quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)          Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.          Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.          Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.          Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

<p><b>Competenza personale, sociale e di capacità imparare ad imparare</b></p>	<p><b>EDUCAZIONE FISICA</b>                  L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica</p>	<p><b>SCIENZE MOTORIE</b>                  Conoscere e saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici di base. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove (sviluppo delle capacità coordinative). Saper utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico nelle varie situazioni sportive. Sapersi orientare nell'ambiente naturale. Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei</p>			<p>Collaborare e partecipare</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p>		

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende,</p>	<p>vari sport proposti. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole, GPS). Conoscere e applicare semplici tecniche per rappresentare idee e stati d'animo. Conoscere e applicare correttamente il regolamento di gioco degli sport praticati assumendo il ruolo di arbitro/giudice. Mettere in atto comportamenti collaborativi all'interno del "gruppo squadra". Saper gestire consapevolmente anche le sconfitte e situazioni di conflitto inter pares. Saper accettare le</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--



43/33/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>decisioni arbitrali.                  Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa.                  Saper realizzare strategie di gioco.                  Saper decodificare le azioni dei compagni/avversari in situazioni di gioco e di sport.                  Conoscere le modificazioni del proprio corpo nel corso del triennio.                  Impegnarsi nel programma di lavoro proposto dal docente per migliorare le proprie prestazioni.                  Conoscere alcune tecniche di respirazione e di rilassamento.</p>					
--	---	--	--	--	--	--	--

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

<p><b>Competenza matematica e competenza scienze, tecnologia e ingegneria</b></p>	<p><b>MATEMATICA</b> L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p>	<p><b>MATEMATICA</b> L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p>			<p>Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni  Acquisire e interpretare l'informazione</p>	<p>Asse matematico e scientifico-tecnologico  DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Matematica Scienze Tecnologia</p>	
---	--	---	--	--	---	--	--



43/33/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti</p>	<p>Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi</p>				
--	---	--	--	--	--	--



43/33/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.                  Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione ...).                  Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.                  Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.                  Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.                  Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli</p>				
--	--	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

		strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.					
	<p>SCIENZE</p> <p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra</p>	<p>SCIENZE</p> <p>L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.</p> <p>Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.</p> <p>Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e</p>					

43133/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che</p>	<p>microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.</p> <p>Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.</p> <p>È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.</p> <p>Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.</p>				
--	---	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<p>Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p>				
	<p><b>TECNOLOGIA</b> L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>	<p><b>TECNOLOGIA</b> L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di</p>				

43/33/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando</p>	<p>risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--



40 / 30 / 4044

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.                  Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.                  Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.                  Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.                  Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

		operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i> , relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.					
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	STORIA L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e	STORIA L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Comprende testi			Collaborare e partecipare  Individuare collegamenti e relazioni  Acquisire e interpretare l'informazione	Asse storico-sociale  DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:  Storia Geografia Ed. Civica	

42 / 42

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>culturale.                  Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.                  Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.                  Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.                  Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.                  Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.                  Comprende</p>	<p>storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.                  Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.                  Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.                  Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<p>potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

		<p>Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.</p>					
	<p><b>GEOGRAFIA</b> L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie</p>	<p><b>GEOGRAFIA</b> Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi</p>					



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>digitali, fotografiche, artistico- letterarie).                  Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).                  Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.                  Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.                  Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi</p>	<p>geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.                  Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.                  Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.</p>					
--	---	--	--	--	--	--	--



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.						
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b>	<p>Acquisisce ed interpreta informazioni semplici. Individua collegamenti e relazioni. Inizia a saper organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>	<p>Acquisisce ed interpreta l'informazione. Individua collegamenti e relazioni; trasferisce in altri contesti. Organizza i compiti assegnati nel lavoro domestico e nelle attività scolastiche utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>			<p>Progettare</p> <p>Comunicare</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Risolvere problemi</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>	<p>DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:</p> <p>TUTTE</p>	



GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

<p><b>Competenza imprenditoriale</b></p>	<p>Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. Assume e porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.</p>	<p>Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. Assume e porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.</p>					
<p><b>Competenza digitale</b></p>	<p>Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire</p>	<p>Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire</p>					



43/33/4344

GRIGLIA 1 – TRAGUARDI

	<p>dall'attività di studio.                  È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>dall'attività di studio.                  È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

## 8. GRIGLIA 2 - COMPETENZE DISCIPLINARI

declinata secondo gli assi culturali **linguistico, matematico e scientifico-tecnologico e storico-sociale**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<i>Competenza alfabetica funzionale</i>			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	<i>Comunicare</i> ( <i>"Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione", D.M. n. 139 del 22 agosto 2007</i> )			
<b>SCUOLA PRIMARIA ITALIANO</b> Fine classe terza	Asse dei linguaggi			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Ascolto e parlato</b>	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola per raccontare e ricostruire verbalmente storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe; comprendere e saper dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.	Funzioni e tipologia dei linguaggi e regole della comunicazione Gli elementi della comunicazione: destinatario, emittente, messaggio. La funzione denotativa, connotativa informativa, descrittiva, poetico espressiva argomentativa, multimediale... Gli scopi comunicativi. Tipologie del messaggio:	Mantiene l'interesse e la concentrazione negli scambi comunicativi; sa porre domande, parlare di sé, esprimere opinioni. Memorizza in sequenza fatti ed eventi. Sa sintetizzare. Sa esporre collegando conoscenze. Ha inventiva. Usa modalità di relazione rispettose dell'altro.	Saper interagire, nominare, ampliando via via il lessico, elaborare il pensiero attraverso l'oralità. Comprendere e saper produrre discorsi e testi di vario tipo per scopi diversi in modo sempre più articolato.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		<p>esplicito, implicito, multimediale, pubblicitario.</p> <p>La struttura della narrazione: introduzione, svolgimento, conclusione.</p> <p>Linguaggio formale-informale.</p> <p>Regole di conversazione, turni di parola, registri.</p> <p>Relazione tra linguaggi e integrazione di linguaggi (il linguaggio filmico, il fumetto, il linguaggio teatrale, artistico, musicale, informatico).</p> <p>Uso della voce: prime conoscenze di fonetica e tratti prosodici.</p>		
<b>Letture</b>	<p>Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini e comprendere il significato di parole non note in base al testo.</p> <p>Leggere diversi tipi di testo (narrativi, descrittivi, informativi, poetici) e di divulgazione cogliendo l'argomento di cui si parla, individuando le informazioni</p>	<p>Relazione tra significante/significato.</p> <p>Tecniche e strategie di lettura silenziosa, espressiva ad alta voce, a più voci, sintetica ed analitica.</p> <p>Regolazione del tono di voce, utilizzo della pausa e della punteggiatura in</p>	<p>Decodifica correttamente suoni e segni. Legge correttamente con espressione in modalità silenziosa e ad alta voce. Legge e memorizza semplici poesie e filastrocche. Legge testi con velocità,</p>	<p>Saper attuare strategie e tecniche di lettura ed operazioni cognitive di comprensione del testo per il reperimento di informazioni, per ampliare le proprie conoscenze, per ottenere risposte</p>

4013014044

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>principali e le loro relazioni e ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> <p>Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</p>	<p>modo espressivo.</p> <p>Strategie per la comprensione di un testo.</p> <p>Tipologie testuali ed elementi strutturali.</p> <p>Titolazione, didascalia, sottolineatura, nota a margine.</p> <p>Lettura di testi integrati con immagini musica e prodotti multimediali.</p>	<p>correttezza ed espressività sempre più adeguate.</p> <p>Si avvale di tutte le anticipazioni del testo (contesto, tipo, argomento, titolo, immagini...) per comprendere il significato di un brano e ricavare il significato di parole non note.</p> <p>Distingue testi di diversa tipologia in base alla funzione e alla struttura peculiare.</p> <p>Ricava da testi di varia natura informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. Seleziona informazioni utili a scopi pratici.</p>	<p>significative, per il piacere della lettura autonoma e personale.</p>
<b>Scrittura</b>	<p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scrivere sotto dettatura curandone in modo particolare l'ortografia.</p> <p>Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare...) e collegati al</p>	<p>Regole ortografiche, morfosintattiche, lessicali.</p> <p>Strategie di manipolazione del testo.</p> <p>La sintesi, gli appunti e le rielaborazioni.</p> <p>La struttura di testi in</p>	<p>Padroneggia abilità fini nei movimenti della mano e controlla la coordinazione oculo-manuale.</p> <p>Riproduce correttamente nella</p>	<p>Saper controllare il processo di ideazione, pianificazione, stesura, revisione e auto-correzione.</p> <p>Saper Individuare i modelli che sono alla</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>vissuto personale, rispettando le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p>	<p>relazione alla funzione e alla tipologia.                  La produzione in base ad un modello. Le modalità di connotazione nei testi soggettivi.                  Divisioni funzionali di un testo: titolazione, paragrafi, indici, note ecc.... Strumenti di elaborazione: trasformazioni, manipolazione del testo, giudizio personale.</p>	<p>scrittura la sequenza fonica.                  Scrive le proprie esperienze (contesto relazionale scolastico e/o familiare) rispettando le sequenze logiche e temporali.                  Produce semplici descrizioni con l'ausilio di immagini o schemi a partire da dati sensoriali.                  Scrive testi fantastici.                  Completa un racconto inserendo la parte mancante (iniziale, centrale, finale).                  Manipola testi secondo consegne date.                  Sintetizza testi vari.                  Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e l'interpunzione.                  Scrive per comunicare attraverso lettere, inviti, biglietti, SMS, email.</p>	<p>base di un testo e saperli assumere come riferimento nelle proprie produzioni.                  Cogliere le potenzialità espressive della lingua anche in relazione ad altri linguaggi.</p>
--	---	--	---	--



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			Sa autocorreggersi. Scrive per raccontare/ raccontarsi.	
<b>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</b>	<p>Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto e sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche, extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi per ampliare il lessico d'uso.</p>	<p>Uso del vocabolario cartaceo e on line.</p> <p>Le principali famiglie di parole.</p> <p>Metafore e similitudini.</p> <p>Conoscere termini specifici legati alle diverse discipline.</p> <p>Conoscere alcuni linguaggi settoriali.</p>	<p>Intuisce il significato di parole in base al contesto. Riconduce lemmi al campo semantico di appartenenza.</p> <p>Distingue significati letterali e figurati.</p> <p>Comprende frasi idiomatiche, modi di dire, proverbi, similitudini e metafore.</p> <p>Comprende parole di diversa lingua con il supporto di una comunicazione non verbale (lingua straniera plurilinguismo).</p>	<p>Saper sviluppare il lessico ricettivo e produttivo sia nell'uso sia nella sua crescente specificità disciplinare.</p> <p>Saper adeguare il lessico alle situazioni comunicative e ai mezzi utilizzati per l'espressione orale e scritta.</p>
<b>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</b>	<p>Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche, differenze tra testo orale e testo scritto...</p> <p>Riconoscere se una frase è completa o no costituita dagli elementi essenziali, soggetto, verbo, complementi necessari.</p> <p>Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria</p>	<p>Conoscere i principali elementi morfologici e sintattici: articolo, nome, aggettivo, congiunzioni, preposizioni, verbo.</p> <p>Concordanze.</p> <p>Frase minima ed</p>	<p>Sa distinguere le frasi dalle non frasi.</p> <p>Differenzia la comunicazione orale da quella scritta, quella informale da quella formale.</p>	<p>Acquisire gradualmente sicurezza dello strumento linguistico nell'uso (grammatica implicita) e sviluppo della capacità di</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	produzione scritta.	espansione diretta e indiretta. Soggetto, predicato verbale e nominale, complemento diretto e principali complementi indiretti.	Sa differenziare la comunicazione a seconda del mezzo comunicativo e dei destinatari. Applica le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. Sa compiere osservazioni sul codice linguistico e confrontare codici linguistici diversi. Comprende che la lingua è strumento di comunicazione e di sviluppo del pensiero, in tutte le discipline.	riflessione metalinguistica sugli usi del codice (grammatica esplicita).
<b>SCUOLA PRIMARIA ITALIANO</b> <b>Fine classe quinta</b>	Asse dei linguaggi			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>

43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Ascolto e parlato</b></p>	<p>Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.</p> <p>Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...).</p> <p>Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.</p> <p>Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</p> <p>Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</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>	<p>Funzioni e tipologia dei linguaggi e regole della comunicazione.</p> <p>Gli scopi comunicativi in contesti formali e informali.</p> <p>Regole di conversazione, turni di parola, registri.</p> <p>Relazione tra linguaggi e integrazione di linguaggi.</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi rispettando le regole della comunicazione, ponendo domande, chiedendo chiarimenti.</p> <p>Sa trarre informazioni da messaggi orali in vari contesti.</p> <p>Esprime il proprio punto di vista con adeguate argomentazioni.</p> <p>Organizza il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine logico e cronologico e inserendo opportuni elementi di arricchimento.</p> <p>Utilizza linguaggi diversi per esprimere pensieri, opinioni, stati d'animo.</p> <p>Si avvia ad utilizzare registri linguistici diversi secondo la situazione comunicativa.</p> <p>Sa presentare un argomento di studio con il supporto di schemi e</p>	<p>Saper interagire, ampliando via via il lessico, elaborando il pensiero attraverso l'oralità.</p> <p>Comprendere e saper produrre discorsi e testi di vario tipo per scopi diversi in modo sempre più articolato e specifico</p>
---------------------------------	---	---	---	--

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			tabelle.	
<b>Lettura</b>	<p>Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.</p> <p>Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.</p> <p>Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.</p> <p>Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.).</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</p> <p>Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.</p> <p>Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione</p>	<p>Tecniche di lettura: orientativa e selettiva, analitica e sintetica, espressiva.</p> <p>Strategie di comprensione adatte alle varie tipologie testuali.</p> <p>Strategie di lettura e decodificazione di mappe, schemi, grafici</p> <p>Caratteristiche formali dei diversi generi testuali</p>	<p>Padroneggia le diverse tecniche di lettura</p> <p>Comprende e interpreta testi, non solo letterari, di tipologie diverse attraverso opportune strategie (note a margine, sottolineatura...).</p> <p>Ricava informazioni utili in testi di vario genere, semplificando in mappe e schemi.</p> <p>Decodifica testi integrati con altri linguaggi (immagini, fumetti, musica, testi multimediali).</p> <p>Comprende e differenzia le diverse tipologie testuali individuandone le caratteristiche formali.</p>	<p>Saper utilizzare strategie, tecniche di lettura ed operazioni cognitive di comprensione del testo: per il reperimento di informazioni, per ampliare le proprie conoscenze, per ottenere risposte significative, per il piacere della lettura autonoma e personale.</p> <p>Saper formulare giudizi personali in merito a quanto letto</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.			
<b>Scrittura</b>	<p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p> <p>Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).</p> <p>Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p>	<p>Fasi della produzione scritta: ideazione, stesura, revisione.</p> <p>Funzione, scopi e caratteristiche formali e strutturali di diverse tipologie testuali.</p> <p>Tecniche di sintesi e rielaborazione.</p> <p>Risorse del linguaggio multimediale</p>	<p>Elabora procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo.</p> <p>Produce testi coerenti e coesi, corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.</p> <p>Riconosce ed elabora, in maniera autonoma o guidata, testi di vario tipo: narrativi realistici e fantastici, lettere, diari, recensioni, articoli di cronaca, testi descrittivi, regolativi, argomentativi, testo poetico.</p> <p>Rielabora testi, anche utilizzando la scrittura creativa (sintesi, riassunti, parafrasi, trasposizioni, riscritture poetiche o teatrali).</p> <p>Utilizza programmi multimediali nella</p>	<p>Saper esprimere e comunicare pensieri, idee, vissuti, gestendo i processi di ideazione, pianificazione, stesura, revisione, autocorrezione.</p> <p>Saper utilizzare le potenzialità espressive della lingua anche in relazione ed in sinergia con altri linguaggi.</p> <p>Saper riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità e caratteristiche.</p>

40/30/40/4

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	Prodotte testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.		stesura di testi, curandone l'impaginazione. Opera in gruppo contribuendo alla realizzazione di testi collettivi.	
<b>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</b>	<p>Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).</p> <p>Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p>	<p>Parole di alto uso e termini specifici relativi alle diverse discipline e ai linguaggi settoriali.</p> <p>Relazioni tra parole.</p> <p>Differenza tra significato letterale e figurato.</p> <p>Tecniche di utilizzo del vocabolario cartaceo e multimediale.</p>	<p>Comprende e usa parole in senso figurato</p> <p>Sviluppa un adeguato bagaglio lessicale, sia attraverso l'utilizzo del vocabolario che basandosi sul contesto e sulle relazioni di significato tra le parole.</p> <p>Realizza scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.</p> <p>Comprende parole ed espressioni relative ad altre lingue o dialetti.</p>	<p>Comprendere e saper utilizzare nella lingua orale e scritta i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</p> <p>Comprendere e saper utilizzare i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>
<b>Elementi di grammatica esplicita e riflessione</b>	<p>Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>Conoscere i principali meccanismi di formazione delle</p>	<p>La variabilità della lingua nel tempo e nello spazio.</p> <p>Campi semantici, alterazioni, derivazioni,</p>	<p>Compara semplici testi, differenti tra loro per provenienza o cronologia, osservando</p>	<p>Saper riflettere e utilizzare in situazioni diverse conoscenze fondamentali relative</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>sugli usi della lingua</b></p>	<p>parole (parole semplici, derivate, composte). Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come e, ma, infatti, perché, quando). Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>	<p>concordanze. Le convenzioni ortografiche. Funzione dei segni di interpunzione. Elementi di morfologia (parti variabili e invariabili del discorso). Elementi di sintassi (frase minima ed espansa, soggetto, predicati, complemento diretto e principali complementi indiretti).</p>	<p>somiglianze, differenze e derivazioni. Opera trasformazioni sulle parole. Riconosce gli errori ortografici e apporta le relative correzioni. Utilizza correttamente i segni di interpunzione. Riconosce le varie parti del discorso, le classifica e le analizza. Riconosce e analizza i principali elementi della frase.</p>	<p>all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso, ai principali connettivi. Sviluppare la capacità di riflessione metalinguistica.</p>
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p><b>Fine classe terza</b> Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi in differenti contesti formali ed informali. Analisi di registrazioni informali e principi di sociolinguistica (attirare l'attenzione con la voce e la parola, sovrapposizione di voci, modi di richiesta del turno) rilevando contesto, scopo, destinatario e registro utilizzato. Analisi del linguaggio formale informativo tg, documentario, video tutorial Interpretare o presentare testi teatrali, presentare notiziari, video Realizzare discussioni argomentative rispettando il tema e esprimendo la propria opinione. Interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni, relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui Individuare, selezionare e riferire informazioni e organizzarle in sintesi. Giochi linguistici, giochi di ruolo Presentazioni di produzioni, spiegazioni di semplici manufatti costruiti; regolamenti di giochi Utilizzare mediatori didattici attivi: esperienze e osservazioni sul campo, attività manipolative</p>			

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p><b>Letture</b></p> <p>Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarli in sintesi</p> <p>Leggere di testi vari: albi, racconti, libri di narrativa per l'infanzia, fotolibri, poesie</p> <p>Leggere messaggi funzionali a giochi ed attività concrete: istruzioni, avvisi, inviti, brochure, guide, mappe, volantini, manifesti, schede informative</p> <p>Interpretare messaggi, emoticon, comunicazioni social, e-mail, video animati, fotolibri ed albi</p> <p>Letture animate e recitazioni</p> <p><b>Scrittura</b></p> <p>Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche con canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), con il supporto dell'insegnante: opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide, schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività. Pianificare un testo</p> <p>Tradurre schemi, tabelle, grafici in un testo discorsivo</p> <p>Scrivere testi soggettivi ed oggettivi legati ad un'esperienza o vissuto</p> <p>Produrre testi liberi e personali</p> <p>Utilizzare mediatori iconici e analogici</p> <p><b>Lessico</b></p> <p>Giochi con il vocabolario, catene di parole, indovinelli, cruciverba, rebus, giochi da tavolo, parole da completare, gioco del paroliamo, ghigliottina, gioco del mimo, giochi dei sinonimi e contrari. Combinazioni di parole</p> <p>Associare nuovi vocaboli-espressioni con immagini o linguaggio del corpo...</p> <p>Organizzare mostre a tema e realizzare spettacoli</p> <p>Creare cartelloni, locandine, testi di presentazione per eventi</p> <p><b>Grammatica</b></p> <p>Svolgere i grammagiochi: giochi a punteggio sulle varie difficoltà ortografiche</p> <p>Confrontare libri di grammatica per stilare elenco degli argomenti di studio</p> <p>Creare un logo</p> <p>Esercitarsi con strumenti interattivi</p> <p>Scrivere una lettera formale al sindaco, alla direttrice della scuola, al giornalino scolastico. Tradurre parlate gergali o dialettali in italiano standard e viceversa</p>
--	--

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Comparazioni linguistiche tra lingue diverse (uso diverso delle concordanze, articoli, genere e numero)</p> <p>Utilizzare mediatori simbolici, schemi e tabelle</p> <p><b>Fine classe quinta</b></p> <p>Analizzare episodi comunicativi verbali e non, rilevandone gli elementi essenziali: contesto, scopo, messaggio, emittente, destinatario e registro</p> <p>Comunicare con interlocutori differenti, in contesti diversi, utilizzando registri appropriati</p> <p>Dare ed eseguire istruzioni</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone punti di forza, criticità e possibili soluzioni</p> <p>Dato un compito, prendere decisioni in gruppo, valutando e sostenendo le diverse soluzioni operative</p> <p>Esporre e relazionare in contesti significativi (mostre, eventi)</p> <p>Individuare e selezionare informazioni da condividere per realizzare ricerche o progetti</p> <p>Analizzare testi comunicativi particolari (pubblicità, articoli di giornale) rilevandone le caratteristiche lessicali, di struttura e di organizzazione</p> <p>Leggere in pubblico in eventi e manifestazioni</p> <p>Produrre testi formali ed informali per scopi diversi: richieste, reclami, inviti, lettere, relazioni, guide, slogan, legati ad esperienze concrete</p> <p>Costruire tabelle, schemi e mappe per organizzare in maniera funzionale informazioni utili e conoscenze</p> <p>Pianificare e redigere relazioni e rapporti su progetti intrapresi</p> <p>Costruire semplici ipertesti</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari e relazionarsi con altre scuole anche straniere</p> <p>Realizzare presentazioni di argomenti ed eventi utilizzando strumenti multimediali</p> <p>Ricerca canti e poesie della tradizione popolare da presentare in manifestazioni scolastiche</p> <p>Indovinare il significato di proverbi e modi di dire dialettali</p> <p>Risolvere e creare giochi linguistici</p> <p>Sperimentare la propria abilità nel riconoscere categorie grammaticali attraverso tornei e giochi di squadra</p>
--	---

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza alfabetica funzionale
----------------------------------	----------------------------------

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b></p>	<p>Comunicare                      Individuare collegamenti e relazioni                      Imparare ad imparare                      Progettare                      Collaborare e partecipare                      Agire in modo autonomo e responsabile                      Acquisire ed interpretare l'informazione                      ("Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione", D.M. n. 139 del 22 agosto 2007)</p>			
<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO ITALIANO</b>                      Fine classe terza</p>	<p>Asse dei linguaggi</p>			
<p><b>NUCLEI FONDANTI</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>CONOSCENZE</b></p>	<p><b>ABILITÀ</b></p>	<p><b>COMPETENZE</b></p>
<p><b>Ascolto e parlato</b></p>	<p>Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.                      Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.                      Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.                      Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p>	<p>Principali strutture grammaticali della lingua italiana.                      Elementi di base delle funzioni della lingua.                      Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali e scritte, in contesti formali e informali.                      Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.                      Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.                      Principali connettivi logici.</p>	<p>Utilizza adeguatamente la voce e gli strumenti non verbali.                      Usa un registro adatto a chi ascolta.                      Sostiene un argomento di studio e/o un'argomentazione.                      Sa presentare un'attività svolta.                      Assume comportamenti atti all'ascolto e parlato.                      Coglie la dinamica dei fatti, individua lo scopo di chi parla.                      Identifica opinioni e punti di vista.                      Comprende le informazioni</p>	<p>Ascoltare e comprendere testi di vario tipo.                      Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative.                      Usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri e sostenere le proprie idee.                      Esporre oralmente argomenti di studio e di ricerca anche avvalendosi di supporti specifici e digitali.                      Usare termini specialistici in base ai campi di discorso.                      Adattare opportunamente i</p>



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p> <p>Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte, musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali.</p>	<p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi.</p>	<p>implicite.</p>	<p>registri informale e formale in base alla situazione comunicativa.</p> <p>Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali.</p>
<b>Letture</b>	<p>Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.</p> <p>Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.</p> <p>Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea</p>	<p>Tecniche di lettura analitica e sintetica.</p> <p>Tecniche di lettura espressiva.</p> <p>Contesto storico di riferimento di autori e opere.</p>	<p>Applica le diverse strategie di lettura apprese.</p> <p>Comprende e interpreta autonomamente/con guida testi, non solo letterari, di tipologie diverse.</p> <p>Riconosce nel testo argomentativo la tesi centrale e gli argomenti a sostegno.</p> <p>Legge testi integrati con immagini, musica e prodotti multimediali (sa individuare e verificare una fonte on line).</p>	<p>Leggere testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e cominciare a costruirne un'interpretazione (cominciare a manifestare gusti personali per quanto riguarda opere, autori, generi letterari)</p> <p>Usare manuali delle discipline, testi divulgativi e risorse multimediali, nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>del testo che si intende leggere.                  Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea su un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.                  Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.).                  Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.                  Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.                  Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi</p>			<p>concetti e costruire testi.</p>
--	--	--	--	------------------------------------



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimere un motivato parere personale.</p> <p>Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.</p>			
<b>Scrittura</b>	<p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p>	<p>Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso.</p> <p>Uso dei dizionari</p> <p>Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta:</p> <p>riassunto, lettera, relazione, ecc.</p> <p>Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.</p>	<p>Organizza il proprio tempo e riflette sulla consegna.</p> <p>Applica le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: si serve di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette).</p> <p>Struttura ed elabora un testo argomentativo.</p> <p>Elabora analogie e differenze, pro e contro.</p> <p>Sostiene tesi in un testo argomentativo.</p> <p>Confuta tesi non condivise.</p> <p>Utilizza forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con</p>	<p>Scrivere correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Produrre testi multimediali.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato le parole del vocabolario di base.</p> <p>Riconoscere e usare termini specialistici in base ai campi di discorso.</p> <p>Adattare opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa.</p>



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).</p> <p>Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p> <p>Produrre testi sostanzialmente</p>		<p>cambiamento del punto di vista) scrive o inventa testi teatrali per un'eventuale messa in scena.</p> <p>Scrive testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.</p> <p>Utilizza strategie per la revisione del testo in vista della stesura definitiva.</p> <p>Scrive sintesi anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti.</p> <p>Utilizza la videoscrittura per i propri testi curandone l'impaginazione; scrive testi digitali (mail, blog, presentazioni anche come supporto all'esposizione orale).</p> <p>Organizza testi mono/pluri tematici articolati anche in forma multimediale.</p>	
--	---	--	--	--



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici.</p>			
<p><b>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</b></p>	<p>Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).</p> <p>Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il</p>	<p>Terminologia di base specifica afferente alle diverse discipline e ad ambiti di interesse personale.</p> <p>Significato figurato delle parole.</p> <p>Registro linguistico formale/informale/aulico.</p> <p>Meccanismi di formazione dei sostantivi.</p>	<p>Comprende e usa parole in senso figurato.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale.</p> <p>Realizza scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.</p> <p>Utilizza la propria conoscenza dei meccanismi di formazione delle parole non note all'interno di un testo.</p> <p>Utilizza dizionari di vario tipo.</p> <p>Rintraccia all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere</p>	<p>Parlare e scrivere con un lessico vario, usare nomi aggettivi e verbi appropriati.</p> <p>Consultare il dizionario.</p> <p>Conoscere e utilizzare modi di dire.</p> <p>Riconoscere la struttura delle parole: radice e desinenza; i meccanismi di formazione delle parole e campi semantici.</p> <p>Distinguere e utilizzare sinonimi e contrari, iperonimi e iponimi.</p> <p>Distinguere e utilizzare il significato letterale e figurato delle parole.</p> <p>Riconoscere le principali figure retoriche e spiegarne il significato.</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>significato figurato delle parole. Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p>		<p>problemi o dubbi linguistici. È consapevole della variabilità delle forme di comunicazione nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p>	
<p><b>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</b></p>	<p>Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne</p>	<p>I suoni e i segni della lingua italiana, l'alfabeto, le vocali e le consonanti. Le parti variabili e invariabili del discorso. La proposizione e la frase semplice; gli elementi fondamentali della proposizione: il soggetto e il predicato; gli elementi di espansione della proposizione: l'attributo, l'apposizione, i complementi. La struttura del periodo: proposizioni principali, coordinate e subordinate. Il discorso diretto e indiretto.</p>	<p>Riconosce le varie parti del discorso, le classifica e le analizza. Riconosce e analizza gli elementi della frase semplice. Riconosce la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa. Utilizza i connettivi sintattici e testuali e i segni interpuntivi. Riflette sui propri errori tipici allo scopo di auto-correggerli nella produzione scritta. Conosce gli aspetti fondamentali della metrica e le figure retoriche principali.</p>	<p>Riconoscere la corrispondenza tra suoni e segni grafici, saper disporre le parole in ordine alfabetico. Utilizzare correttamente dittonghi, tritonghi, iati, digrammi e trigrammi. Distinguere e usare correttamente gli articoli. Riconoscere il nome e la sua struttura e modificarne correttamente la forma. Distinguere e usare correttamente gli aggettivi sul piano della forma e del significato. Riconoscere e utilizzare correttamente i vari tipi di pronomi, in modo da costruire frasi e testi dotati di coesione. Distinguere, coniugare e usare correttamente tempi e modi del verbo. Riconoscere e usare verbi transitivi</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come, e, ma, infatti, perché, quando). Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>			<p>e intransitivi, forma attiva, passiva e riflessiva, sapendo trasformare forme attive in passive e viceversa. Riconoscere verbi impersonali, servili, fraseologici e usarli correttamente. Distinguere e usare correttamente vari tipi di avverbi, le preposizioni e le congiunzioni coordinanti e subordinanti al fine di stabilire legami logici tra le parole o le frasi di un testo. Riconoscere la proposizione o la frase semplice e spiegare i motivi per cui una sequenza di parole può essere considerata una proposizione. Individuare in una proposizione il soggetto e il predicato e riconoscerne la funzione. Riconoscere soggetti di vario tipo e distinguere predicati verbali e nominali. Scrivere frasi con soggetti e predicati appropriati, rispettando la concordanza tra soggetto e predicato. Riconoscere l'attributo e l'apposizione e usare</p>
--	--	--	--	--

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

				<p>correttamente l'aggettivo.</p> <p>Riconoscere e classificare i complementi diretti e indiretti.</p> <p>Scrivere proposizioni che contengano i complementi indicati.</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di complemento introdotti dalla stessa proposizione.</p> <p>Fare l'analisi logica della proposizione.</p> <p>Distinguere il periodo dalla proposizione.</p> <p>Riconoscere la struttura e la gerarchia logico sintattica del periodo.</p> <p>Individuare la proposizione principale e distinguerne i vari tipi in base allo scopo comunicativo.</p> <p>Riconoscere la funzione della coordinazione e della subordinazione e distinguere i vari tipi di proposizione coordinata e subordinata.</p> <p>Distinguere proposizioni subordinate implicite ed esplicite e riconoscere i diversi gradi di subordinazione.</p> <p>Usare adeguatamente la</p>
--	--	--	--	--

43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

				<p>coordinazione e la subordinazione così da produrre periodi articolati in più proposizioni collegate tra loro in modo logico. Fare l'analisi logica del periodo. Distinguere il discorso diretto e indiretto e trasformare il discorso diretto in indiretto e viceversa.</p>
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Organizzare una presentazione in Power Point rivolta ai ragazzi della quinta Primaria in visita alla scuola, in cui si metta in luce la scuola nelle sue caratteristiche principali.</p> <p>Preparare una lista di domande per realizzare un'intervista a una persona conosciuta, che abbia non meno di una settantina d'anni e, grazie alle risposte, tratteggiare un quadro della vita quotidiana negli anni '80.</p> <p>Progettare un documento che contenga un questionario per calcolare l'impatto del singolo sull'equilibrio ambientale del pianeta, in relazione ai temi dell'Agenda 2030.</p> <p>Creare un percorso di letture che hanno accompagnato la propria infanzia e presentarlo a gruppi di alunni della scuola Primaria.</p> <p>Scegliere un argomento grammaticale già appreso, approfondirlo e preparare una breve lezione da tenere ai bambini della quinta classe della scuola Primaria.</p> <p>Scegliere un elemento interessante (un luogo, un monumento, un'opera d'arte) che si trova nella propria città regione e progettare un dépliant che ne illustri le caratteristiche e ne organizzi la visita.</p> <p>Condurre una discussione su un tema di interesse generale con dibattito e scriverne il verbale.</p> <p>Progettare una rappresentazione teatrale e realizzare la locandina dello spettacolo.</p> <p>Organizzare una biblioteca di risorse online per la classe.</p> <p>Organizzare la visione di un film, predisponendo una presentazione (genere, autore, tematiche) e una scheda da somministrare a conclusione.</p> <p>Scrivere quali sono le regole su cui si basa la vita scolastica e come sono organizzati gli spazi. Preparare poi una sintesi da presentare ai compagni con la motivazione delle scelte e arrivare ad una sintesi di classe.</p> <p>Creare un racconto a staffetta con il coinvolgimento delle classi prime dell'Istituto. Si sceglierà un incipit di un testo noto e a staffetta i ragazzi delle classi prime realizzeranno i vari capitoli.</p> <p>Preparare una mostra sul quartiere in cui presentare la situazione dal punto di vista ambientale (fenomeni di incuria o di degrado</p>			

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>ambientale) e iniziative positive per migliorare la vita nel quartiere, da presentare ai compagni, alle famiglie e al Comitato di Quartiere (ruoli: scrittore, fotografo, giornalista, grafico impaginatore, organizzatore).</p> <p>Preparare un cartellone (corredato da immagini e foto) in cui scrivere il proprio decalogo per una scuola ecologica, partendo da un'analisi dettagliata di cosa già si fa e di cosa si può migliorare.</p> <p>Organizzare e promuovere una mostra nella quale vengono esposti i ritratti fotografici realizzati nella classe mediante l'uso di diverse strumentazioni (macchine fotografiche digitali, analogiche, reflex).</p> <p>In occasione della settimana per il risparmio energetico organizzata dalla scuola, elaborare proposte per ridurre i consumi e in particolare gli sprechi, da presentare alle altre classi.</p> <p>Rendere la Costituzione un documento facile da conoscere: a partire dalle parole, usandone di comprensibili e accessibili, aggiungendo video, musica e immagini; riscrivere i primi 12 articoli della Costituzione per presentarli ai bambini/e di una classe quinta della primaria.</p>
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p><b>Indicatori esplicativi di livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D – Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>	

<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b></p>	<p>Competenza multilinguistica</p>
---	------------------------------------

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Comunicare nelle lingue straniere (“Regolamento recante norme in materia di adempimento dell’obbligo di istruzione”, <u>D.M. n. 139 del 22 agosto 2007</u> )			
<b>SCUOLA PRIMARIA INGLESE</b> Fine classe terza	Asse dei linguaggi			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Listening (ascolto)</b>	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Arricchire il lessico.	Formule di saluto riferite ai momenti della giornata. Alfabeto e i fonemi. Spelling. Numeri ordinali e cardinali fino a 100. Numero di telefono (What's your phone number? It's...) Informazioni circa la quantità (How many...? There is/are...)	Comprende parole conosciute e apprende parole nuove attraverso canzoncine, filastrocche e brevi storie. Interagisce con l'insegnante o con un compagno per semplici dialoghi o conversazioni utilizzando il lessico e le strutture conosciute. Esegue consegne date dall'insegnante in L2.	Ascoltare e comprendere brevi messaggi orali relativi ad argomenti noti e familiari, con un linguaggio semplice.
<b>Reading (lettura)</b>	Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	Aggettivi qualificativi e corrispettivi opposti. Verbo Can (Can I go to...?) Verbo essere e avere (To be/ To have got...) Frase circa il possesso (Have you got...? Yes, I have/No, I haven't. I have got/I haven't).	Riconosce la corrispondenza tra fonema e parola scritta. Usa la giusta intonazione e pronuncia. Conosce, riconosce e legge parole e frasi semplici. Legge e comprende attraverso semplici domande,	Leggere semplici e brevi testi e comprendere il senso generale. Leggere e seguire la lettura di altri.

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			brevi dialoghi, testi o messaggi.	
<b>Speaking (parlato)</b>	Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione	Informazioni sullo stato di salute (How are you? Very well and you?). Parti della casa e componenti della famiglia (Family tree/ Who is he/she?). Animali domestici (pets). Parti del viso e del corpo (analytical form). Cibi ed espressioni dei propri gusti (I like.../I don't like...).	Ripete parole e frasi ascoltate e risponde a domande poste dall'insegnante. Interagisce con l'insegnante o con un compagno per presentarsi o per giocare o per chiedere qualcosa. Usa la lingua in modo semplice per comunicare in contesti quotidiani. Drammatizza brevi storie o scenette.	Porre domande e rispondere, utilizzando il lessico conosciuto.
<b>Writing (scrittura)</b>	Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.		Copia e scrive semplici frasi per dare informazioni su se stesso, sulla famiglia e la vita della classe.	Scrivere seguendo un modello e rispondere per iscritto a domande relative a ciò che è stato letto.
<b>Civilization (cultura e civiltà)</b>	Comprendere le tradizioni di altri paesi.	Festività tipiche: Halloween, Christmas, Easter.	Conosce alcuni elementi culturali del Paese di L2 e li confronta con la propria cultura. Riconosce e ripete termini e formule augurali relative alle principali festività.	Scrivere e ripetere parole e semplici frasi riguardanti le principali festività.
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	Interagire con coetanei in lingua straniera simulando una semplice conversazione su aspetti di vita quotidiana, la famiglia e la scuola Redigere una breve presentazione di sé in lingua straniera Recitare brevi e semplici testi (poesie e filastrocche) Svolgere attività di role play sul lessico Realizzazione di semplici ricette. Tea time: organizzazione e realizzazione di un tea party. My ideal classroom: inviare una lettera al			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	Dirigente scrivendo come vorresti che fosse la tua aula			
<b>SCUOLA PRIMARIA INGLESE Fine classe quinta</b>	<b>Asse dei linguaggi</b>			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Listening (ascolto)</b>	<p>Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.</p>	<p>Giorni, mesi, stagioni.</p> <p>Informazioni circa la data (What's the date? It's...).</p> <p>Ritual classroom questions (Can I go to the toilet, please?).</p> <p>Informazioni circa la data del compleanno o altri eventi (When's your birthday/the party?).</p> <p>Condizioni atmosferiche (What's the weather like? It's...).</p> <p>Informazioni circa l'ora (What time is it? It's ...).</p> <p>Numeri cardinali e ordinali fino a 1000.</p> <p>Articoli determinativi e indeterminativi.</p> <p>Countable/uncountable nouns.</p> <p>Plurali regolari e irregolari.</p> <p>Aggettivi e pronomi possessivi.</p>	<p>Ascolta e comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente.</p> <p>Identifica il tema generale di un discorso di argomenti conosciuti.</p>	<p>Ascoltare e comprendere le comunicazioni dell'insegnante ed eseguire consegne. Interagire in attività coinvolgenti come giochi e brevi scenette.</p>



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		<p>Aggettivi e pronomi dimostrativi. Preposizioni e avverbi di luogo. Wh-questions. Genitivo sassone. Pronomi personali. To be (presente e passato). To have (presente e passato). Simple present. Avverbi di frequenza e daily routine. Present continuous. Simple Past (principali verbi regolari e irregolari). Lessico riguardante: school objects, animals, places, food, transports, jobs, hobbies, furniture in the house.</p>		
<b>Reading (lettura)</b>	<p>Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p>		<p>Legge semplici testi e ne comprende il senso attraverso domande anche a scelta multipla. Ricava informazioni da testi di uso quotidiano. Legge brevi brani e didascalie riguardanti aspetti linguistici e culturali inglesi.</p>	<p>Leggere e seguire la lettura propria e dei compagni. Rispondere a domande relative a ciò che è stato letto.</p>
<b>Speaking (parlato)</b>	<p>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale,</p>		<p>Ripete parole e frasi pronunciate dall'insegnante con l'intonazione e la pronuncia corrette. Sostiene una facile conversazione descrivendo se</p>	<p>Rispondere e porre domande per chiedere e dare spiegazioni. Verbalizzare oralmente piccole esperienze. Comunicare in contesti di quotidianità.</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.		stesso, gli altri, gli animali, luoghi o cose. Scambia informazioni relative alla sfera personale e familiare con espressioni e frasi adeguate.	
<b>Writing (scrittura)</b>	Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie.		Scrive semplici frasi e testi su argomenti conosciuti. Utilizza materiali diversi e strumenti tecnologici. Svolge esercizi sull'uso delle strutture morfologiche e sintattiche apprese e completa frasi mancanti di sintagmi.	Scrivere seguendo un modello o in autonomia. Scrivere semplici parole e frasi sotto dettatura. Rispondere per iscritto a domande relative a ciò che è stato letto.
<b>Civilization (cultura e civiltà)</b>	Ascoltare e comprendere storie e tradizioni di altri paesi di lingua inglese.	Elementi di civiltà legati alle tradizioni e cibi della nostra cultura e di quella dei paesi di lingua inglese. Leggende e tradizioni di alcuni paesi di lingua inglese. Negozii, prezzi e monete inglesi. Festività.	Interagisce in forma di semplice corrispondenza con coetanei di lingua inglese.	Conoscere e confrontare le principali tradizioni di diversi paesi di cultura inglese.
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Recitare brevi testi in lingua straniera (poesie, teatro)</p> <p>School events: organizzazione degli eventi scolastici programmati durante l'anno scolastico e realizzazione di inviti, depliant e locandine correlati agli eventi</p> <p>Leggere e comprendere istruzioni scritte per il montaggio di semplici oggetti</p> <p>Incontrare al parco un bambino inglese: "Ci presentiamo" (esercitare il lessico acquisito mediante brevi scambi dialogici)</p> <p>Il tuo compagno di banco ti telefona perché ha bisogno di aiuto: vuole sapere le materie da studiare il giorno dopo (comprendere</p>			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	istruzioni e completare uno schema) Presentazione della propria scuola (aule, laboratori, palestra) in occasione dell'Open Day annuale
--	---

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza multilinguistica Mediazione e comprensione interculturale			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Comunicare nelle lingue straniere Imparare a imparare Competenze digitali Spirito di iniziativa			
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO INGLESE (bilinguismo) Fine classe terza</b>	Asse dei linguaggi			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Ascolto (comprensione orale)</b>  <b>Lettura (comprensione scritta)</b>  <b>Scrittura</b>	Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare.  Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni.	Sviluppo ed interiorizzazione delle modalità di interazione in brevi scambi dialogici.  Decodificazione di brevi messaggi orali relativi a contesti significativi della vita sociale dei mass-media, dei servizi.	Comprende e formula semplici messaggi in contesti di vita sociale.  Chiede e risponde a quesiti riguardanti la sfera personale.  Descrive persone, luoghi ed oggetti, in forma semplice,	Comprendere le informazioni principali di dialoghi di interesse quotidiano.  leggere testi brevi e semplici individuando informazioni specifiche.  Scrivere brevi lettere o email,



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>(produzione scritta)</b></p> <p><b>Parlato (produzione e interazione orale)</b></p> <p><b>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</b></p>	<p>Proporre ipotesi. Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli e in gruppo. Interpretare immagini e foto. Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze tra culture diverse. Provare interesse e piacere verso l'apprendimento della lingua straniera. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri popoli. Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.</p>	<p>Apprendimento ed uso il lessico relativo alle situazioni di vita personale e lavorativa (scuola, ambiente di lavoro, tempo libero, luoghi di vacanza). Approfondimento degli ambiti semantici relativi alla vita personale, familiare, parentale, di amici. Tempi verbali: presente, passato recente e remoto (forme irregolari), futuro (nelle varie forme), condizionale. Forma passiva. Discorso diretto ed indiretto. Pronomi relativi. Fissazione e applicazione di aspetti fonologici, morfologici, sintattici e semantici della comunicazione orale e scritta. Produzione di semplici testi informativi, descrittivi, narrativi, epistolari, poetici. Analisi di specifici aspetti della cultura e della civiltà straniera impliciti nella lingua.</p>	<p>usando lessico e forme note. Parla e chiede di avvenimenti presenti, passati e futuri, facendo uso di un lessico semplice Deduce il significato di nuovi elementi lessicali dal contesto in cui sono inseriti Utilizza strategie di studio: usare il vocabolario per il controllo della grafia, del significato di una parola e della pronuncia di vocaboli nuovi. Individua le informazioni utili in un semplice breve testo quale: istruzioni d'uso, tabelle orarie, elenchi telefonici, menù, ricette, itinerari. Legge semplici testi narrativi e cogliere in essi le informazioni principali. Individua il messaggio chiave in un breve e semplice atto comunicativo. Individua e confronta abitudini di vita nelle diverse culture.</p>	<p>raccontando esperienze personali, o fare relazioni riguardanti fatti concreti o esperienze. Comunicare scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</p>
---	--	--	--	--

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO INGLESE POTENZIATO Fine classe terza		Asse dei linguaggi		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Ascolto (comprensione orale)</b>  <b>Letture (comprensione scritta)</b>  <b>Scrittura (produzione scritta)</b>  <b>Parlato (produzione e interazione orale)</b>  <b>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</b>	<p>Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare.</p> <p>Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni. Proporre ipotesi.</p> <p>Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli e in gruppo.</p> <p>Interpretare immagini e foto.</p> <p>Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze tra culture diverse.</p> <p>Provare interesse e piacere verso l'apprendimento della lingua straniera.</p> <p>Dimostrare apertura e</p>	<p>Sviluppo ed interiorizzazione delle modalità di interazione in brevi scambi dialogici.</p> <p>Decodificazione di brevi messaggi orali relativi a contesti significativi della vita sociale dei mass-media, dei servizi.</p> <p>Apprendimento e utilizzo del lessico relativo alle situazioni di vita personale e lavorativa (scuola, ambiente di lavoro, tempo libero, luoghi di vacanza).</p> <p>Approfondimento degli ambiti semantici relativi alla vita personale, familiare, parentale, di amici.</p> <p>Utilizzo dei tempi verbali: presente, passato recente e remoto. (forme irregolari), futuro (nelle varie forme),</p>	<p>Comprende le informazioni e si esprime in modo corretto e scorrevole in contesti di vita quotidiana.</p> <p>Chiede e risponde a quesiti riguardanti la sfera personale.</p> <p>Descrive persone, luoghi ed oggetti, usando lessico e forme adeguate.</p> <p>Parla e chiede di avvenimenti presenti, passati e futuri utilizzando un linguaggio più strutturato.</p> <p>Deduce il significato di nuovi elementi lessicali dal contesto in cui sono inseriti.</p> <p>Utilizza strategie di studio: usa il vocabolario per il controllo della grafia, del significato di una parola e della pronuncia di vocaboli</p>	<p>Comprendere le informazioni di dialoghi di interesse quotidiano.</p> <p>Comprendere testi individuando informazioni specifiche.</p> <p>Scrivere lettere o email, raccontando esperienze personali o relazioni riguardanti fatti concreti o esperienze.</p> <p>Comunicare scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.</p> <p>Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</p>

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

	<p>interesse verso la cultura di altri popoli.</p> <p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</p>	<p>condizionale.</p> <p>Forma passiva.</p> <p>Discorso diretto ed indiretto.</p> <p>Pronomi relativi.</p> <p>Fissazione ed applicazione di alcuni aspetti fonologici, morfologici, sintattici e semantici della comunicazione orale e scritta.</p> <p>Produzione di semplici testi informativi, descrittivi, narrativi, epistolari, poetici.</p> <p>Analisi di specifici aspetti della cultura e della civiltà straniera impliciti nella lingua.</p>	<p>nuovi.</p> <p>Individua le informazioni utili in un testo.</p> <p>Legge e comprende testi narrativi.</p> <p>Individua e confronta abitudini di vita nelle diverse culture</p> <p>Fa attenzione allo sviluppo di tutte le abilità incluse espressività e capacità di relazione.</p> <p>Lavora con altri attraverso interazioni in gruppi o coppie.</p> <p>Accetta l'aiuto da parte dell'adulto nello sviluppare le proprie capacità cognitive, affettive e relazionali.</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Produrre powerpoint, video, scrap-book, padlet con i luoghi visitati durante i viaggi</p> <p>Utilizzare materiali di riciclo per creare nuovi oggetti seguendo istruzioni in lingua</p> <p>Scrivere una sceneggiatura per un cortometraggio</p> <p>Creare tutorial/blog personali su argomenti conosciuti</p> <p>Svolgere riflessioni sul mondo e sull'attualità</p>			
<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO 2^ LINGUA STRANIERA</b></p>	<p>Asse dei linguaggi</p>			

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

Fine classe terza (francese/spagnolo)				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Ascolto (comprensione orale)</b>  <b>Lettura (comprensione scritta)</b>  <b>Scrittura (produzione scritta)</b> <b>Parlato (produzione e interazione orale)</b>  <b>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</b>	Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare. Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni. Proporre ipotesi. Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli e in gruppo. Interpretare immagini e foto. Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze tra culture diverse. Provare interesse e piacere verso l'apprendimento della lingua straniera. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri popoli. Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire	Espressioni linguistiche su: il tempo atmosferico. le proprie vacanze. Formulazione un'ipotesi. Interazione per fare acquisti. confronto tra due o più elementi. Discorso indiretto. Esposizione dei propri programmi per il futuro. Esposizione di sensazioni ed emozioni personali. Racconto di eventi passati. Espressione di consigli/desideri, ipotesi. Colloqui telefonici. <b>Lessico</b> Il meteo. I luoghi di vacanza. I mezzi di trasporto. Le professioni. I vestiti. Il corpo umano.	Riconosce e capisce espressioni legate alla propria esperienza scolastica, ambientale e relazionale. Comprende globalmente i messaggi di trasmissioni radiofoniche e televisive su argomenti conosciuti o di interesse, purchè il discorso sia chiaro. Comprende espressioni e testi semplici di avvenimenti, di sentimenti e desideri contenuti in una lettera personale. Trova informazioni. Scrive messaggi e lettere coerenti su argomenti che gli sono familiari o di interesse. Compila moduli con dati personali. Usa espressioni per parlare di sé e dell'ambiente circostante senza essersi preparato.	Comprendere oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrivere oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Leggere testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrivere resoconti e compone lettere rivolte a coetanei e familiari. Affrontare situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collaborare fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovalutare le competenze acquisite ed è consapevole del

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.</p>	<p>Le malattie.                  Gli animali.                  Le nuove tecnologie: il computer e Internet.                  Strutture.                  Il trapassato.                  I pronomi COD/COI.                  Il futuro.                  Pronomi dimostrativi.                  Pronomi interrogativi.                  Il superlativo.                  Le interrogative indirette.                  Pronomi relativi semplici.                  Il condizionale.                  Il congiuntivo.</p>	<p>Interagisce su argomenti e attività familiari, riesce ad affrontare situazioni semplici che si presentano in viaggio nel paese in cui si parla la lingua.                  Descrive esperienze, sogni, avvenimenti, speranze, ambizioni, espone brevemente ragioni e fornisce spiegazioni su opinioni o progetti.                  Narra brevemente ed in modo semplice una storia, la trama di un libro o di un film e descrive le sue impressioni.                  Individua e confronta abitudini di vita nelle diverse culture.</p>	<p>proprio modo di apprendere.</p>
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Scrivere un articolo di giornale                  presentare un libro o un film                  Promuovere le vacanze in un luogo particolare                  Realizzare uno spot                  Presentare un quadro famoso                  Registrare un podcast                  Realizzare un'intervista di lavoro</p>			



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

**VALUTAZIONE****Indicatori Esplicativi di Livello**

**A – Avanzato** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

**B – Intermedio** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

**C – Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

**D – Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Sviluppo della musicalità (integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitivo-affettivo-sociali della personalità) e costruzione di senso musicale			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Compartecipare, cooperare e socializzare in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento in campi espressivi non verbali			
<b>SCUOLA PRIMARIA MUSICA</b> Fine classe quinta	Asse dei linguaggi			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Dimensione espressiva: Interpretazione musicale, significazione della musica, aspetto</b>	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le	Elementi fondamentali della sintassi musicale. Generi musicali. Cenni di storia della musica.	Gestisce le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso	Sapersi esprimere e comunicare attraverso i suoni e la musica; comporre, improvvisare ed eseguire.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>emozionale, evocativo e sensoriale</b></p> <p><b>Ritmo e movimento: coordinazione ritmico-motoria</b></p> <p><b>Vocalità e sonorizzazione</b></p> <p><b>Linguaggi stilistici-musicali</b></p>	<p>proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Eeguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valutare brani musicali di vario genere e stile e riconoscerne la cultura, i tempi e i luoghi diversi. Riconoscere 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).</p>	<p>Voce - Ritmo. Musica Intesa come forma di linguaggio.</p>	<p>e gli altri. Utilizza forme di notazione. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari. Esegue da solo e in gruppo semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale, mediante percorsi interdisciplinari. Abbina movimenti del corpo in armonia con ritmi e melodie. Colloca in ambito storico-stilistico gli eventi musicali. Produce e riproduce melodie attraverso il mezzo vocale con lettura ritmica e intonata. Analizza l'apporto della colonna sonora in un film, del sottofondo musicale nelle letture e la complementarità di musica e immagine in video animati e film d'animazione come elementi connotativi del significato.</p>	<p>Ascoltare e interpretare in modo critico estetico, discriminare, riconoscere e valutare. Cogliere i significati culturali mediati dalla sensibilità artistica.</p>
---	--	--	--	---

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Partecipare all'orchestra della scuola con il proprio strumento e/o con la voce</p> <p>Partecipare a progetti di educazione alla musica e all'ascolto Partecipare ad eventi sonori, concerti, spettacoli teatrali Ballare e danzare</p> <p>Ascolto di musica classica in attività creative di disegno e pittura</p> <p>Scegliere brani musicali in relazione a recitazioni, performances, rappresentazioni e drammatizzazioni</p> <p>Verbalizzare sulle proprie preferenze musicali esprimendo emozioni, stati d'animo in relazione alla musica e giustificare verbalmente le proprie scelte stilistiche</p> <p>Disegnare l'andamento ritmico e melodico in musica con linee continue, tratteggiate, e segni codificati</p> <p>Cantare in coro</p> <p>Cantare in lingua inglese</p> <p>Produrre e seguire ritmi con l'utilizzo di strumentazioni povere e materiale di facile reperimento.</p> <p>Suonare strumenti musicali</p> <p>Giocare con la voce improvvisando in gruppo e generando microcomposizioni con l'uso del registratore</p> <p>Assistere a proiezioni di film ed analizzare il ruolo espressivo della musica. Fruizione di prodotti multimediali e realizzazione di filmati video musicali</p> <p>Ascolto di fiabe per orchestra e commedie musicali classiche (Pierino e il lupo -I musicanti di Brema...il fantasma dell'opera)</p> <p>Generi di musica moderna e contemporanea: grafici e questionari su ascolti e preferenze distinguendo generi e produzioni Ricerche sulla musica dei genitori, nonni, bisnonni, attraverso i canali della rete</p> <p>Ricerca sulla nascita della canzone italiana</p> <p>Ascolto e riproduzione di canzoni popolari tradizionali e canzoni in dialetto regionale</p> <p>La narrazione nell'opera lirica e nell'operetta: lettura e rielaborazione testi</p>
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	<p>Imparare ad imparare</p> <p>Progettare</p> <p>Comunicare</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Risolvere problemi</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Acquisire e interpretare l'informazione</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO MUSICA Fine classe terza		Asse dei linguaggi		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Pratica vocale e strumentale</b>	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	Tecniche di esecuzione strumentale e vocale con impiego di repertori di epoche e culture diverse.	Esegue individualmente e in gruppo brani a una o più voci; esegue composizioni di epoche, stili e tradizioni differenti, sia individualmente sia in gruppo, utilizzando notazioni informali e/o tradizionali, apportando il proprio contributo personale, compiendo scelte significative, avendo cura dell'espressione.	Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Fare uso di diversi sistemi di notazione funzionali al compito da svolgere.
<b>Produzione musicale</b>	Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici Progettare/realizzare eventi	Le parti del discorso musicale. Progettazione e realizzazione di messaggi musicali. Uso di strumenti multimediali e di software specifici per l'elaborazione sonora.	Interviene su ritmi e melodie apportando modifiche. Crea semplici brani musicali avvalendosi nel caso di tecnologie informatiche e di risorse presenti nella rete.	Ideare e realizzare, anche attraverso processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, utilizzando forme di notazione tradizionali e/o informali e/o anche sistemi informatici.

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

	sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Accedere alle risorse musicali della rete e utilizzare software per elaborazioni musicali.			
<b>Ascolto</b>	Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali.	Significato e funzioni delle opere musicali nei contesti storici oggetto di studio, in relazione anche ad altre espressioni artistiche e culturali.	Analizza i caratteri di opere musicali di vario genere, stile e tradizione. Distingue i caratteri che consentono l'attribuzione storica, di genere e stile di un brano oggetto di ascolto. Individua rapporti tra musica e altri linguaggi in brani musicali e in messaggi multimediali del nostro tempo. Approfondisce le funzioni sociali della musica nella nostra e nelle altre civiltà.	Dare significato a quanto si ascolta, riconoscendo gli elementi costitutivi del brano e la globalità espressiva, collocando le opere nel contesto storico-culturale in cui sono state prodotte e assumendo informazioni significative sugli autori per comprenderne le intenzioni comunicative.
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	Effettua una ricognizione e mappatura dei principali luoghi musicali del Municipio II e confeziona schedari, semplici guide e itinerari per possibili fruitori (Parco della Musica/Teatro Olimpico/Filarmonica/Stadio Olimpico/Scuole di musica e altri luoghi della musica nel II Municipio) Fai parte della redazione di una rivista musicale digitale che uscirà il.....: crea un titolo significativo e con lavori di gruppo realizza rubriche e articoli Confeziona, utilizzando sistemi tradizionali e/o mezzi tecnologici a disposizione, un prodotto musicale per accompagnare mostre,			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	spettacoli, ricostruzioni storiche, eventi diversi della tua scuola Progetta una trasmissione radiofonica dedicata alla musica con presentazione e commenti dei brani che verranno trasmessi
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p><b>Indicatori esplicativi di livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D – Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note</p>	

<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b></p>	Alfabetizzazione funzionale Senso di iniziativa ed imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio "Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente", 2006) 2018
<p><b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b></p>	Comunicare Progettare Individuare collegamenti e relazioni ("Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione", D.M. n. 139 del 22 agosto 2007)



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE Fine classe quinta	Asse dei linguaggi			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Esprimersi e comunicare</b>	<p>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte</p>	<p>Colori primari, secondari, caldi, freddi, complementari.</p> <p>Tecniche di coloritura compatta. I concetti di tonalità e sfumatura, la saturazione. La scala cromatica.</p> <p>Tecniche e materiali che contraddistinguono uno stile.</p> <p>Lo schema corporeo statico e in movimento e le proporzioni.</p> <p>La connotazione delle espressioni nel linguaggio iconico.</p> <p>La rappresentazione di piani in un paesaggio.</p> <p>Primi principi di prospettiva.</p> <p>La fotografia: inquadrare la scena, i piani e il punto di vista.</p> <p>Integrazione tra nuclei sensoriali, comunicativi, culturali.</p>	<p>Realizza elaborati personali e creativi scegliendo materiali e tecniche in funzione del valore espressivo e dello scopo.</p> <p>Rappresenta lo schema corporeo strutturato.</p> <p>Elabora autonomamente soggetti ed ambienti.</p> <p>Usa elementi del linguaggio visivo (colori, forme, linee, elementi tridimensionali, divisioni dello spazio in piani, inquadrature) per descrivere, connotare, giocare con le immagini in rappresentazioni realistico-figurative o astratte.</p> <p>Produce immagini partendo da un modello, stile, tecnica osservata in opere d'arte.</p> <p>Produce immagini con l'uso di programmi informatici specifici.</p> <p>Integra con immagini testi scritti. (Illustrazioni di storie e ideazione di fumetti).</p> <p>Opera creativamente con materiali di riciclo nella</p>	<p>Essere capace di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.</p> <p>Essere capace di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			<p>costruzione di manufatti. Sa decorare biglietti, inviti, angoli della classe. Disegna e dipinge in modo autonomo e personale per il piacere di esprimersi soggettivamente e per il gusto del bello.</p> <p>Collabora nel gruppo in progetti laboratoriali e di didattica attiva.</p>	
<p><b>Osservare e leggere le immagini</b></p>	<p>Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p>	<p>Distinzione tra testi iconici: illustrazione (es. libri per l'infanzia), decorazione, pittura artistica.</p> <p>Distinzione figurativo- astratto. L'immagine nel cinema, (d'animazione e non) nella pubblicità, nei media, nel documentario, nel video animato.</p> <p>L'immagine soggettiva ed oggettiva. La fotografia artistica e documentale. La manipolazione dell'immagine anche attraverso i mezzi informatici e l'uso dell'immagine nella comunicazione sociale (social).</p> <p>Distinzione elementare di tecniche e stili di produzione nella storia. (es. pittura rupestre, impero romano, medioevo- rinascimento-età</p>	<p>Osserva un'immagine artistica descrivendo gli elementi formali, direzione e qualità della luce, scelte cromatiche, semplici simbolismi, i piani dell'immagine. Riconosce in un testo visivo la funzione e il significato espressivo. Fa riflessioni, osservazioni ed interpretazioni sull'immagine in esame. Confronta stili, mezzi e canali linguistici.</p> <p>Comprende che l'immagine ha un suo proprio linguaggio ed una sua grammatica e legge i prodotti come testo.</p>	<p>Essere capace di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche.</p>



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		moderna- contemporanea).		
<b>Comprendere ed apprezzare opere d'arte</b>	<p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>Lettura di alcune opere d'arte come documento per comprendere la storia.</p> <p>Conoscenza introduttiva dei principali periodi della storia dell'arte</p> <p>Conoscenza dell'importanza di conservazione e cura del patrimonio storico ed ambientale.</p> <p>Differenziazione tra arte ed artigianato e valorizzazione della produzione artigianale tradizionale in vari contesti di vita.</p>	<p>E' in grado di apprezzare l'armonia delle forme e dei colori, l'equilibrio degli elementi e le proporzioni. in opere di arte e in architetture.</p> <p>Coglie alcuni messaggi innovativi in opere d'arte contemporanea e gioca con l'immaginazione. Esprime pareri estetici.</p> <p>Conosce ed apprezza gli elementi paesaggistici di valore del territorio ed attua comportamenti rispettosi della sua salvaguardia</p>	<p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Esprimersi e comunicare Illustrazioni di testi</p> <p>Sperimentazioni sui colori primari e secondari attraverso le miscellanee (cera-tempera-olio)</p> <p>produzioni in base ad uno scopo:decorare l'aula, rendere percettivamente più visibile ed accattivante uno schema, un titolo, una regola in cartelloni, slide, presentazioni. Produrre un logo, un manifesto, una locandina, un cartello indicativo...</p> <p>Creare un fondale per rappresentazioni, costruire maschere e costumi di scena, Pianificare il materiale e gli spazi per una mostra a tema</p> <p>Realizzare quadri di tipo artistico-espressivo con colori e pennelli e con programmi informatici di illustrazione del pc</p> <p>Sperimentare tecniche e materiali insoliti in attività di laboratorio Osservare e leggere le immagini</p> <p>Conversazioni di classe, confronti ed osservazioni</p> <p>Visione di immagini artistiche prese da cataloghi, libri d'arte, rete internet su movimenti artistici ed autori Visione e discussione di film e cineforum</p> <p>Visione di fumetti, fotostorie, video animati, video musicali. Visione analitica dei prodotti interattivi d'uso degli alunni in giochi interattivi,</p>			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>playstation Visite museali a mostre permanenti e/o a tema. Laboratori didattici museali</p> <p>Visione di prodotti multimediali educativi di avvicinamento all'arte visiva</p> <p>Visite ai monumenti cittadini e zone di interesse architettonico partendo dal proprio quartiere</p> <p>Comprendere ed apprezzare opere d'arte Visite museali. Visite a monumenti Laboratori didattici artistici</p> <p>Visione di immagini artistiche prese dalla rete. Percorsi di ricerca su stili artistici, ed elementi stilistici in opere ed architetture del passato e del presente</p> <p>Gli oggetti d'uso comune nel presente e nel passato</p> <p>Laboratori per la creazione di manufatti in pasta di sale, porcellana fredda, das ecc, corda, lana...</p> <p>Laboratori legati alla cultura del cibo, ricette tradizionali di appartenenza e di altre culture presenti nel contesto di gruppo</p>
--	---

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<p>Alfabetizzazione funzionale</p> <p>Senso di iniziativa ed imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio "Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente", 2006) 2018</p>			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	<p>Comunicare</p> <p>Progettare</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>("Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione", D.M. n. 139 del 22 agosto 2007)</p>			
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO ARTE</b> Fine classe terza	Asse dei linguaggi			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>COMPETENZE</b>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Esprimersi e comunicare</b></p>	<p><b>e</b> Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.</p> <p>Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p>Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p>	<p>Saper vedere: realtà e stereotipi.</p> <p>Il disegno dal vero.</p> <p>Tecniche artistiche tradizionali e non tradizionali.</p> <p>Segno, punto, linea, superficie, forma.</p> <p>Il colore.</p> <p>La composizione.</p> <p>Luce e ombra.</p> <p>Il volume.</p> <p>Lo spazio prospettico.</p> <p>Il corpo umano: proporzioni, figura in movimento.</p> <p>Il volto.</p> <p>Caratteri stilistici della Storia dell'arte.</p> <p>Patrimonio culturale e artistico del territorio.</p> <p>Codici e regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini</p> <p>Immagini e arte.</p>	<p>Realizza segni e textures grafici, pittorici, plastici.</p> <p>Disegna diversi tipi di linea.</p> <p>Realizza ed applica il cerchio cromatico.</p> <p>Disegna le forme attraverso i contrasti di luminosità.</p> <p>Riconosce e crea gradazioni tonali.</p> <p>Dipinge con il bianco e nero, puri e con i grigi.</p> <p>Disegna la forma delle ombre.</p> <p>Raffigura in modo basilare lo spazio con la prospettiva centrale e la prospettiva accidentale.</p> <p>Applica gli elementi della composizione.</p> <p>Utilizza diverse tecniche di rappresentazione grafica e pittorica.</p> <p>Utilizza diverse tecniche manipolative: ritaglio di forme e sagome, collage, origami, stampa.</p> <p>Applica le tecniche di raffigurazione della struttura, proporzioni ed espressioni del</p>	<p>Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche allo studio della storia dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa.</p> <p>Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>Scegliere tecniche e linguaggi appropriati per realizzare prodotti visivi, seguendo una finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p>
---------------------------------------	---	---	--	---

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			volto e della figura umana.	
<b>Osservare e leggere le immagini</b>	<p>Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte.</p> <p>Leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento.</p>	<p>Lo studio della storia dell'arte antica moderna e contemporanea.</p> <p>Beni culturali e ambientali.</p> <p>Il restauro.</p> <p>Patrimonio culturale e artistico del territorio:</p> <p>valorizzazione e tutela</p>	<p>Riconosce e spiega le diverse funzioni dell'arte.</p> <p>Descrive le scene raffigurate in un'opera d'arte figurativa.</p> <p>Sa descrivere un'opera plastica (scultura, installazione, ecc.)</p> <p>Descrive un edificio.</p> <p>Riconosce e spiega i caratteri stilistici principali di un periodo/artista/ecc.</p> <p>È in grado di spiegare l'evoluzione stilistica di opere pittoriche, scultoree ed architettoniche anche in un arco di tempo molto ampio, mettendo in evidenza innovazioni stilistiche e legami con la tradizione.</p> <p>È in grado di presentare collegamenti tra le opere d'arte ed il loro contesto storico e culturale.</p> <p>Sa inquadrare storicamente i movimenti artistici.</p> <p>Distingue le principali tipologie architettoniche prese in esame.</p>	<p>Utilizzare diverse tecniche di osservazione per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi.</p> <p>Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi, seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p>Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza.</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			Spiega le tecniche costruttive prese in esame. Riconosce e spiega le diverse tecniche artistiche.	
<b>Comprendere ed apprezzare opere d'arte</b>	<p>Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p> <p>Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.</p>			<p>Conoscere diverse opere d'arte e beni culturali.</p> <p>Apprezzarli.</p> <p>Commentarli semplicemente ma correttamente.</p> <p>Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici trattati, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p>
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Il linguaggio visivo: la linea, la texture e le sue applicazioni, i colori complementari, il contrasto cromatico</p> <p>Lo spazio: vicino e lontano, la prospettiva centrale, il punto di vista, l'organizzazione dello spazio nell'opera d'arte</p> <p>La luce e l'ombra</p> <p>La composizione: equilibrio visivo, dinamismo</p> <p>Osservazione della natura: la figura umana, la natura morta, il ritratto, gli stati d'animo, la caricatura</p>			
<b>VALUTAZIONE</b>				
<b>Indicatori esplicativi di livello</b>				
<b>A – Avanzato</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.			
<b>B – Intermedio</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

acquisite.

**C – Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

**D -Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile			
<b>SCUOLA PRIMARIA ED. MOTORIA</b> Fine classe quinta				
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare...) Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi	Consolidamento degli schemi motori e posturali. Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali. Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo. Regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli	Utilizza schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazione combinata e simultanea. Esegue movimenti precisi e li adatta a situazioni esecutive sempre più complesse. Esegue semplici composizioni	Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed

40/00/4044

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p>proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva: 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 collettive. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play: conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella</p>	<p>infortuni in casa, a scuola. Le principali funzioni fisiologiche e i loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. Variazioni fisiologiche indotte dall'esercizio e tecniche di modulazione/recupero dello sforzo (frequenza cardiaca e respiratoria).</p>	<p>e/o progressioni motorie, utilizzando un'ampia gamma di codici espressivi. Rispetta le regole dei giochi sportivi praticati. Svolge un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra. Coopera con il gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni. Controlla la respirazione, la frequenza cardiaca, il tono muscolare. Modula i carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio. Esegue le attività proposte per sperimentare, migliorare le proprie capacità.</p>	<p>esprimere i propri stati d'animo. Rispettare i criteri basi di sicurezza, per sé e per gli altri, attraverso l'uso di vari attrezzi. Riconoscere alcuni essenziali principi relative al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo. Comprendere attraverso il gioco e lo sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>
---	---	---	---	--

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> <p>Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>			
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Creare percorsi in cui poter eseguire esercizi con schemi motori combinati tra loro</p> <p>Eeguire attività/gioco di mimo es: "l'ombra del mio compagno"</p> <p>Ricercare su riviste e giornali documenti e testimonianze circa episodi di comportamenti sleali e scorretti in campo agonistico</p>			



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Consapevolezza ed espressione culturale – espressione corporea			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Imparare ad imparare Progettare Comunicare Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione			
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO SCIENZE MOTORIE</b> Fine classe terza				
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b>	Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.	Utilizza e correla le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. Si orienta nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). Utilizza e trasferisce le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. Utilizza l'esperienza motoria acquisita	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	Utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.		per risolvere situazioni nuove o inusuali.	
<b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b>	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. Assumere 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	Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. Realizza strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. Conosce e applica correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. Gestisce 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.	Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p>	<p>Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. Decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. Decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p>	<p>Modalità espressive che utilizzano il linguaggio del corpo. Espressione verbale e non verbale.</p>	<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. Sa decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. Sa decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p>	<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p>
<p><b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b></p>	<p>Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la</p>	<p>Norme di comportamento in ambito scolastico e nella vita di tutti i giorni. Valori nutrizionali degli alimenti. Comportamenti da adottare per acquisire e mantenere un buono stato di salute.</p>	<p>Riconosce i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. E' 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. Dispone, utilizza e ripone correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. Adotta comportamenti appropriati per</p>	<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>propria e l'altrui sicurezza. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p> <p>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, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).</p>		<p>la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. Pratica attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. Conosce ed è consapevole degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, o di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>ESEMPI</p> <p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale</p> <p>Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente</p>			
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p><b>Indicatori Esplicativi di Livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare</p>				



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

basilari regole e procedure apprese.  
**D – Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza matematica			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni			
<b>SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA</b> Fine classe terza	Asse matematico e scientifico-tecnologico			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
Numeri	Contare oggetti o eventi in senso progressivo e regressivo	I NUMERI NATURALI FINO A 1000	Conta in senso progressivo e regressivo entro il 1000. Legge e scrive i numeri fino a 1000 in cifre e a parola. Ha acquisito il concetto di decina, di unità e centinaio. Identifica il numero 1000 come migliaio.	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico rappresentandole anche sotto forma grafica
	Leggere e scrivere i numeri naturali considerando il valore posizionale delle cifre; confrontarli e	IL VALORE POSIZIONALE DELLE CIFRE NEI NUMERI	Conosce il valore posizionale delle cifre. Compone e scompone i numeri entro il 1000.	



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	ordinari, anche rappresentandoli sulla retta.	NATURALI ENTRO IL 1000		
		LE RELAZIONI D'ORDINE TRA NUMERI NATURALI ENTRO IL 1000	Ordina numeri in senso crescente e decrescente. Stabilisce relazioni di maggioranza, minoranza, uguaglianza	
	Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.  Eeguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.	LE OPERAZIONI CON I NUMERI NATURALI ENTRO IL 1000 E IL CALCOLO MENTALE	Esegue operazioni di addizione e sottrazione con i numeri entro il 1000 in colonna, con cambio alle unità, alle decine, alle centinaia. Esegue moltiplicazioni fino a due cifre al moltiplicatore senza cambio e con cambio. Esegue semplici divisioni in riga e in colonna, con divisore ad una cifra. Esegue calcoli mentali con l'utilizzo delle proprietà delle operazioni come strategia di calcolo. Sa verbalizzare i procedimenti di calcolo seguiti. Ha acquisito il concetto di divisione. Coglie la relazione esistente tra le operazioni. Utilizza e ha memorizzato la tavola pitagorica.	Utilizza le frazioni e opera con esse per risolvere situazioni di vita quotidiana



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		LE MOLTIPLICAZIONI E DIVISIONI CON I NUMERI NATURALI PER 10 – 100 – 1000	Esegue moltiplicazioni e divisioni di numeri naturali per 10 – 100 – 1000.	
	Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o alle unità di misura.	LE FRAZIONI	Ha acquisito il concetto di frazione come partizione di un intero. Ha acquisito il linguaggio specifico per definire i termini e il valore delle frazioni. Sa frazionare insiemi di oggetti o figure geometriche piane. Riconosce la frazione complementare. Sa calcolare la frazione di un numero.	
		LE FRAZIONI DECIMALI, I NUMERI DECIMALI. LA FUNZIONE DELLA VIRGOLA, IL VALORE DELLO ZERO	Sa individuare e definire frazioni decimali. Conosce il valore dello zero. Conosce la funzione della virgola. Coglie il rapporto frazioni/numeri decimali.	
	PROBLEMI MATEMATICI CON LE 4 OPERAZIONI E CON DIFFICOLTÀ CRESCENTI	Riconosce con padronanza le parti fondamentali del testo di un problema: situazione, dati, incognita. Individua e definisce correttamente dati espliciti e dati nascosti del problema, quelli utili e quelli superflui. Individua strategie utili alla risoluzione di un problema. Formula correttamente la risposta.	Risolvere situazioni di vita reale attraverso problemi matematici.	

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			Sa spiegare il procedimento risolutivo seguito.	
<b>Spazio e figure</b>	Individuare e disegnare figure simmetriche rispetto ad assi di simmetria esterni o interni.	GLI ASSI DI SIMMETRIA	<p>Individua l'asse di simmetria</p> <p>Conosce le figure simmetriche.</p> <p>Realizza e rappresenta traslazioni e rotazioni di figure piane regolari.</p> <p>Realizza e rappresenta ingrandimenti e riduzioni in scala di figure piane regolari.</p>	Riconoscere, descrivere, riprodurre, classificare figure cogliendo le relazioni tra gli elementi
	Riconoscere, denominare, rappresentare e descrivere gli enti fondamentali e le principali figure geometriche solide e piane	GLI ENTI FONDAMENTALI	<p>Sa definire il punto e la linea.</p> <p>Conosce e sa disegnare i vari tipi di linea in base alla sua posizione nello spazio.</p> <p>Riconosce e denomina i diversi tipi di retta in base alle posizioni nello spazio e le sa disegnare con l'uso del righello.</p> <p>Distingue fra retta, semiretta e segmento.</p> <p>Individua e definisce relazioni fra due rette.</p>	
			<p>Ha acquisito il concetto di angolo.</p> <p>Individua gli angoli nelle figure piane.</p>	



**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

		<p>FIGURE GEOMETRICHE</p>	<p>Riconosce, denomina e descrive figure geometriche</p> <p>Riconosce negli oggetti dell'ambiente e in rappresentazioni grafiche le figure geometriche piane e solide.</p> <p>Ha acquisito il concetto di poligono come porzione di spazio delimitata da una linea chiusa.</p> <p>Sa discriminare fra regione interna, regione esterna e confine di una figura.</p> <p>Sa denominare i poligoni in base al numero dei lati.</p> <p>Classifica i poligoni in quadrilateri e non quadrilateri.</p> <p>Descrive e disegna ogni quadrilatero in base alle caratteristiche dei suoi lati.</p> <p>Descrive e disegna i triangoli in base alle caratteristiche dei lati.</p> <p>Ha acquisito il concetto di area come misura della superficie.</p> <p>Conosce e sa applicare la regola per calcolare il perimetro dei quadrilateri e dei triangoli.</p> <p>Classifica le figure in solide e piane.</p>	
--	--	---------------------------	---	--



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p>Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>	<p>MISURAZIONE E MISURE ARBITRARIE</p>	<p>Sa misurare con misure arbitrarie la grandezza osservata. Sa scegliere la misura arbitraria adatta alla grandezza da misurare.</p>	<p>Utilizzare il Sistema Internazionale di misura in situazioni strutturate e non.</p>
	<p>LA MISURAZIONE NELLA STORIA</p>	<p>Conosce l'evoluzione nel modo di misurare nel corso della storia.</p>	
	<p>LA CONVENZIONALITÀ DELLE MISURE</p>	<p>Comprende la necessità della convenzionalità delle misure.</p>	
	<p>IL SISTEMA INTERNAZIONALE DELLE MISURE</p>	<p>Conosce l'unità fondamentale per la misura delle lunghezze, i suoi multipli e sottomultipli, le relative sigle e denominazioni. Legge e scrive le misure lineari. Conosce l'unità fondamentale per la misura del peso/massa, i suoi multipli e sottomultipli, le relative sigle e denominazioni. Legge e scrive le misure di peso/massa. Conosce l'unità fondamentale per la misura delle capacità, i suoi multipli e sottomultipli... le relative sigle e denominazioni. Legge e scrive le misure di capacità Passa da una misura espressa in una data unità a un'altra ad essa equivalente.</p>	



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p>	<p>Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p>	<p>GRAFICI E TABELLE  SEMPLICI ESPRESSIONI PROBABILISTICHE</p>	<p>Classifica dati ed elementi in base a più proprietà.</p>	<p>Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti  In situazioni concrete riconoscere e prevedere eventi certi, possibili, impossibili</p>
			<p>Rappresenta i dati raccolti mediante rappresentazioni grafiche adeguate.</p>	
	<p>Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p>		<p>Argomenta sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p>	
	<p>Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Utilizzare i concetti di probabilità</p>		<p>Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Distingue situazioni ed eventi certi, possibili e impossibili.</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Per ogni competenza attesa verranno proposti compiti di realtà basati sul Problem Posing e Solving, adattati alle esigenze delle singole classi. A titolo di esempio: Fare l'appello in funzione della mensa Riordinare la biblioteca Pianificare e organizzare il materiale per fare un'attività manuale, una uscita didattica, la festa di fine anno con i giochi da tavolo... Tenere il punteggio, registrare i dati di un gioco di carte, dama, freccette... Giocare a "Bandierina" con comandi non semplici, ma strutturati. Per condurre a calcoli veloci su tutte le quattro operazioni, anche in</p>			



43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	lingua inglese			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza matematica			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni			
<b>SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA Fine classe quinta</b>	Asse matematico e scientifico-tecnologico			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Numeri</b>	Leggere, confrontare naturali e decimali. scrivere, numeri	I NUMERI NATURALI OLTRE IL 1000000	Conta in senso progressivo e regressivo oltre il 1000000. Legge e scrive i numeri naturali oltre il 1000000 in cifre e a parola. Ha acquisito il concetto di valore posizionale delle cifre. Compone e scompone i numeri oltre il 1000000 traducendoli in somme di valori posizionali. Rappresenta il valore dei numeri oltre il 1000000 con espressioni e potenze. Conosce i numeri negativi e il loro uso in situazioni concrete appartenenti alla sua esperienza. Costruisce la retta dei numeri	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica          Leggere un'asta graduata in contesti

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			disponendo correttamente numeri positivi e numeri negativi.	significativi.
		LE RELAZIONI D'ORDINE TRA NUMERI NATURALI OLTRE IL 1000000	Sa indicare il precedente ed il successivo di ogni numero. Riordina i numeri in senso crescente e decrescente. Stabilisce relazioni di maggioranza, minoranza, uguaglianza	
<p>Eseguire le quattro operazioni valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>Individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Stimare il risultato di una operazione.</p>		LE OPERAZIONI CON I NUMERI NATURALI E DECIMALI OLTRE IL 1000000	Esegue le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali con più cambi. Sa verbalizzare i procedimenti di calcolo seguiti per ogni operazione mostrando di averli compresi.	
		IL CALCOLO MENTALE	Utilizza strategie di calcolo mentale per velocizzare procedimenti e soluzioni.	Utilizzare il calcolo mentale per verificare stime e soluzioni
		MOLTIPLICAZIONI E DIVISIONI FRA NUMERI NATURALI E DECIMALI PER 10 – 100 – 1000	Esegue moltiplicazioni e divisioni con i numeri naturali e decimali per 10-100-1000.	
		LE PROPRIETÀ DELLE 4 OPERAZIONI	Individua multipli e divisori di un numero naturale. Riconosce i numeri primi. Conosce e sa applicare le proprietà delle quattro operazioni.	



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		LE ESPRESSIONI NUMERICHE	<p>Conosce l'ordine di esecuzione di una serie di operazioni.</p> <p>Esegue semplici espressioni aritmetiche rispettando le regole di esecuzione delle operazioni.</p>	<p>Costruire semplici espressioni utilizzando i dati di situazioni problematiche assegnate.</p>
	<p>Operare con le frazioni e riconoscerne le proprietà. identificare il rapporto tra frazione e percentuale.</p> <p>Rappresentare i numeri interi, decimali e frazioni sulla retta</p> <p>Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p> <p>Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p>	FRAZIONI, NUMERI DECIMALI E PERCENTUALE	<p>Padroneggia il linguaggio specifico, il valore e l'utilizzo delle frazioni.</p> <p>Ha consolidato le abilità relative al calcolo della frazione di un numero. Classifica e confronta le frazioni.</p> <p>Padroneggia le abilità relative alla scrittura e alla lettura dei numeri decimali.</p> <p>Padroneggia le abilità relative alla composizione e scomposizione dei numeri decimali, al valore posizionale, al valore dello zero e alla funzione della virgola.</p> <p>Riconosce e definisce le frazioni decimali.</p> <p>Calcola la percentuale.</p> <p>Conosce il rapporto esistente fra numero decimale, frazione decimale e percentuale.</p>	<p>Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p>
		PROBLEMI ARITMETICI CON LE 4 OPERAZIONI, PESO LORDO, PESO NETTO, TARA, LA PERCENTUALE, L'INTERESSE, LO SCONTO.	<p>Individua i dati utili per la risoluzione del problema.</p> <p>Mette in relazione i dati e individua le operazioni necessarie per la soluzione del problema.</p> <p>Risolve situazioni problematiche anche con implicite non espresse.</p>	<p>Utilizza abilità e conoscenza per risolvere in situazioni problematiche di vita quotidiana</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		PROBLEMI GEOMETRICI.	Formula la risposta. Spiega il procedimento risolutivo eseguito.	
		PROBLEM SOLVING IN SITUAZIONI ESPERIENZIALI	Riconosce situazioni problematiche in ambiti di studio. Formula ipotesi, le confronta con i compagni, ricerca gli strumenti necessari per la soluzione. Rappresenta le soluzioni ipotizzate.	
<b>Spazio e figure</b>	Descrivere, denominare, classificare e riprodurre una figura in base a una definizione utilizzando gli strumenti opportuni anche sul piano cartesiano.	STRUMENTI DI MISURAZIONE E COSTRUZIONE GEOMETRICA	Utilizza goniometro, righe, squadre e compasso per misurare e costruire figure geometriche.	Costruire ed analizzare figure geometriche individuando invarianti e relazioni.
	Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.	FIGURE EQUIESTESE E FIGURE EQUIVALENTI	Riconosce, definisce e riproduce figure piane e solide.	
	Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.		Riconosce, definisce e riproduce in modo corretto e preciso tutti i tipi di angolo e figure piane e solide.	
	Riprodurre in scala una figura assegnata.		Costruisce la corrispondente di una figura piana sottoposta a ingrandimento o riduzione in scala.	
	Determinare il perimetro di una figura geometrica	LE FIGURE GEOMETRICHE PIANE E IL LORO PERIMETRO	Disegna, riconosce e definisce figure isoperimetriche. Definisce e riconosce le caratteristiche dei poligoni rispetto ai propri elementi. Descrive le caratteristiche del cerchio. Sa calcolare il perimetro dei poligoni e di	

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			una circonferenza.	
	Determinare l'area di poligoni e cerchi.	LE FIGURE GEOMETRICHE PIANE E IL LORO AREE	Conosce strategie e formule per calcolare l'area dei poligoni e del cerchio. Ha acquisito la differenza concettuale tra confine e superficie e tra perimetro e area di una figura.	
	Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, pesi/masse, di valore per effettuare misure e stime. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.	IL SISTEMA INTERNAZIONALE DELLE MISURE	Padroneggia le abilità relative all'uso delle misure di lunghezza, di peso/massa, di capacità, di intervallo temporali, di valore. Passa da una misura espressa in una data unità a un'altra a essa equivalente. Utilizza le unità di misura delle superfici. Stabilisce relazioni di equivalenza fra misure di superfici.	
<b>Relazioni, dati e previsioni</b>	Riconoscere situazioni o eventi probabili, impossibili o certi.	ELEMENTI DI RILEVAZIONE STATISTICA	Usa appropriatamente espressioni come: è probabile, è improbabile, certo e incerto, impossibile	Ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
	Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura	ELEMENTI DI RILEVAZIONE STATISTICA	Esegue semplici indagini. Individua il problema relativamente a un fenomeno o ad un evento osservato in ambiti di esperienza o di studio. Sa formulare un questionario e condurre un'intervista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.</li> <li>○ Conoscere strumenti di calcolo e semplici applicazioni</li> </ul>



43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			<p>Legge i risultati e verbalizza le conclusioni.</p> <p>Sa leggere e spiegare i dati relativi a di una situazione o di un fenomeno estrapolando lo stesso da una tabella, un grafico o un diagramma.</p>	<p>statistiche di tipo informatico.</p> <p>○ Costruire tabelle riassuntive illustrando eventi e situazioni conosciuti</p>
	Riconoscere e descrivere regolarità in una situazione usando le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica.	MEDIA ARITMETICA, MODA, FREQUENZA	Ha acquisito le nozioni di moda, frequenza e media aritmetica mostrando di saperle applicare nell'ambito dei problemi matematici e in ambito esperienziale.	
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Per ogni competenza attesa verranno proposti compiti di realtà basati su problem posing e solving adatte alle esigenze delle singole classi.</p> <p>A titolo di esempio:</p> <p>Eeguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali (simulare l'organizzazione di un viaggio di gruppo)</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche (aggiornare i dati riferiti alla propria scuola e al proprio quartiere)</p> <p>Interpretare e ricavare informazioni dei dati statistici (anche trasversalmente ai contenuti dell'educazione civica)</p> <p>Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso (predisporre piano di evacuazione per il piano);</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti (uscite sul territorio per conoscere la geometria dei luoghi quotidiani).</p>			



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b></p>	<p>Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>			
<p><b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b></p>	<p>Imparare ad imparare Progettare Comunicare Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione</p>			
<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO MATEMATICA Fine classe terza</b></p>	<p>Asse matematico e scientifico-tecnologico</p>			
<p><b>NUCLEI FONDANTI</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>CONOSCENZE</b></p>	<p><b>ABILITÀ</b></p>	<p><b>COMPETENZE</b></p>
<p><b>Numeri</b></p>	<p>Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni,</p>	<p>Il sistema di numerazione decimale, gli insiemi numerici e</p>	<p>Scrive, confronta e rappresenta su una retta i numeri reali.</p>	<p>Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.</p> <p>Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.</p> <p>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.</p> <p>Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p> <p>Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia</p>	<p>rappresentazioni grafiche.</p> <p>Proprietà delle quattro operazioni nei diversi insiemi numerici.</p> <p>Il concetto di potenza e sue proprietà nei diversi insiemi numerici.</p> <p>Criteri di divisibilità e calcolo di M.C.D. e di m.c.m. tra due o più numeri.</p> <p>Il concetto di frazione, caratteristiche e proprietà.</p> <p>La frazione generatrice di numeri razionali.</p> <p>Il concetto di radice e sue proprietà nei diversi insiemi numerici.</p> <p>L'uso delle tavole numeriche.</p> <p>Espressioni aritmetiche nei diversi insiemi numerici con le quattro operazioni, potenze e radici.</p> <p>Il concetto di rapporto e proporzione;</p> <p>caratteristiche e proprietà.</p>	<p>Effettua calcoli nel sistema decimale e sessagesimale.</p> <p>Esegue in maniera significativa e corretta le 4 operazioni e l'elevamento a potenza con tutti gli insiemi numerici.</p> <p>Risolve espressioni aritmetiche e algebriche con le quattro operazioni, la potenza e la radice, con numeri naturali, razionali e relativi.</p> <p>Sa stimare l'ordine di grandezza di un numero e controllare la plausibilità di un calcolo.</p> <p>Trasforma un numero decimale in frazione e viceversa.</p> <p>Comprende l'utilità di mcm e MCD.</p> <p>Riconosce e opera con i diversi tipi di frazione.</p> <p>Riconosce la radice come operazione inversa dell'elevamento a potenza, ne applica le proprietà e utilizza le tavole numeriche per</p>	<p>mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p>Riconoscere, rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, anche a partire da situazioni reali.</p> <p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi utili a prendere decisioni.</p> <p>Utilizzare consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole il linguaggio specifico.</p> <p>Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica</p>
--	--	--	--	--

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>mediante frazione.                      Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.                      Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.                      Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.                      Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.                      Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più</p>	<p>Procedure per il calcolo dei termini incogniti di una proporzione.                      Analisi, formalizzazione e strategie risolutive di problemi nei diversi insiemi numerici.</p>	<p>calcolarne il valore.                      Costruisce una proporzione e ne calcola il termine incognito.                      Riconosce relazioni di proporzionalità diretta e inversa.                      Risolve problemi di vario tipo scegliendo e applicando metodi diversi.</p>	
--	---	--	--	--

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.</p> <p>In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.</p> <p>Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.</p> <p>Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.</p> <p>Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.</p> <p>Sapere che non si può</p>			
--	---	--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA VOLSINIO"

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.</p> <p>Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.</p> <p>Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.</p> <p>Eeguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.</p> <p>Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.</p>			
--	--	--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA VOLSINIO"

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Spazio e figure</b></p>	<p>Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.</p>	<p>Sistema internazionale di misura e sistemi di misura non decimali. Enti geometrici fondamentali Rette e segmenti e loro relazioni nel piano e nello spazio. Angoli e loro misura. Altezza, mediana, bisettrice e asse Caratteristiche e proprietà di triangoli, i quadrilateri e poligoni regolari. Perimetro e area e modalità per la loro determinazione. Isoperimetria ed equivalenza nelle figure piane. Il Teorema di Pitagora e sue applicazioni. Trasformazioni isometriche. Trasformazioni non isometriche, la similitudine e le sue applicazioni ai</p>	<p>Utilizza gli strumenti di disegno geometrico e misurazione per rappresentare, confrontare e analizzare figure e disegni. Effettua, esprime e stima misure con le unità del S.I. Usa in maniera operativa il concetto di angolo. Usa le proprietà dei poligoni nella risoluzione dei problemi. Calcola perimetro e area di figure piane e sa applicare i concetti di isoperimetria ed equivalenza. Determina e disegna i punti notevoli di un triangolo. Dimostra il Teorema di Pitagora e sa applicarlo. Riconosce e costruisce figure ottenute con trasformazioni isometriche e non isometriche. Dimostra i Teoremi di Euclide e sa applicarli. Descrive poligoni, poliedri e solidi di rotazione usando il linguaggio specifico. Calcola superfici e volumi di</p>	
-------------------------------	--	---	---	--



40/00/4044

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.</p> <p>Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.</p> <p>Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve.</p> <p>Conoscere il numero <math>\pi</math>, e alcuni modi per approssimarlo.</p> <p>Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa.</p>	<p>poligoni, teoremi di Euclide.</p> <p>La circonferenza e il cerchio: definizioni, proprietà, lunghezze ed aree nel cerchio e nelle sue parti, poligoni inscritti e circoscritti.</p> <p>Superficie, volume, peso, peso specifico ed equivalenza nei solidi (poliedri e solidi di rotazione).</p> <p>Solidi equivalenti, sovrapposti e cavi.</p> <p>Il piano cartesiano, coordinate, distanza tra punti, calcolo di perimetro e area di poligoni.</p> <p>Analisi, formalizzazione e strategie risolutive di problemi nel piano e nello spazio con dati numerici e relazionali.</p>	<p>figure solide</p> <p>Rappresenta sul piano cartesiano punti, segmenti e figure geometriche piane e ne calcola perimetro e area.</p> <p>Individua dati numerici e relazionali in un problema; sceglie e segue una strategia risolutiva.</p>	
--	---	---	---	--



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.</p> <p>Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.</p> <p>Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.</p> <p>Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.</p> <p>Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.</p>			
<b>Relazioni e funzioni</b>	<p>Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p>	<p>Calcolo letterale (monomi e polinomi), espressioni letterali.</p> <p>Distinguere identità ed equazioni.</p> <p>Risoluzione e discussione di</p>	<p>Utilizza opportunamente semplici espressioni algebriche.</p> <p>Risolve equazioni di primo grado ad un'incognita e verificarne la soluzione.</p>	

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.</p> <p>Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo <math>y=ax</math>, <math>y=a/x</math>, <math>y=ax^2</math>, <math>y=2^n</math> e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.</p> <p>Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.</p>	<p>equazioni di primo grado ad un'incognita.</p> <p>Funzioni empiriche e matematiche.</p> <p>Grandezze direttamente ed inversamente proporzionali.</p> <p>Rappresentazione grafica di rette; condizione di parallelismo e perpendicolarità.</p> <p>Calcolo algebrico del punto di intersezione tra rette.</p> <p>Procedure risolutive di problemi che utilizzano equazioni di primo grado.</p>	<p>Riconosce una relazione tra variabili, in termini di proporzionalità diretta o inversa e la formalizza attraverso una funzione matematica.</p> <p>Rappresenta semplici funzioni nel piano cartesiano.</p> <p>Calcola l'intersezione tra rette algebricamente o graficamente.</p> <p>Risolve problemi mediante equazioni di primo grado.</p>	
<p><b>Dati e previsioni</b></p>	<p>Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico.</p> <p>Confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle</p>	<p>Elementi di calcolo della probabilità: eventi certi, possibili e impossibili; probabilità semplice di eventi casuali incompatibili e compatibili.</p> <p>L'indagine statistica: rilevamento, tabulazione,</p>	<p>Descrive e calcola la probabilità matematica di un evento casuale utilizzando metodi appropriati.</p> <p>Riconosce un evento probabile, certo o impossibile.</p> <p>Raccoglie dati statistici, costruisce, rappresenta ed</p>	



43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati ai dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati. In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.</p>	<p>elaborazione e rappresentazione. Gli indici statistici</p>	<p>interpreta tabelle e grafici. Calcola i valori degli indici statistici.</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- formulazione di un pasto bilanciato sulla base del fabbisogno energetico (numeri, proporzioni)</li> <li>- realizzazione di una leva di primo grado con verifica del bilanciamento (numeri, equazioni)</li> <li>- realizzazione di un imballaggio (spazio e figure, volumi e superfici totali)</li> <li>- misura dell'altezza di un edificio mediante la similitudine (spazio e figure, similitudine)</li> <li>- realizzazione di un dinamometro e costruzione del grafico dell'allungamento della molla in funzione del peso (relazioni e funzioni)</li> </ul>			



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>proporzionalità diretta)</p> <p>- indagine statistica sulle abitudini alimentari (dati e previsioni, statistica)</p>
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p><b>Indicatori esplicativi di livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D -Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
COMPETENZA DI CITTADINANZA	<p>Risolvere problemi</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Acquisire e interpretare l'informazione</p>
SCUOLA PRIMARIA SCIENZE Fine classe terza	Asse matematico e scientifico-tecnologico



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</b>	Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Oggetti materiali e loro caratteristiche	Descrive le caratteristiche e le funzioni delle varie parti che costituiscono un oggetto di uso comune. Classifica i materiali in base a criteri osservabili (organico-inorganico, naturale artificiale ...).	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni
	Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà	La materia	Distingue la materia nei tre stati: solido, liquido e gassoso. Riconosce i passaggi di stato della materia. Descrive acqua e aria e le loro proprietà. Conosce la composizione del suolo e le sue proprietà.	
<b>Osservare e sperimentare sul campo</b>	Osservare e interpretare le caratteristiche degli elementi naturali ed antropici.	Seriare e classificare in base alle proprietà materiali naturali e artificiali.  Costruire e leggere grafici e tabelle.	Conosce il metodo della ricerca. Conosce le trasformazioni naturali e quelle antropiche. Rappresenta con grafici e tabelle. Guarda ai fenomeni naturali con approccio scientifico	Avere curiosità nei riguardi della realtà circostante. Fare esperimenti.
<b>L'uomo i viventi e l'ambiente</b>	Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei diversi ambienti	Gli esseri viventi, interazioni e rapporti con l'ambiente	Conosce l'habitat. Distingue organismi viventi e non viventi. Stabilisce relazioni tra piante, animali e ambiente. Conosce l'adattamento degli organismi viventi nel loro ambiente.	Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</b>		Oggetti, materiali e loro caratteristiche	Classifica i materiali in base a proprietà osservate e sperimentate (durezza, elasticità, peso, ...).	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni
		Conoscenze di base relative alla materia	Rappresenta con opportune schematizzazioni alcuni passaggi di stato e le relazioni tra le variabili individuate (es. temperatura / tempo).	
		Fenomeni fisici e chimici	Dimostra alcune leggi fisiche con semplici esperimenti. Descrive il concetto di energia. Dimostra comportamenti mirati a evitare lo spreco di energia e all'uso delle fonti rinnovabili. Attua il metodo della ricerca.	
<b>Compiti significativi</b>	<p>L'acqua si trasforma (Esperienze per scoprire alcune caratteristiche dell'acqua)</p> <p>La materia che passione ... frantumazione , miscugli, aggregazione</p> <p>L'uso del pluviometro (misurare le precipitazioni)</p> <p>L'erbario (raccolta e osservazione analitica di campioni vegetali)</p> <p>La germinazione del fagiolo</p> <p>Il decalogo dell'igiene personale</p> <p>Il piccolo scienziato (Applicazione delle fasi del metodo scientifico a esperimenti finalizzati alla scoperta di fenomeni scientifici di base)</p> <p>Piccole piante ...crescono (semi diversi per scoprire le principali tipologie di germinazione)</p>			



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

SCUOLA PRIMARIA SCIENZE Fine classe quinta		Asse matematico e scientifico-tecnologico		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Osservare, manipolare i materiali per individuarne le proprietà	Oggetti, materiali e loro caratteristiche	Classifica i materiali in base a proprietà osservate e sperimentate (durezza, elasticità, peso, ...).	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni  Avere atteggiamenti di cura, da condividere con gli altri, verso l'ambiente scolastico e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale di cui si conosce e si apprezza il valore.
	Riconoscere i comportamenti di materiali comuni in situazioni sperimentabili	Conoscenze di base relative alla materia	Rappresenta con opportune schematizzazioni alcuni passaggi di stato e le relazioni tra le variabili individuate (es. temperatura / tempo).	
	Conoscere e classificare le principali fonti di energia	Fenomeni fisici e chimici	Dimostra alcune leggi fisiche con semplici esperimenti. Descrive il concetto di energia. Dimostra comportamenti mirati a evitare lo spreco di energia. Conosce le peculiarità delle fonti rinnovabili. Attua il metodo della ricerca.	
Osservare e sperimentare sul campo	Conoscere il Sistema Solare, l'Universo e i principali elementi che lo compongono.	L'universo e il Sistema Solare	Conosce l'origine e la composizione del Sistema Solare. Conosce le caratteristiche fondamentali del Sole, delle stelle, dei pianeti e degli altri elementi. Conosce e sa descrivere i movimenti di rotazione e di rivoluzione della Terra. Conosce le relazioni esistenti tra la Terra	Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			e il suo satellite.	
	<p>Osservare ambienti naturali e antropizzati circostanti e riflettere su alcuni interventi operati dall'uomo.</p> <p>Riconoscere eventuali cause di inquinamento</p>	<p>Gli esseri viventi, loro interazioni e rapporti con l'ambiente</p>	<p>Conosce e sa descrivere i gravi squilibri ambientali derivanti dall'intervento irresponsabile dell'uomo: disastri idrogeologici, l'inquinamento, il buco dell'ozono, il surriscaldamento del pianeta, i cambiamenti climatici.</p>	<p>Individuare alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi</p>
	<p>Osservare e interpretare trasformazioni ambientali in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo</p>	<p>Rispetto e cura dell'ambiente</p>	<p>Conosce le soluzioni adottate dagli organismi internazionali e dai governi per uno sfruttamento sostenibile delle risorse.</p> <p>È capace di comportamenti ecocompatibili mirati a promuovere azioni di sensibilizzazione al rispetto ambientale.</p>	
<p><b>L'uomo, i viventi e l'ambiente</b></p>	<p>Approfondire lo studio del funzionamento dell'organismo umano: conoscere struttura e funzione degli apparati/sistemi del corpo umano e relazioni che intercorrono tra gli stessi.</p> <p>Rispettare il proprio corpo in quanto entità irripetibile</p>	<p>Il corpo umano</p>	<p>Conosce la morfologia del corpo umano nelle sue principali strutture mostrando di saperle denominare correttamente.</p> <p>Conosce strutture e funzioni dei vari tipi di cellula e loro organizzazione.</p> <p>Conosce e rispetta le più comuni norme di igiene e di prevenzione per la tutela della salute.</p>	<p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Magneti magici ... elettricità e magnetismo</p>			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Tracce di animali ... carte di identità e schede di riconoscimento</p> <p>A tutta muffa ...coltiviamo le muffe</p> <p>Osservazione delle fasi lunari.</p> <p>Costellazioni e mito per conoscere le costellazioni.</p> <p>Dentro e fuori la cellula .... Alla scoperta della cellula in laboratorio</p> <p>Il decalogo per volersi bene ... proteggersi da infezioni, malattie, traumi</p> <p>Monitorare e registrare la propria frequenza cardiaca in relazione alle situazioni vissute in classe.</p> <p>Produzione di un powerpoint sul riciclo, riuso e raccolta differenziata per argomentare l'importanza di tali azioni per il bene della Terra (obiettivi per lo sviluppo sostenibile definiti dall'Organizzazione delle Nazioni Unite nell'agenda 2030)</p>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p>			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	<p>Imparare ad imparare</p> <p>Progettare</p> <p>Comunicare</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Risolvere problemi</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>			
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO SCIENZE Fine classe terza</b>	<p>Asse matematico e scientifico-tecnologico</p>			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Fisica e chimica</b></p>	<p>Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.</p> <p>Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina.</p> <p>Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica</p>	<p>Il metodo scientifico sperimentale.</p> <p>Grandezze e misure: volume, peso, massa, densità.</p> <p>Materia e stati di aggregazione.</p> <p>Gli elementi chimici.</p> <p>Le reazioni chimiche.</p> <p>Elementi di chimica organica.</p> <p>Calore e temperatura.</p> <p>Cambiamenti di stato.</p> <p>Le forze: moto, equilibrio e leve.</p> <p>L'energia.</p> <p>Le onde.</p> <p>La luce.</p> <p>Elettricità e magnetismo.</p>	<p>Riconosce le varie fasi del metodo sperimentale e lo applica a semplici esperimenti.</p> <p>Effettua semplici misurazioni, utilizzando lo strumento adatto.</p> <p>Raccoglie dati e li organizza in tabelle e grafici.</p> <p>Descrive le proprietà principali dei vari stati della materia.</p> <p>Distingue trasformazioni fisiche e chimiche.</p> <p>Sa ricavare dalla tavola periodica alcune informazioni essenziali sugli elementi.</p> <p>Utilizza indicatori per distinguere sostanze acide da sostanze basiche.</p> <p>Mette in relazione calore e dilatazione termica e conosce i diversi modi di propagazione del calore.</p> <p>Descrive le principali grandezze del moto: spazio, tempo, velocità e accelerazione.</p> <p>Riconosce i vari tipi di leva e indica le condizioni di equilibrio di un corpo.</p> <p>Rappresenta vettorialmente le forze e individua la risultante di più forze applicate ad un corpo.</p>	<p>Motivare le proprie convinzioni, producendo argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite, accettare di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p> <p>Osservare, analizzare, descrivere e sperimentare lo svolgersi dei più comuni fenomeni naturali, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni, ricorrendo a misure appropriate.</p> <p>Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti ed essere consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.</p> <p>Utilizzare il proprio patrimonio</p>
--------------------------------	--	---	--	--

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore.</p> <p>Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti.</p> <p>Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.</p>		<p>Applica il principio di Archimede.</p> <p>Individua le situazioni in cui si compie lavoro.</p> <p>Elenca e classifica le fonti energetiche in rinnovabili e non rinnovabili.</p> <p>Sa operare su di un circuito elettrico e applica le leggi di Ohm in semplici problemi.</p>	<p>di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti ecologicamente e socialmente responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>
<p><b>Astronomia e Scienze della Terra</b></p>	<p>Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer.</p> <p>Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.</p> <p>Spiegare, anche per mezzo di</p>	<p>Il sistema terra: idrosfera, atmosfera, litosfera.</p> <p>Il clima.</p> <p>La terra e la sua evoluzione.</p> <p>I minerali e le rocce.</p> <p>I vulcani e i terremoti.</p> <p>La deriva dei continenti e la tettonica delle placche.</p> <p>La terra nello spazio, la luna.</p> <p>Il sistema solare.</p> <p>Stelle e pianeti.</p> <p>L'universo.</p>	<p>Riconosce le diverse sfere del sistema terra.</p> <p>Individua le interazioni tra le diverse sfere e le modalità di inquinamento dell'acqua e dell'aria e del suolo.</p> <p>Riconosce l'utilità delle proprietà dei liquidi.</p> <p>Classifica alcuni tipi di rocce e ne definisce l'origine in base alle loro caratteristiche.</p> <p>Riconosce i diversi tipi di attività vulcanica e i rischi ad essi collegati.</p>	

40/00/4044

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>simulazioni, i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del Sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno.</p> <p>Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.</p> <p>Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.</p> <p>Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse.</p>		<p>Riconosce gli effetti dell'attività sismica e i rischi ad essa collegati.</p> <p>Interpreta le caratteristiche di un luogo nel quadro della tettonica delle placche.</p> <p>Riconosce e descrive i diversi componenti del sistema solare e le leggi che regolano il loro movimento.</p> <p>Conosce la relazione tra i moti della terra e l'alternarsi delle stagioni e del giorno e della notte.</p> <p>Riconoscere le diverse interazioni tra la Terra e la Luna.</p>	
<p><b>Biologia</b></p>	<p>Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi.</p> <p>Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel</p>	<p>La cellula.</p> <p>Organismi unicellulari e pluricellulari.</p> <p>Respirazione cellulare e fotosintesi.</p> <p>Classificazione dei viventi.</p>	<p>Distingue gli organismi viventi dai non viventi e ne sa riconoscere le caratteristiche distintive .</p> <p>Classifica gli organismi viventi secondo alcune semplici chiavi</p>	



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie. Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. Acquisire corrette informazioni</p>	<p>Teorie evolutive. Cenni di ecologia. L'organizzazione del corpo umano: anatomia e fisiologia dei diversi apparati. Educazione alla salute. Elementi di biologia molecolare Ereditarietà dei caratteri.</p>	<p>(autotrofi ed eterotrofi, unicellulari e pluricellulari, procarioti ed eucarioti, animali e piante, vertebrati ed invertebrati,...). Schematizza il processo della fotosintesi e quello della respirazione. Conosce i fattori (biotici e abiotici) che influenzano la vita. Individua le modalità di rapporti tra i viventi (competizione, predazione, parassitismo, mimetismo e simbiosi) e le relazioni tra gli organismi di una catena alimentare. Collega le caratteristiche di animali e piante con le condizioni e le caratteristiche ambientali (habitat e nicchia ecologica). Comprende l'evoluzione dei viventi. Riconosce alcuni fossili. Sa descrivere le caratteristiche e le funzioni principali dei vari organi, apparati e sistemi del corpo umano nelle sue varie attività (nutrimento, movimento, respirazione...). Riconosce i comportamenti corretti per un sano stile di vita. Sa spiegare il ruolo del DNA nella genetica.</p>	
--	---	---	--	--

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.</p> <p>Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.</p> <p>Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p> <p>Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.</p>		<p>Conosce come avviene la trasmissione dei caratteri ereditari, individuando i possibili genotipi e fenotipi e la probabilità con cui si possono manifestare.</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- valutazione del Ph di diverse sostanze utilizzando come indicatore di Ph un estratto di cavolo viola</li> <li>- confronti e misure di densità utilizzando liquidi a diversa densità (acqua, olio, sapone) e comportamento di un oggetto solido quando immerso in un liquido utilizzando palline di carta di alluminio compresso</li> <li>- respirazione dei lieviti con lievito di birra in presenza o assenza di zucchero in bottigliette d’acqua, con produzione di CO<sub>2</sub> raccolta in palloncini</li> <li>- Realizzazione di una dieta bilanciata in base al contesto fornito sapendo motivare le scelte effettuate</li> <li>- estrazione della clorofilla dagli spinaci e cromatografia</li> <li>- costruzione di una meridiana</li> <li>- simulazione di una eruzione vulcanica con aceto e bicarbonate</li> </ul>			



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>VALUTAZIONE</b>  <b>Indicatori esplicativi di livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D -Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza in campo tecnologico Competenza digitale Imparare a imparare Senso di iniziativa e imprenditorialità
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire e interpretare l'informazione
<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

TECNOLOGIA				
Fine classe terza				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Vedere e osservare	<p>Riconoscere e identificare nell'ambiente strumenti e materiali.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da semplici etichette</p>	<p>Utilizzo corretto di strumenti di uso comune.</p> <p>Le caratteristiche dei diversi materiali.</p> <p>Lettura di semplici istruzioni di giochi e di etichette di uso comune</p>	<p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Legge etichette e mette in pratica istruzioni.</p>	<p>Elaborare semplici progetti scegliendo materiali diversi e strumenti adatti.</p> <p>Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e istruzioni</p>
Prevedere e immaginare	<p>Effettuare stime approssimative sulle misure di oggetti ed eventi noti.</p> <p>Realizzare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria</p>	<p>Stime di lunghezze e distanze utilizzando strumenti convenzionali e non. Il termometro e la temperatura.</p> <p>Comprensione del funzionamento di semplici strumenti attraverso ipotesi ed esperienze dirette.</p> <p>Selezione dei materiali per un corretto riuso e riciclo</p> <p>Utilizzo dei contenitori per la raccolta differenziata.</p> <p>lettura autonoma dei principali</p>	<p>Utilizza strumenti di misura convenzionali o personali.</p> <p>Utilizza istruzioni organizzate attraverso un diagramma di flusso.</p> <p>Comprende e utilizza le principali regole della raccolta differenziata.</p>	<p>Riprodurre semplici planimetrie utilizzando una riduzione in scala anche arbitraria.</p> <p>Registrare eventi atmosferici in base alle loro caratteristiche.</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p> <p>Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e il relativo impatto ambientale.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	classe.	simboli e colori del riciclo.		
Intervenire e trasformare	Eseguire interventi di decorazione e manutenzione su oggetti di uso comune.  Realizzare un oggetto in cartoncino.  Cercare e scaricare sul computer un comune programma di utilità.	Semplici tecniche di decorazione.  Tecnica degli origami.  Utilizzo di semplici software, programmi e applicazioni. Uso di strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro, come Paint e Word.	Individua materiali e tecniche idonee alla realizzazione di semplici manufatti.  Descrive e documenta la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un semplice manufatto.  Utilizza strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato anche utilizzando risorse multimediali.  Riconoscere l'utilità e i limiti della tecnologia attuale.
<b>SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA Fine classe quinta</b>				
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
Vedere e osservare  Prevedere e immaginare	Saper eseguire semplici rilievi e misurazioni fotografiche sull'ambiente, sulla scuola o sulla propria abitazione. Saper individuare le funzioni di un artefatto e	Origine, proprietà e funzioni di diversi materiali. Funzioni e principi di sicurezza di oggetti, strumenti e materiali. Funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni (esperimenti...) Descrive e classifica oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	Riconoscere e identificare nell'ambiente che ci circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

Intervenire e trasformare	di una semplice macchina. Saper pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Saper smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.		Riconosce i difetti di un oggetto e progetta possibili miglioramenti. Realizza un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Ripara, ricicla e ricostruisce oggetti con nuove forme, colori e finalità.	impatto ambientale. Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverne la funzione principale, la struttura e spiegarne il funzionamento. Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
Vedere e osservare	Saper impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.	Osservazione e rappresentazione grafica dei dati di un fenomeno/avvenimento/realità. Unità di misure convenzionali e non. Elementi base di disegno tecnico. Linguaggio tecnico di base, grafico/geometrico.	Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Conosce ed analizza il ciclo di produzione di un'azienda: dalla materia prima al prodotto finito. Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente che lo circonda. Utilizza con competenza gli strumenti per l'attività grafica (riga, squadra, compasso, goniometro, forbici...).	Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Prevedere e immaginare			Espone con termini tecnici corretti progetti e rappresentazioni grafiche/geometriche.	
Intervenire e trasformare				
Vedere e osservare		Risparmio energetico e riciclaggio dei materiali.	Conosce le principali forme di energia e le loro proprietà.	

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare		Forme di energia nella produzione energetica in sicurezza.	Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe rispetto alla cura dell'ambiente. Progetta interventi migliorativi sull'ambiente vissuto o sui propri prodotti selezionando gli strumenti e i materiali necessari.	
Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	Funzioni e applicazioni informatiche. Il computer: funzioni e struttura Hardware e software. Internet.	Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra essi. Conosce le caratteristiche e le funzioni principali dei programmi Word, Paint, PowerPoint. Usa strumenti informatici per risolvere problemi con l'utilizzo di Word. Utilizza la rete per la ricerca di informazioni. Sperimenta responsabilmente software e siti in funzione delle proprie esigenze comunicative e di apprendimento	Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare	Descrivere il procedimento seguito e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.	Unplugged con giocattoli/oggetti/robot sulle scacchiere. Robotica educativa (Lego Education robot lego Wedo 2.0). Algoritmi.	Attività Unplugged: muovere giocattoli/oggetti sulle scacchiere (CodyRoby, Blue Bot...). Attività di robotica educativa (Lego Education, Lego Wedo 2.0...). Programmazione ed esecuzione di algoritmi.	Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		<p>Programmazione e codice. Attività online e ambienti editor Scratch: immagini, testo, video, sonoro. Programmazione visuale a blocchi.</p>	<p>Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con una combinazione di passi e risorse ottimale. Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici script con l'uso di "Programma il futuro", "Scratch", Code.org... Sperimentare la programmazione visuale in ambienti editor Scratch: immagini, testo, video, sonoro.</p>	
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico Legge, interpreta ed esegue le informazioni da guide d'uso o istruzioni di montaggio per costruire e riprodurre, da solo o in gruppo, piccoli robot lego Wedo, oggetti, giocattoli... Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni Utilizza correttamente una macchina fotografica digitale e trasferisce le foto in un PC per archivarle e utilizzarle in presentazioni o ricerche Smonta semplici oggetti , meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi e attraverso un riciclaggio creativo per creare nuovi oggetti, strumenti, giochi, decorazioni Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico Progetta e realizza un prodotto materiale o digitale considerando le risorse a disposizione Organizza e presenta un'attività o una esperienza utilizzando gli strumenti tecnologici e informatici (hardware/ software)</p>			
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO TECNOLOGIA Fine classe terza</b>	<b>Asse matematico e scientifico-tecnologico</b>			



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Vedere, osservare e sperimentare</b>  <b>Prevedere, immaginare e progettare</b>  <b>Intervenire, trasformare e produrre</b>	<p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Modalità di manipolazione dei diversi materiali.</p> <p>Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo.</p> <p>Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune.</p> <p>Eco Tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...).</p> <p>Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici).</p> <p>Segnali di sicurezza e i simboli di rischio.</p> <p>Terminologia specifica.</p>	<p>Esegue misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>Effettua prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Approccia a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Effettua stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto</p>	<p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>situazioni problematiche.                  Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.                  Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.                  Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.                  Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.                  Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.                  Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.                  Utilizzare semplici</p>		<p>impiegando materiali di uso quotidiano.                  Progetta una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.                  Smonta e rimonta semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.                  Utilizza semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).                  Rileva e disegna la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.                  Esegue interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.                  Costruisce oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.                  Programma ambienti informatici ed elabora semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	
--	--	--	--	--



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>			
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p><b>ESEMPI:</b> Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni Redigere protocolli d'uso corretto dei mezzi informatici e del web 2.0</p>			
<p><b>VALUTAZIONE</b> <b>Indicatori esplicativi di livello</b></p>				



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

**A – Avanzato** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

**B – Intermedio** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

**C – Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

**D – Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Consapevolezza ed espressione culturale – Identità storica			
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	Imparare a imparare Comunicare Risolvere problemi			
<b>SCUOLA PRIMARIA STORIA</b> Fine classe terza	Asse storico-sociale			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Uso delle fonti</b>  <b>Organizzazione delle informazioni</b>	Individuare le tracce e le usa come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale e in riferimento alla comunità di appartenenza.	Categorie temporali (tempo oggettivo e soggettivo, tempo lineare, durata, successione, contemporaneità, periodo, successione temporale di	Individua le tracce e le usa come fonti per ricavare conoscenze. Conosce diversi tipi di fonti e di reperti. Riconosce relazioni di successione e contemporaneità,	Usare correttamente gli indicatori temporali in riferimento agli argomenti storici studiati. Saper riconoscere le tracce storiche presenti sul proprio

ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA VOLSINIO"

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Strumenti concettuali</b></p>	<p>Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze su momenti del passato. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazione di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze tra elementi lontani nello spazio e nel tempo.</p>	<p>eventi). Oggetti, racconti, miti, fotografie, tradizioni, documenti in relazione agli eventi individuali e collettivi. La formazione della Terra, prime forme di vita e di vita umana sulla Terra, i bisogni fondamentali dell'uomo. La rivoluzione neolitica, preistoria e storia. Il lavoro dello storico, le principali metodologie della ricerca storiografica, la specificità e i limiti dei vari metodi. Educazione alla cittadinanza: regole comportamentali volte al rispetto reciproco all'interno della classe. Regole sociali all'interno di una comunità più ampia, volte alla tutela del benessere collettivo, al superamento di pregiudizi e discriminazioni.</p>	<p>cicli temporali e mutamenti in esperienze vissute e narrate. Riconosce e distingue fra mito e realtà. Avvia la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo e comunità. Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali e disegni.</p>	<p>territorio e in altri ambienti. Saper ricavare informazioni da semplici fonti e saperle utilizzare per una semplice ricostruzione storica. Saper individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Saper organizzare, comprendere ed usare le conoscenze e i concetti relativi al passato.</p>
<p><b>Produzione scritta e orale</b></p>				

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	Rappresentare informazioni mediante elaborati e manufatti. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.			
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	Ricostruire la propria storia personale partendo dalla linea del tempo attraverso disegni, immagini, manufatti, oggetti, ecc. anche in rapporto con il territorio Costruzione di modelli per misurare il tempo partendo dall'osservazione del Sole (meridiane, clessidre...) Laboratorio esperienziale (costruzione di plastici, ritrovamento fossili...)			
<b>SCUOLA PRIMARIA STORIA</b> Fine classe quinta	Asse storico-sociale			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Uso delle fonti</b>  <b>Organizzazione delle informazioni</b>  <b>Strumenti concettuali</b>	Riconoscere e rappresentare in un quadro storico sociale le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato nel proprio ambiente di vita e nel territorio circostante. Organizzare informazioni e conoscenze operando confronti ed utilizzando rappresentazioni adeguate e linguaggi specifici. Conoscere e comprendere il sistema di	Elementi di conoscenza delle popolazioni italiche pre romane con particolare riferimento agli Etruschi e alle loro relazioni culturali, commerciali e politiche con altre popolazioni. Conoscenza di quadri di civiltà (Mesopotamia, Egitto, Grecia) con particolare riferimento alle loro reciproche relazioni e alla loro eredità culturale. Conoscenza delle cause dei	Distingue e confronta diversi tipi di fonti e di reperti. Ricava e utilizza informazioni da documenti e testi di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. Confronta le civiltà studiate individuando elementi di contemporaneità e di durata.	Riconoscere e saper ricavare informazioni dalle fonti storiche presenti sul proprio e in altri territori, in relazione alle civiltà studiate. Saper usare carte geostoriche. Saper leggere ed organizzare fatti ed eventi storici sulla linea del tempo per comprendere nessi cronologici di successione e



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Produzione scritta e orale</b></p>	<p>misura occidentale del tempo storico; acquisire consapevolezza che esistono anche altri sistemi. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in relazione gli elementi caratterizzanti.</p>	<p>mutamenti strutturali interni ad una civiltà (ad es. il passaggio dalla polis ad un governo accentrato, dalla repubblica all'impero...) Conoscenza dei tratti rilevanti della cultura greca e della sua diffusione nel tempo e nello spazio. Tappe principali della storia e della cultura romana. Tappe e conseguenze della cristianizzazione dell'Impero.</p>	<p>Colloca nello spazio gli eventi individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. Legge una carta storico - geografica relativa alle civiltà studiate. Usa cronologie e carte storico geografiche. Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate. Utilizza la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo). Riconosce gli elementi caratterizzanti delle civiltà. Comprende la necessità di contestualizzare le testimonianze storiche. Sa indicare elementi della nostra cultura che hanno una relazione con le civiltà passate. 4.a Comprende, conosce e</p>	<p>contemporaneità. Saper organizzare, comprendere ed usare le conoscenze e i concetti relativi al passato per stabilire confronti tra diversi modi di vivere. Saper utilizzare il linguaggio specifico della disciplina per comprendere, per produrre semplici testi storici e per esporre i contenuti studiati.</p>
--	---	--	--	---



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

			<p>usa termini specifici del linguaggio disciplinare.</p> <p>Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Elabora in testi orali e scritti gli argomenti studiati anche attraverso l'utilizzo di risorse digitali.</p>	
<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	<p>Ricostruire un'ambientazione partendo da fonti scritte, iconografiche e materiali</p> <p>Produrre un dialogo o uno scambio epistolare tra personaggi storici</p> <p>Costruire giochi di ruolo, ideare copioni per rappresentazioni teatrali contestualizzate in un determinato periodo storico</p> <p>Costruire la biografia di un personaggio di rilievo, produrre una "intervista impossibile"</p> <p>Ricostruire la storia del proprio territorio e la sua evoluzione con particolare riferimento al paesaggio e alle attività antropiche</p>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Consapevolezza ed espressione culturale – Identità storica
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	<p>Imparare a imparare Comunicare</p> <p>Risolvere problemi</p>
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	Asse storico-sociale



40/30/4044

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

STORIA Fine classe terza				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<b>Uso delle fonti</b> <b>Organizzazione delle informazioni</b> <b>Strumenti concettuali</b> <b>Produzione scritta e orale</b>	<p>Conoscere e distinguere diversi tipi di fonti (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p>Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.</p> <p>Operare relazioni tra elementi di storia locale e contesti generali via via più complessi.</p> <p>Formulare ipotesi sulla base di informazioni e conoscenze acquisite.</p> <p>Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.</p> <p>Conoscere aspetti e processi essenziali della storia del suo territorio.</p> <p>Conoscere aspetti del</p>	<p>Conoscenza aspetti e strutture dei momenti storici studiati:</p> <p>L'Europa post napoleonica</p> <p>La Restaurazione</p> <p>La costituzione dei principali stati liberali dell'Ottocento: collegamenti o cittadinanza, libertà, nazione.</p> <p>Il Risorgimento e la nascita dello stato nazionale italiano;</p> <p>L'Europa e il mondo degli ultimi decenni dell'Ottocento.</p> <p>Colonialismo ed imperialismo.</p> <p>I nazionalismi.</p> <p>La I guerra mondiale.</p> <p>La società di massa e la fine della centralità europea.</p> <p>Crisi e modificazione delle democrazie.</p> <p>Il fascismo.</p>	<p>Ricava informazioni mettendo a confronto fonti documentarie e storiografiche relative allo stesso fatto, problema, personaggio e le interroga riscontrandone le diversità e le somiglianze.</p> <p>Distingue la finzione filmica e letteraria all'interno di una ricostruzione storica</p> <p>Seleziona e organizza le informazioni costruendo mappe, schemi, tabelle e grafici anche attraverso l'utilizzo di risorse digitali.</p> <p>Opera relazioni tra elementi di storia locale e contesti generali via via più complessi.</p> <p>Usa le conoscenze apprese per comprendere questioni ecologiche, interculturali e di convivenza civile, avviandosi a sviluppare un'osservazione critica delle problematiche individuate,</p>	<p>Saper mettere a confronto fonti documentarie e storiografiche relative allo stesso fatto per ricavarne informazioni.</p> <p>Sapersi informare in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.</p> <p>Organizzare in testi informazioni storiche desunte da fonti di vario genere, anche digitali.</p> <p>Usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprendere opinioni e culture diverse, capire i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>Sviluppare conoscenze per comprendere problemi ecologici, interculturali e di</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>patrimonio culturale italiano e dell'umanità e saperli mettere in relazione con i fenomeni storici studiati</p> <p>Produrre testi e ipertesti, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse</p> <p>Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>	<p>I totalitarismi.</p> <p>La II guerra mondiale. Shoah e olocausto.</p> <p>Resistenza e liberazione.</p> <p>La nascita della Repubblica italiana.</p> <p>La decolonizzazione.</p> <p>La nascita della Comunità Economica Europea.</p> <p>La «società del benessere», il Sessantotto; la crisi degli anni '70.</p> <p>Il crollo del comunismo nei Paesi dell'est europeo. Nascita dell'Unione europea e sua integrazione.</p>	<p>atta a verificare eventuali deformazioni operate soprattutto dai mass media.</p> <p>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente.</p> <p>Argomenta su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>4Costruisce «quadri di civiltà» in base ad indicatori dati di tipo fisico-geografico, sociale, economico, tecnologico, culturale e religioso.</p>	<p>convivenza civile.</p> <p>Conoscere gli elementi del patrimonio culturale collegati con i temi affrontati, con particolare riferimento al proprio territorio.</p> <p>Esporre oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.</p>
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Costruire percorsi storici, tramite procedure di individuazione, osservazione e indagine in relazione a strutture significative presenti nell'ambiente di vita e di esperienza, per produrre ipotesi, verificare i contenuti affrontati, elaborare riflessioni</p> <p>Individuare, manipolare e ricostruire consapevolmente percorsi, anche narrativi, partendo da microstorie, registrate in modo diretto e indiretto, in direzione della macrostoria, con particolare attenzione alla storia familiare e a quella della propria comunità</p> <p>Produrre interviste impossibili a figure storiche</p> <p>Realizzare giochi di ruolo con identificazione di personaggi chiave</p> <p>Attivare ipotesi di Fantastoria sul modello "se...non"</p>			

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Attivare "una macchina del tempo" per scorrere in modo rapido e creativo tra i vari quadri di civiltà osservati</p> <p>Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate</p> <p>Organizzare per la classe un'uscita didattica in un luogo della città significativo per la Seconda guerra mondiale e la nascita della Costituzione</p> <p>Data una 'parola chiave' (es: guerra, terra, emigrazione, libertà...) organizzare una mappa concettuale che comprenda il maggior numero di discipline (almeno 3) utilizzando il materiale disponibile (libri di testo, appunti, risorse on line) e facendo riferimento alle attività e alle esperienze realizzate nel triennio</p>
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p><b>Indicatori Esplicativi di Livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D – Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note</p>	

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA fine classe terza				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>ORIENTAMENTO</b>	Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Progettare percorsi.	Percorsi. Indicatori topologici. Punti di riferimento personali. Punti di riferimento naturali (sole, stelle, ...) e artificiali. La posizione del Sole durante la giornata. I punti cardinali. L'orientamento notturno (Stella Polare). Giochi e attività motorie di orientamento nello spazio.	Descrive il territorio circostante Utilizzando gli indicatori topologici. Rappresenta e descrivere i percorsi effettuati. Si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe mentali di spazi noti.	Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Saper progettare percorsi.
<b>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</b>	Utilizzare il linguaggio specifico nella lettura di un luogo e nella elaborazione di informazioni da fonti molteplici (cartografiche, satellitarie, fotografiche, artistiche) Riconoscere e denominare i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, mari, oceani, ecc.)	Il lavoro del geografo. Il significato dei simboli: la legenda. Lo spazio vissuto e la sua rappresentazione. Piante, mappe, carte tematiche, ... Gli oggetti da diversi punti di vista.	Rappresenta in prospettiva oggetti e ambienti Traccia percorsi effettuati nello spazio circostante. Legge e interpreta la pianta dello spazio conosciuto.	Saper utilizzare il linguaggio della geograficità per leggere carte geografiche e globo terrestre. Saper ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografie satellitari, tecnologie digitali, fotografiche.).
<b>IL PAESAGGIO</b>	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo	I diversi ambienti: montagna, collina, mare, fiume, lago,	Distingue gli elementi fisici ed antropici del paesaggio e ne	Saper individuare i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna,

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

	e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.Cogliere differenze e analogie tra paesaggi.	pianura, città. Elementi fisici ed antropici.	descrive le caratteristiche	collina, pianura, ecc.). Cogliere le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale
<b>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</b>	Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	Il territorio circostante e gli spazi conosciuti (anche con uscite, filmati, immagini dalla rete, ecc...)	Sa classificare gli spazi del proprio ambiente in base alla funzione e distingue comportamenti corretti e scorretti nei confronti dell'ambiente.	Essere consapevoli che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente.

Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico- intervento

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

antropico.

Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.

Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario ...

Costruire semplici guide relative al proprio territorio.

Effettuare percorsi di orientamento.

Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...) Individuare in un evento vissuto le relazioni uomo-ambiente.

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA Fine classe quinta				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando la bussola, il reticolo e i punti cardinali Determinare la posizione degli elementi nello spazio.	Relazioni spaziali Punti cardinali Reticolo geografico Bussola Diversi tipi di carte geografiche.	Utilizza punti di riferimento, punti cardinali reticolo geografico. Rappresenta e descrive percorsi /itinerari progettati.	Sapersi orientare nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		La Terra, l'Italia, l'Italia nel mondo		
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	Riduzione in scala. Conoscere le diverse tipologie di carte e realizzare carte tematiche. Ricavare informazioni da carte geografiche, foto, descrizioni di ambienti o regioni. Esporre con chiarezza i contenuti appresi utilizzando un lessico specifico.	Cartografia Legenda e simbologia. Coordinate geografiche. Riduzioni in scala. Rappresentazioni tabellari e grafiche. Terminologia specifica.	Distingue tipologie cartografiche. Legge e utilizza carte a diversa scala, carte tematiche, tabelle e grafici. Ricava informazioni e desume dati. Denomina correttamente gli elementi principali dell'ambiente, utilizzando la terminologia specifica.	Utilizzare il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre. Saper ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti. Saper esporre con chiarezza i contenuti appresi.
PAESAGGIO	Definire un quadro ambientale attraverso gli elementi che lo determinano. Riconoscere sulla carta fisica dell'Italia la morfologia del territorio e l'idrografia in relazione ai quadri ambientali. Conoscere flora fauna e clima dei paesaggi con particolare attenzione a quelli italiani.	Clima e fattori climatici. Regioni climatiche italiane. Il paesaggio italiano: naturale e antropico.	Conosce i principali paesaggi italiani. Collega gli elementi fisici e climatici all'ambiente. Mette in relazione all'ambiente e le sue risorse con le condizioni di vita dell'uomo. Individua gli elementi costitutivi di paesaggi italiani e li confronta per trovare analogie e differenze.	
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Approfondire la conoscenza del proprio territorio ricavando informazioni da fonti diverse. Cogliere l'interazione uomo ambiente.	Problematiche relative alla tutela del patrimonio naturale e culturale del territorio italiano.	Comprende l'interdipendenza tra elementi fisici e antropici. Rispetta e valorizza il patrimonio italiano.	Essere consapevoli che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

	<p>Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico culturale, amministrativa)</p>	<p>Lo stato italiano: organizzazione politica. Le regioni italiane e le loro caratteristiche Rilevamento e confronto di informazioni relative alla popolazione e all'economia delle regioni italiane. Conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente italiano.</p>		<p>connessione e/o di interdipendenza. Saper valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali.</p>
--	---	--	--	---

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Utilizzare carte stradali, carte topografiche e geografiche per individuare luoghi appartenenti al contesto di vita e per collocare fatti, fenomeni, luoghi di cui viene a conoscenza.

Leggere carte geografiche e conoscere il significato dei simboli impiegati (colori, spessore dei caratteri e delle linee, simboli, ecc.).

Ricostruire, con l'aiuto dell'insegnante, le principali caratteristiche di un territorio, leggendo carte geografiche, immagini satellitari, mappe, piante.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

Orientarsi nello spazio utilizzando i punti cardinali, carte, piante, mappe e strumenti (bussola).

Individuare e confrontare le caratteristiche naturali e antropiche di diversi territori e paesaggi frequentati

Individuare la relazione uomo – ambiente e la loro interdipendenza in luoghi e situazioni vissute.

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Consapevolezza ed espressione culturale – Identità geo storica			
<b>COMPETENZE DI CITTADINANZA</b>	Imparare a imparare - Comunicare Risolvere problemi			
<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO GEOGRAFIA</b> Fine classe terza	Asse storico-sociale			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>Uso delle fonti</b> <b>Organizzazione delle informazioni</b> <b>Strumenti concettuali</b>	Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.	I punti cardinali Le coordinate geografiche. Il reticolato geografico.	Sa orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando punti di riferimento. Sa leggere e utilizzare le	Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; orientarsi in una carta geografica a grande scala facendo

ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA VOLSINIO"

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Produzione scritta e orale</b></p>	<p>Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.                  Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.                  Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.                  Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa.                  Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale ed europea.                  Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e</p>	<p>Gli strumenti della geografia.                  Diagrammi cartesiani, aerogrammi e istogrammi.                  La riduzione in scala delle carte geografiche.                  Carte fisiche, politiche e tematiche.                  Gli ambienti dell'Europa.                  I paesaggi agrari e urbani.                  Il territorio europeo.                  Gli elementi e i fattori del clima.                  Popolazione e lavoro.                  Le regioni italiane.                  Le attività economiche in Europa.                  L'Unione europea.                  Gli Stati europei.                  L'identità europea: culture, popoli, lingue</p>	<p>scale di riduzione per la rappresentazione dei territori.                  Sa leggere carte geografiche per ricavare informazioni di tipo spaziale.                  Sa leggere statistiche e grafici, disegnare semplici grafici, leggere e interpretare fotografie da terra e aeree.                  Sa analizzare un paesaggio, individuando aspetti e problemi dell'interazione uomo-ambiente nel tempo.                  Sa riconoscere le trasformazioni apportate dall'uomo al paesaggio, utilizzando carte e immagini.                  Sa analizzare un territorio riconoscendovi le trasformazioni apportate dall'uomo.</p>	<p>ricorso a punti di riferimento fissi.                  Utilizzare opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.                  Riconoscere paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.                  Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valutare gli effetti di azioni dell'uomo su sistemi territoriali a diverse scale geografiche.</p>
--	--	---	---	--



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>simbologia.                  Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini...) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.                  Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.                  Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.                  Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.                  Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.</p>	<p>e religioni.                  Le forme di governo.                  Il planisfero fisico.                  Il planisfero politico.                  Gli ambienti della Terra.                  L'inquinamento ambientale e lo sviluppo sostenibile.                  Le società rurali e urbane.                  Le attività economiche.                  I movimenti migratori.                  Il mondo globalizzato.                  Sviluppo e sottosviluppo.                  I continenti extra-europei: Asia, Africa, America, Oceania.</p>	<p>Sa operare confronti fra realtà territoriali diverse.                  Sa leggere e interpretare carte fisico-politiche e topografiche, nonché fotografie e immagini da satellite.                  Sa leggere e interpretare statistiche, grafici, cartogrammi.                  Sa disegnare grafici.                  Sa leggere e interpretare carte topografiche, tematiche e storiche.                  Sa riconoscere le trasformazioni antropiche apportate al paesaggio utilizzando immagini.                  Sa individuare aspetti e problemi dell'interazione uomo-ambiente nel tempo.</p>	
--	--	--	--	--



GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

	<p>Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.</p>			
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>Costruire semplici guide relative al proprio territorio</p> <p>Dopo aver esplorato la Guida di viaggio del Trentino-Alto Adige, ogni studente progetta un trekking nelle Dolomiti utilizzando le risorse di Google Maps e Google Street View</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti</p> <p>Presentare una regione, una nazione o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico...</p> <p>Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio</p> <p>Individuare, analizzare, descrivere, promuovere, pubblicizzare un bene culturale, naturale o tradizionale del luogo in cui si vive, dando il più possibile risonanza al lavoro condotto, in modo che abbia conseguenze positive per la società locale</p> <p>Ricostruire il percorso del <i>Gran tour</i> compiuto da un letterato o un artista, nei secoli passati, confrontando le sue descrizioni di luoghi storici o archeologici con il loro aspetto attuale</p> <p>Individuare una città europea e produrre del materiale (grafico, multimediale, visivo) volto a sostenere la sua candidatura a Capitale europea della cultura</p> <p>Preparare un'edizione speciale del telegiornale per dare la notizia di un'eruzione/terremoto/tsunami. Spiegare in quale luogo è avvenuta e fornire semplici informazioni scientifiche al riguardo. Il servizio prevede anche interviste sul posto con un inviato della redazione e un operatore video. Durata massima del video: 7 minuti</p>			

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

**VALUTAZIONE****Indicatori Esplicativi di Livello**

**A – Avanzato** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

**B – Intermedio** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

**C – Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

**D – Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

**EDUCAZIONE CIVICA****PRINCIPI****EX ART.1 LEGGE 92/2019**

1. L'educazione civica contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri.
2. L'educazione civica sviluppa nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea per sostanziare, in particolare, la condivisione e la promozione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale e diritto alla salute e al benessere della persona.

**Ex Art. 3 LEGGE 92/2019****Vengono assunte a riferimento le seguenti tematiche:**

- a) Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali; storia della bandiera e dell'inno nazionale;
- b) Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015;
- c) educazione alla cittadinanza digitale, secondo le disposizioni dell'articolo 5;

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

- d) elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto del lavoro;
- e) educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari;
- f) educazione alla legalità e al contrasto delle mafie;
- g) educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
- h) formazione di base in materia di protezione civile.

Nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica sono altresì promosse l'educazione stradale, l'educazione alla salute e al benessere, l'educazione al volontariato e alla cittadinanza attiva. Tutte le azioni sono finalizzate ad alimentare e rafforzare il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura.

<b>SCUOLA PRIMARIA</b>
<b>INSEGNAMENTO TRASVERSALE - CONTITOLARITÀ</b>
<b>33 ORE/ANNO</b>

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

**Competenze previste al termine della scuola Primaria:**

Traguardi di apprendimento al termine della V Primaria

*(Indicatori da riportarsi in pagella per educazione civica fine scuola primaria)*

L'alunno/a conosce gli elementi fondanti della Costituzione, è consapevole dei ruoli, dei compiti e delle funzioni delle istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e dei principali organismi internazionali;  
 conosce il significato ed in parte la storia degli elementi simbolici identitari (bandiera inno nazionale).  
 Ha recepito gli elementi basilari dei concetti di "sostenibilità ed ecosostenibilità".  
 E' consapevole del significato delle parole "diritto e dovere".  
 Conosce nelle sue principali esplicitazioni il principio di legalità e di contrasto alle mafie, ha introitato i principi dell'educazione ambientale in un'ottica di consapevolezza e tutela dei beni del patrimonio culturale locale e nazionale, nelle sue varie sfaccettature (lingua, monumenti, paesaggio, produzioni di eccellenza).  
 E' consapevole dell'importanza dell'esercizio della cittadinanza attiva che si espleta anche attraverso le associazioni di volontariato e di protezione civile.  
 Ha sviluppato conoscenze e competenze in materia di educazione alla salute ed al benessere psicofisico, conosce gli elementi necessari dell'educazione stradale in rapporto alle sue dinamiche esistenziali.  
 E' consapevole dei principi normativi relativi ai concetti di "privacy, diritti d'autore".  
 Esercita un uso consapevole in rapporto all'età dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web e comincia ad inoltrarsi nella loro corretta interpretazione.

**AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA**

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

ITALIANO	<p>Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in modo corretto.</p> <p>Analizzare Regolamenti (di un gioco, d'Istituto...), valutandone i principi ed attivare, eventualmente, le procedure necessarie per modificarli.</p> <p>Attivare atteggiamenti di ascolto di sé e degli altri.</p> <p>Assumere un atteggiamento positivo nei confronti degli altri.</p> <p>Esercitare modalità socialmente efficaci di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.</p> <p>Essere in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni.</p>	<p>Indaga le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico.</p> <p>Suddivide incarichi e svolge compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune. Mette in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé.</p> <p>Interagisce, utilizzando buone maniere, con persone conosciute e non, con scopi diversi. E' consapevole delle proprie capacità, dei propri interessi, dei cambiamenti personali nel tempo.</p> <p>Conosce le origini e la storia delle principali differenze comportamentali e di ruolo sociale tra maschi e femmine.</p> <p>Elabora forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti.</p> <p>Attiva modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti.</p> <p>Conosce le varie possibilità di reperire fonti d'informazione ed è in grado di accedervi.</p> <p>Individua la lingua e i dialetti come elementi identitari della cultura di un popolo.</p>
INGLESE	<p>Manifestare la propria emotività ed affettività con adeguate attenzioni agli altri, in situazione di gioco, di lavoro, di relax ....</p>	<p>Forme di espressione personale, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. Formule di cortesia.</p> <p>Forma scritta dei regolamenti e delle leggi.</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale locale e nazionale.</p> <p>Riconoscere le origini, lo sviluppo e gli aspetti interculturali di alcune forme d'arte anche contemporanee.</p>	<p>I simboli dell'identità nazionale ed europea (la bandiera).</p> <p>Conoscenza e rispetto dell'importanza e del valore delle bellezze naturali ed artistiche (Patrimonio culturale come bellezza da preservare).</p> <p>Riproduzione di opere d'arte anche attraverso rielaborazioni personali.</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>MUSICA</b>	Eseguire l'inno nazionale attraverso l'uso del canto e dello strumento musicale. Saper riconoscere e riprodurre i motivi della musica tradizionale e popolare con la capacità di cogliere spunti e supporti in un'ottica multidisciplinare.	Apprende i simboli dell'identità nazionale ed europea (l'inno). Conosce le principali caratteristiche del patrimonio culturale musicale locale, italiano, europeo e internazionale. Conosce la musica impegnata: brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva. Individua musica e folklore come elementi costitutivi dell'identità culturale dei popoli.
<b>SCIENZE MOTORIE</b>	Conoscere i regolamenti necessari per la sicurezza utilizzando le norme adeguate. Nel proprio ambiente di vita individuare comportamenti pericolosi che espongono a rischi. Elaborare tecniche di osservazione e di "ascolto" del proprio corpo per distinguere i momenti di benessere da quelli di malessere.	Rispetto delle regole del gioco. Benessere personale e cura della postura. Relazione positiva/collaborazione per raggiungere il risultato comune.
<b>RELIGIONE</b>	Rispettare delle altrui idee, pratiche e convinzioni religiose. Capacità di distinguere tra il concetto di laicità e religiosità.	Conoscenza delle diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto. Conoscenza delle principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita civile. Conoscenza delle differenze tra i concetti di "laico" e "religioso". Il rapporto tra Stato e Chiesa all'interno delle leggi.
<b>AREA STORICO-GEOGRAFICA</b>		
<b>DISCIPLINA</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ/CONOSCENZE</b>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>STORIA</b> <b>GEOGRAFIA</b>	<p>Riconoscere le differenze tra le varie forme di governo dal locale al globale.                      Orientarsi nel proprio spazio culturale di riferimento apprezzando la varietà e le differenze culturali.                      Conoscere gli elementi essenziali del paesaggio locale e distinguere le loro peculiarità.                      Conoscere l'importanza, il ruolo e le funzioni delle varie associazioni culturali impegnate nel territorio.                      Conoscere le regole alla base del funzionamento amministrativo ed i ruoli all'interno dell'ordinamento degli Enti locali.                      Interiorizzare i principi essenziali di sostenibilità (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).                      Conoscere e rispettare la privacy.                      Citare correttamente le fonti all'interno di ricerche e delle sue produzioni scritte.                      Conoscere le caratteristiche delle organizzazioni mafiose e malavitose e le strategie attuate dagli Stati per il loro contrasto.</p>	<p>Principali forme di governo.                      Principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale.                      Principi fondamentali della Costituzione.                      Alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia.                      Funzioni della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana.                      Concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione, sussidiarietà.                      Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.                      Forme e funzionamento delle amministrazioni locali.                      Servizi offerti dal territorio alla persona.                      Importanza della viabilità dall'epoca antica ai tempi moderni.                      Tradizioni locali più significative.                      Ruolo delle istituzioni museali per la conservazione dell'ambiente e del patrimonio culturale.                      Concezione dell'ambiente come sistema dinamico e tutela dei processi naturali.                      Conoscenza della Carta dei diritti e dei doveri degli studenti e delle studentesse.                      Conoscenza del Regolamento d'Istituto.                      Copyright e i diritti di proprietà intellettuale.                      Concetto di privacy nelle sue principali esplicitazioni.</p>
	<b>AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA</b>	
<b>DISCIPLINA</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ/CONOSCENZE</b>

43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>MATEMATICA</b></p>	<p>Comprendere dati sulle disparità sociali e sulle differenze reali o simulate. Ipotesizzare possibili soluzioni per un'equa ripartizione delle risorse.</p>	<p>Statistica e indicatori di benessere e sviluppo degli elementi di civiltà di un popolo. Numeri e geometria come conquista dell'umanità nell'organizzazione di civiltà. Numeri come espressione di uguaglianza e di armonia con la natura.</p>
<p><b>SCIENZE</b></p>	<p>Esplorare e descrivere in maniera dettagliata gli elementi tipici di un ambiente naturale ed umano, inteso come sistema ecologico. Fare un bilancio dei vantaggi/svantaggi che la modifica di un certo ambiente ha recato all'uomo che lo abita. Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Comporre la razione alimentare giornaliera secondo le indicazioni della piramide alimentare. Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita. Osservare il proprio corpo e la sua crescita, individuando l'alimentazione più adeguata alle proprie esigenze fisiche. Valutare la composizione nutritiva dei cibi preferiti.</p>	<p>Flora, fauna, equilibri ecologici tipici del proprio ambiente di vita. Interventi umani che modificano il paesaggio e interdipendenza uomo-natura. Problema ambientale: dalla salvaguardia di un monumento alla conservazione di una spiaggia ecc..., efficaci proposte di soluzione. Organi e apparati del corpo umano e le loro principali funzioni. Igiene della persona (cura dei denti,...), dei comportamenti e dell'ambiente (illuminazione, aerazione, temperatura ...) come prevenzione delle malattie personali e sociali. Comportamenti da rispettare per rimanere in salute. Progressi della medicina nella storia dell'uomo. Riduzione dell'uso di pesticidi e sostanze inquinanti per la salvaguardia dell'ambiente (dal Protocollo di Kyoto 2005 e Rio 1992).</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>TECNOLOGIA</b>	<p>Essere in grado di ricercare correttamente informazioni sul web confrontandole con altre fonti. Utilizzare programmi adatti alla presentazione di dati. Riconoscere il significato, interpretando correttamente il messaggio, della segnaletica e della cartellonistica stradale.</p> <p>Conoscere l'utilità del riciclo e della circolarità delle risorse.</p>	<p>Codice Stradale: funzione delle norme e delle regole, i diritti/doveri del pedone e del ciclista.</p> <p>Caratteristiche di oggetti e di materiali in relazione alla raccolta differenziata e al riciclo.</p> <p>Web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti.</p> <p>Identità virtuale, tutela e privacy. Software per manipolare dati statistici.</p>
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p><b>Indicatori Esplicativi di Livello</b></p> <p><b>A – Avanzato</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p><b>B – Intermedio</b> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p><b>C – Base</b> L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p><b>D – Iniziale</b> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note</p>		

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

COMPITI DI REALTÀ
Elaborare e produrre il regolamento di classe Costruire un diario e attivare una corrispondenza con amici per riflettere su di sé e sulle proprie relazioni Realizzare mercatini solidali Effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica Realizzare proposte di menù equilibrati con cibi preparati in modo semplice Reporting di una visita museale o artistica Realizzare un laboratorio di riproduzione di opere artistiche con l'uso di materiale di riciclo

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<b>INSEGNAMENTO TRASVERSALE - CONTITOLARITÀ</b>
<b>33 ORE/ANNO</b>
<b>VOTO IN DECIMI IN I E II QUADRIMESTRE</b>
<b>PROPOSTA DI VOTO EFFETTUATA DAL COORDINATORE E VOTO ATTRIBUITO DAL CONSIGLIO</b>



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

**Traguardi di apprendimento al termine del I ciclo***(Indicatori - fine scuola secondaria di I grado)*

L'alunno conosce gli elementi fondanti della Costituzione, è consapevole dei ruoli, dei compiti e delle funzioni delle istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;

conosce il significato e la storia degli elementi simbolici identitari (bandiera inno nazionale); Ha recepito gli elementi basilari dei concetti di "sostenibilità ed ecosostenibilità".

E' consapevole del significato delle parole "diritto e dovere".

Conosce nelle sue varie esplicitazioni il principio di legalità e di contrasto alle mafie, ha introitato i principi dell'educazione ambientale in un'ottica di consapevolezza e tutela dei beni del patrimonio culturale locale e nazionale nelle sue varie sfaccettature (lingua, monumenti, paesaggio, produzioni di eccellenza).

E' consapevole dell'importanza dell'esercizio della cittadinanza attiva che si espleta anche attraverso le associazioni di volontariato e di protezione civile.

Ha sviluppato conoscenze e competenze in materia di educazione alla salute ed al benessere psicofisico, conosce gli elementi necessari dell'educazione stradale in rapporto alle sue dinamiche esistenziali.

È consapevole dei principali riferimenti normativi concernenti la privacy, i diritti d'autore, l'uso e l'interpretazione dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web.

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
<b>ITALIANO</b>	<p>Descrivere in maniera approfondita ed efficace il proprio ambiente di vita, il paesaggio culturale di riferimento, cogliendo similitudini e differenze rispetto ad altri luoghi del mondo studiati.</p> <p>Assumere un atteggiamento critico nei confronti dei messaggi veicolati.</p> <p>Riferire in modo competente i contenuti delle Carte costituzionali nazionali e internazionali.</p> <p>Prendere coscienza delle dinamiche psicofisiche e affettivo-psicologiche legate all'affermazione della propria e altrui personalità (da percezione/conoscenza a coscienza di sé).</p> <p>Acquisire consapevolezza della complessità e ricchezza di ogni identità personale e culturale, nel pieno rispetto di sé stesso e degli altri.</p> <p>Esprimere adeguatamente le proprie emozioni, riconoscere quelle altrui, rispettando le peculiarità caratteriali ed il concetto di privacy.</p>	<p>Elaborare e scrivere un regolamento su tematiche concordate.</p> <p>Identificare situazioni di violazione dei diritti umani. Ed ipotizzare gli opportuni rimedi per il loro contrasto.</p> <p>Il sé, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo: possibilità e limiti dell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé.</p> <p>Elaborare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diverse, per situazioni differenti.</p> <p>Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti.</p> <p>Avvalersi del diario o della corrispondenza con amici per riflettere su di sé e sulle proprie relazioni.</p> <p>Conoscere le varie possibilità di reperire fonti d'informazione ed essere in grado di accedervi.</p> <p>Identificare la lingua e i dialetti come elementi qualificanti della cultura di un popolo.</p>



## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>INGLESE E SECONDA LINGUA STRANIERA</b>	<p>Attivare atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia.</p> <p>Esprimere verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività.</p> <p>Domandare informazioni o effettuare diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili.</p> <p>Conoscere il testo ed i contenuti valoriali degli inni nazionali dei paesi europei in cui si parlano le lingue studiate.</p>	<p>La lingua come elemento identitario della cultura di un popolo.</p> <p>Forme di espressione personale, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti.</p> <p>Formule di cortesia.</p> <p>La forma scritta dei regolamenti e delle leggi. Il testo regolativo in lingua straniera.</p> <p>Edu gaming.</p>
<b>MUSICA</b>	<p>Eseguire l'inno nazionale di alcuni paesi europei attraverso l'uso del canto e dello strumento musicale.</p> <p>Saper riconoscere e riprodurre i motivi della musica tradizionale.</p> <p>Interpretare i temi ed i contenuti della musica colta, con la capacità di cogliere spunti e supporti in un'ottica multidisciplinare.</p>	<p>I simboli dell'identità nazionale ed europea (esecuzione strumentale dell'inno).</p> <p>Conoscenza del patrimonio culturale musicale locale, italiano europeo.</p> <p>La musica impegnata: conoscere brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva.</p> <p>Musica e Folklore: elementi costitutivi dell'identità culturale.</p>
<b>ARTE E IMMAGINE</b>	<p>Conoscere i beni culturali presenti nel proprio territorio.</p> <p>Elaborare progetti di conservazione, recupero e valorizzazione del patrimonio storico-naturalistico presente nel proprio territorio.</p> <p>Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico, ambientale nel proprio territorio ed essere sensibili ai problemi della tutela e conservazione.</p>	<p>I simboli dell'identità nazionale ed europea (le bandiere).</p> <p>Gli elementi caratterizzanti il paesaggio culturale di riferimento.</p> <p>Monumenti artistici e siti significativi.</p> <p>L'educazione al patrimonio culturale come impegno civico.</p> <p>I Beni culturali e ambientali e la situazione italiana dei beni culturali.</p> <p>Articolo 9 della Costituzione: cittadini partecipi della ricerca scientifica e tecnica.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>SCIENZE MOTORIE</b></p>	<p>Comprendere e spiegare i principi di una dieta equilibrata.                      Comprendere e spiegare le conseguenze fisiche e psichiche della malnutrizione, della nutrizione e dell'ipernutrizione.                      Conoscere l'importanza dell'educazione sanitaria e della prevenzione (le principali regole per l'igiene personale, le malattie contagiose più diffuse nell'ambiente e quali precauzioni prendere per cercare di prevenirle). Conoscere le regole del primo soccorso (intervenire correttamente in caso di incidenti reali o simulati).                      Acquisire il concetto di salute come bene privato e sociale.</p>	<p>Gli alimenti e le loro funzioni.                      La dieta.                      I principi ed i corretti comportamenti alla base dello star bene.                      La corretta postura.                      La sicurezza nel proprio ambiente di vita.                      Conoscere e commentare l'articolo 22 della Costituzione e altri documenti inerenti l'argomento salute/ benessere.</p>
<p><b>RELIGIONE</b></p>	<p>Indagare le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico.                      Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, rispetto e fiducia.                      Interagire, utilizzando rispetto, con persone dalle diverse convinzioni religiose.                      Impegnarsi personalmente in iniziative di solidarietà.</p>	<p>Conoscenza delle diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto.                      Conoscenza delle principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita civile.                      Conoscenza delle differenze tra i concetti di "laico" e "religioso".                      Il rapporto tra Stato e Chiesa all'interno delle leggi.</p>



43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

AREA STORICO-GEOGRAFICO-SOCIALE		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
<b>STORIA-GEOGRAFIA</b>	<p>Acquisire come valori normativi i principi di libertà, giustizia, solidarietà, accettazione.</p> <p>Riconoscere come necessarie e rispettare le regole della convivenza civile.</p> <p>Assumere responsabilità partecipativa alla vita democratica e alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Analizzare gli elementi costitutivi della carta costituzionale e di quelle internazionali.</p> <p>Conoscere i principali provvedimenti adottati dallo Stato italiano e dalle amministrazioni locali.</p> <p>Maturare autonomia di giudizio nei confronti delle problematiche politiche, economiche, socio- culturali, ambientali.</p> <p>Individuare le maggiori problematiche dell'ambiente in cui si vive ed elaborare ipotesi di intervento.</p> <p>Rispettare conservare e cercare di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti.</p> <p>Conoscere le caratteristiche delle organizzazioni mafiose e malavitose e le strategie attuate dagli Stati per il loro contrasto.</p> <p>Conoscere la biografia di uomini e donne che hanno speso la loro vita per il contrasto alle Mafie.</p>	<p>Le principali forme di governo.</p> <p>Le principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale.</p> <p>Principi fondamentali della Costituzione.</p> <p>Alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia.</p> <p>La funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana.</p> <p>I concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione, sussidiarietà.</p> <p>Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.</p> <p>Le forme e il funzionamento delle amministrazioni locali.</p> <p>I servizi offerti dal territorio alla persona.</p> <p>Le strade. L'importanza della viabilità dall'epoca antica ai tempi moderni.</p> <p>Le tradizioni locali più significative.</p> <p>La tradizione culinaria locali.</p> <p>L'ambiente antropizzato e l'introduzione di nuove colture nel tempo e oggi.</p> <p>I ruoli delle istituzioni per la conservazione dell'ambiente e del patrimonio culturale locale e nazionale.</p> <p>Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p>Reperire leggere e discutere provvedimenti assunti nel proprio territorio rispetto all'inquinamento ambientale e al risparmio energetico.</p> <p>Conoscenza e valorizzazione dei prodotti della propria terra per una sana ed equilibrata alimentazione (Carta di Milano).</p> <p>Conoscenza della Carta dei diritti e dei doveri degli studenti e delle studentesse.</p> <p>Conoscenza del Regolamento d'Istituto.</p> <p>Il Copyright ed i diritti di proprietà intellettuale.</p> <p>Il concetto di privacy nelle sue principali esplicitazioni.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
<b>MATEMATICA-SCIENZE</b>	<p>Individuare ed analizzare da un punto di vista scientifico le maggiori problematiche dell'ambiente in cui si vive.</p> <p>Comprendere il rapporto uomo-natura, analizzandone gli aspetti positivi e problematici.</p> <p>Attivare un atteggiamento di rispetto dell'ambiente e individuare forme di uso consapevole delle sue risorse.</p> <p>Comprendere i concetti di ecosistema e sviluppo sostenibile;</p> <p>Assumere comportamenti consapevoli nel rispetto dell'ambiente e risparmio delle risorse (predisporre, insieme ai compagni, una pubblicazione relativa ai comportamenti quotidiani da assumere in relazione al problema trattato).</p>	<p>Gli interventi umani che modificano il paesaggio e l'interdipendenza uomo-natura.</p> <p>Comprendere l'importanza del necessario intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita, avvalendosi di diverse forme di documentazioni.</p> <p>Individuare un problema ambientale (dalla salvaguardia di un monumento alla conservazione di una spiaggia ecc....), analizzarlo ed elaborare semplici ma efficaci proposte di soluzione.</p> <p>La ricaduta di problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico, ...) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) sulla salute.</p> <p>Le malattie esantematiche e le vaccinazioni.</p> <p>I comportamenti da rispettare per rimanere in salute.</p> <p>Processi di trasformazione e di conservazione degli alimenti.</p> <p>Apprezzamento delle potenzialità del proprio territorio.</p> <p>Riduzione dell'uso di pesticidi e sostanze inquinanti per la salvaguardia dell'ambiente (dal Protocollo di Kyoto 2005 e Rio 1992).</p>



43/33/4344

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<b>TECNOLOGIA</b>	<p>Rispettare l'ambiente e partecipare responsabilmente alla sua tutela.</p> <p>Adottare comportamenti adeguati, per garantire la sicurezza propria, degli altri e degli ambienti di vita.</p> <p>Comprendere le finalità e gli obiettivi di sviluppo sostenibili, mettendoli in relazione con le emergenze sociali e ambientali ai diversi livelli, dal globale al locale; valutare le proprie e le altrui scelte e stili di vita alla luce degli obiettivi di sostenibilità.</p> <p>Navigare in rete e partecipare ai social network consapevolmente e responsabilmente, adottando stili di comunicazione e comportamenti rispettosi delle persone, rispettando la sicurezza e la privacy altrui e proteggendo la propria, riconoscendo pericoli e insidie, sapendo come difendersi dagli attacchi</p>	<p>La sostenibilità ambientale e l'economia circolare, la tutela ambientale.</p> <p>Riconoscere gli effetti delle attività umane sugli ecosistemi e le conseguenze dell'economia lineare.</p> <p>Riconoscere il problema energetico in relazione alla questione climatica.</p> <p>Calcolare la propria impronta ecologica e valutare i risultati.</p> <p>Effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica.</p> <p>Riconoscere le conseguenze sulla salute derivanti da una cattiva alimentazione.</p> <p>Descrivere il concetto di produzione e consumo sostenibile, riconoscere e apprezzare le buone pratiche produttive e le eccellenze del territorio</p> <p>Essere in grado di scegliere i prodotti alimentari attraverso una lettura attenta e adeguata delle etichette.</p> <p>Essere in grado di ricercare correttamente informazioni sul web.</p> <p>Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti.</p>
-------------------	--	--

<b>COMPITI DI REALTÀ</b>
<p>Partecipare con la scuola a esperienze concrete di volontariato ( vendita uova di Pasqua e stelle di Natale per raccolta fondi da devolvere per la ricerca scientifica) seguendo in prima persona le diverse fasi di organizzazione e comunicazione di un evento dell'evento di raccolta fondi.</p> <p>Tenendo conto delle informazioni fornite dall'insegnante sulle caratteristiche del turismo responsabile, progettare delle vacanze all'insegna della sostenibilità.</p> <p>Stendere un programma di viaggio fornendo dettagli sui mezzi utilizzati, strutture, mete ed escursioni, alimentazione, interazione con il territorio, costi. Lavorando in gruppo stendere il decalogo delle "Pratiche del turista responsabile".</p> <p>Effettuare un'indagine in classe per valutare il vostro livello di benessere all'interno del contesto scolastico. Rappresentate con un grafico i dati raccolti, rifletteteci con l'aiuto dell'insegnante e attraverso una discussione in classe cercate soluzioni per contrastare gli aspetti che risultano critici.</p> <p>Progettare un documento che contenga un questionario per calcolare l'impatto del singolo sull'equilibrio ambientale del pianeta, in relazione ai temi dell'Agenda 2030.</p> <p>Preparare un documento contenente il proprio decalogo per una scuola ecologica, partendo da un'analisi dettagliata di cosa già si fa e di cosa si può migliorare.</p> <p>Rendere la Costituzione un documento facile da conoscere: a partire dalle parole, usandone di comprensibili e accessibili, aggiungendo video, musica e immagini,</p>

40/30/40/40

**GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI**

riscrivere i primi 12 articoli della Costituzione per presentarli a bambini/e di una classe quinta della primaria.  
 Data la parola chiave "....." (es: guerra, terra, emigrazione, libertà...) organizzare una mappa concettuale che comprenda il maggior numero di discipline (almeno 3) utilizzando il materiale disponibile (libri di testo, appunti, risorse on line) e facendo riferimento alle attività e alle esperienze realizzate nel triennio.  
 Realizzazione di una guida per i turisti, un tour nel quartiere con gli alunni/guida, versione anche in lingua straniera per coetanei provenienti da un altro paese, prodotto multimediale.

**COMPETENZE IN USCITA TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA**

Competenze di cittadinanza	Obiettivi formativi in uscita PRIMARIA	Obiettivi formativi in uscita SECONDARIA PRIMO GRADO
<b>Imparare ad imparare</b> Conoscenza di sé (limiti, capacità..) Uso di strumenti informativi Acquisizione di un metodo di studio e di lavoro	Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica riconoscendone i punti di debolezza e i punti di forza, e saperli gestire. Essere consapevoli dei propri comportamenti. Iniziare ad organizzare il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute, anche in funzione dei tempi disponibili. Acquisire un personale metodo di studio.	Valutare criticamente le proprie prestazioni. Essere consapevoli del proprio comportamento, delle proprie capacità e dei propri punti deboli e saperli gestire. Riconoscere le proprie situazioni di agio e disagio. Organizzare il proprio apprendimento scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione, anche in funzione dei tempi disponibili. Acquisire un efficace metodo di studio.

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Progettare</b>          Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto          Organizzazione del materiale per realizzare un prodotto</p>	<p>Elaborare e realizzare semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese.</p>	<p>Elaborare e realizzare prodotti di vario genere, riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese, stabilendo autonomamente le fasi procedurali e verificare i risultati raggiunti.</p>
<p><b>Comunicare          Comprendere e          Rappresentare</b>          Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere          Uso dei linguaggi disciplinari</p>	<p>Comprendere semplici messaggi di genere diverso anche mediante supporti cartacei e informatici.          Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni, norme, procedure, e le diverse conoscenze disciplinari, anche mediante vari supporti (cartacei, informatici e multimediali).</p>	<p>Comprendere messaggi di vario genere trasmessi utilizzando linguaggi e supporti diversi (cartacei, informatici e multimediali).          Utilizzare i vari linguaggi e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) per esprimere eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure.</p>
<p><b>Collaborare e partecipare</b>          Interazione nel gruppo          Disponibilità al confronto          Rispetto dei diritti altrui</p>	<p>Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.</p>	<p>Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.</p>

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Agire in modo autonomo e responsabile</b></p> <p>Assolvere gli obblighi scolastici. Rispetto delle regole</p>	<p>Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità. Rispettare le regole condivise.</p>	<p>Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità rispettando le scadenze. Rispettare le regole condivise.</p>
<p><b>Risolvere problemi</b></p> <p>Risoluzione di situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline</p>	<p>Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. Cercare di formulare ipotesi di soluzione, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>	<p>Affrontare situazioni. Problematiche formulando ipotesi di soluzione, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni. utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>
<p><b>Individuare collegamenti e relazioni</b></p> <p>Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari</p>	<p>Individuare e rappresentare fenomeni ed eventi disciplinari, cogliendone analogie e differenze, cause ed effetti sia nello spazio che nel tempo.</p>	<p>Individuare e rappresentare, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>Acquisire ed interpretare l'informazione</b></p> <p>Capacità di analizzare l'informazione Valutazione dell'attendibilità e dell'utilità Distinzione di fatti e opinioni</p>	<p>Ricavare informazioni da immagini e testi scritti di contenuto vario. Essere disponibile a ricercare informazioni utili al proprio apprendimento, anche in contesti diversi da quelli disciplinari e prettamente scolastici.</p>	<p>Acquisire la capacità di analizzare l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni con senso critico.</p>
---	---	--

<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b></p>	<p>Competenza digitale</p>
<p><b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b></p>	<p>Imparare ad imparare Progettare Comunicare Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione</p>



43/33/4344

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

SCUOLA PRIMARIA Fine classe quinta				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
	<p>Avere buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>Le principali parti del computer e le loro funzioni.</p> <p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p>	<p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Utilizzare le TIC per lavorare con testi, immagini e suoni per rappresentare e comunicare idee.</p> <p>Utilizzare diverse forme espressive dal testo alla tabella, dall'immagine al suono.</p> <p>Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro</p> <p>Compiere delle scelte su quali strumenti utilizzare per produrre differenti risultati.</p> <p>Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati.</p> <p>Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.</p> <p>Esplorare le informazioni da</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		<p>Il collegamento ad Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diversi.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi.</p>		<p>varie fonti riconoscendo che esse esistono in forme differenti.</p> <p>Reperire informazioni da fonti diverse.</p> <p>Utilizzare le TIC per comunicare.</p> <p>Riflettere e valutare le esperienze con le TIC sia all'interno che all'esterno della scuola.</p>
--	--	---	--	--

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	Competenza digitale
<b>COMPETENZA DI CITTADINANZA</b>	<p>Imparare ad imparare</p> <p>Progettare</p> <p>Comunicare</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Risolvere problemi</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>



43/33/4344

## GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Fine classe terza				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
	<p>Avere buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo, i software e le apps, applicativi (residenti e/o cloud), con particolare riferimento ai prodotti Open source.</p> <p>Procedure per la produzione/elaborazione di testi, dati e immagini, prodotti multimediali.</p> <p>Procedure di utilizzo delle Reti per la ricerca di informazioni, per la comunicazione, la collaborazione e la condivisione (Wiki e scrittura condivisa).</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale della Rete per la ricerca e la condivisione di dati (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email,</p>	<p>Utilizza le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, video; per produrre artefatti digitali (comprese le modellizzazioni) in diversi contesti; per la comunicazione</p> <p>Conosce gli elementi base che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi</p> <p>Collega le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizza materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie e della Rete, sa gestire i propri account in</p>	<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Saper gestire la propria E-safety</p> <p>Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale e per realizzare simulazioni, modellizzazioni, quiz, esercizi, ecc.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

		<p>chat, social network, cloud, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)                  Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.                  E-safety.                  Concetti base del coding.</p>	<p>funzione della E-safety.                  Utilizza software offline e online per attività di Coding.</p>	
<p>Le abilità e le conoscenze che fanno capo alla competenza digitale sono trasversali e presenti in tutte le discipline e tutte le discipline quindi concorrono a costruire la competenza stessa. Tutti gli insegnamenti sono dunque coinvolti in tale processo di costruzione, per promuovere da un lato la padronanza delle conoscenze e delle abilità sopra declinate, ma anche, dall'altro, favorire l'autonomia e la responsabilità nell'uso degli</p>				



40/30/4044

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p>strumenti, nel rispetto degli altri e sapendone riconoscere, prevenire ed evitare i pericoli.</p>				
<p><b>AREA DISCIPLINARE LINGUISTICA, STORICO, SOCIALE, GEOGRAFICA ARTISTICO-ESPRESSIVA</b></p>			<p>Utilizza programmi per la videoscrittura                      Scrive e formatta testi.                      Inserisce immagini, tabelle e oggetti                      Utilizza strumenti di presentazione.                      Costruisce presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0.                      Costruisce video con applicativi dedicati.                      Costruisce ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link,ecc..).                      Costruisce infografiche.                      Accede alla rete web e ricerca informazioni.                      Utilizza in modo consapevole strumenti di collaborazione e condivisione in rete.</p>	<p>Saper utilizzare le tecnologie (computer, tablet, Lim, smartphone, programmi, software e applicativi) per rappresentare e comunicare contenuti.                      Saper navigare in rete per ricercare informazioni.                      Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione.                      Saper utilizzare in modo consapevole le TIC.</p>

GRIGLIA 2 – COMPETENZE DISCIPLINARI

<p><b>AREA DISCIPLINARE</b>  <b>LOGICO</b>  <b>MATEMATICA</b>  <b>SCIENTIFICO</b>  <b>TECNOLOGICA</b></p>			<p>Utilizza il foglio di calcolo.                  Tabula dati.                  Costruisce diagrammi.                  Utilizza software dedicati.                  Utilizza software offline e online per attività di coding.                  Utilizza strumenti di grafica.                  Accede alla rete web e ricerca informazioni.                  Utilizza in modo consapevole gli strumenti di collaborazione e condivisione in rete.</p>	<p>Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM, programmi, software, applicativi) per rappresentare e comunicare contenuti.                  Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding).                  Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione.                  Saper utilizzare in modo consapevole le TIC.</p>
<p><b>COMPITI</b>  <b>SIGNIFICATIVI</b></p>	<p>ESEMPI:                  Utilizzare il pc per redigere ricerche, relazioni, materiali di studio                  Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, rappresentare e organizzare dati, elaborare un file per il calcolo delle spese personali, predisporre tabelle e grafici relativi a una rilevazione statistica effettuata nella scuola                  Utilizzare programmi per costruire presentazioni, brochure esplicative delle attività della scuola, ipertesti su temi di studio                  Scrivere mail per corrispondere con altre scuole, anche straniere, nell'ambito di progetti di Istituto                  Realizzare una ricerca di informazioni nel web, con la supervisione dell'insegnante o di un adulto, selezionando le informazioni attendibili e tutelando i dati e la loro riservatezza</p>			

GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI

9. GRIGLIA 3 - COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZE DI CITTADINANZA	SCUOLA PRIMARIA OBIETTIVI FORMATIVI ASSE DEI LINGUAGGI		SCUOLA SECONDARIA 1° gr OBIETTIVI FORMATIVI ASSE DEI LINGUAGGI
	Classe terza	Classe quinta	Classe terza
<b>IMPARARE A IMPARARE</b> <b>Comunicare</b> <b>Acquisire ed interpretare informazioni</b>	<p>Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Comprendere semplici testi di diverso tipo in vista di scopi funzionali, individuare il senso globale e/o le informazioni principali. Leggere testi di vario genere, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa.</p>	<p>Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Comprendere semplici testi di diverso tipo in vista di scopi funzionali, individuare il senso globale e/o le informazioni principali. Comunicare testi che rispettino le generali convenzioni ortografiche.</p> <p>Utilizzare strategie di lettura funzionali agli scopi.</p> <p>Svolgere attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge.</p>	<p>Esporre oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p> <p>Usare manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruire sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.</p>
<b>RISOLVERE PROBLEMI</b> <b>Progettare individuare collegamenti e relazioni</b>	<p>Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le generali convenzioni ortografiche.</p> <p>Utilizzare strategie di lettura funzionali agli scopi.</p> <p>Svolgere attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si</p>	<p>Progettare scelte lessicali adeguate a diverse situazioni operative.</p> <p>Produrre testi originali sulla base di modelli dati.</p> <p>Applicare le conoscenze fondamentali relative</p>	<p>Comprendere e usare in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Leggere testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e cominciare a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.</p> <p>Scrivere correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo,</p>

40/30/4044

GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI

<p><b>RELAZIONI</b> <b>Collaborare e partecipare</b> <b>Agire in modo autonomo e responsabile</b></p>	<p>dice o si scrive, si ascolta o si legge. Produce semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti; manipolare e rielaborare per iscritto testi dati. Esporre in modo efficace storie personali e/o fantastiche ricostruendone l'ordine cronologico. Partecipare agli scambi comunicativi rispettando le opinioni altrui, dialogare confrontandosi con il gruppo dei pari in circostanze di vita quotidiana. Usare il registro linguistico per socializzare e collaborare.</p>	<p>all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi. Partecipare agli scambi comunicativi rispettando le opinioni altrui; saper cogliere le posizioni espresse da altri ed esprimere la propria opinione su un argomento. Usare il registro linguistico per riflettere sulle proprie azioni ed emozioni. Saper costruire relazioni dialogiche.</p>	<p>destinatario. Adattare opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizzare le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggiore precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti. Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; maturare la consapevolezza che il dialogo, oltre ad essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile; utilizzare informazioni per apprendere ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p>
---	--	---	--

<p><b>COMPETENZE DI CITTADINANZA</b></p>	<p><b>SCUOLA PRIMARIA</b> <b>OBIETTIVI FORMATIVI</b> <b>ASSE MATEMATICO</b></p>		<p><b>SCUOLA SECONDARIA 1° gr</b> <b>OBIETTIVI FORMATIVI</b> <b>ASSE MATEMATICO</b></p>
	<p>Classe terza</p>	<p>Classe quinta</p>	<p>Classe terza</p>

## GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI

<p><b>IMPARARE AD IMPARARE</b></p> <p><b>Comunicare</b></p> <p><b>Acquisire ed interpretare informazioni</b></p>	<p>Individuare dati, informazioni, procedure, istruzioni nel testo esaminato, integrando diversi linguaggi (verbale, algebrico, tabulare, grafico, simbolico).</p> <p>Distinguere fra dati espliciti o impliciti, sovrabbondanti o mancanti, fra congetture e affermazioni logicamente dimostrate.</p> <p>Cogliere connessioni e correlazioni tra le informazioni.</p> <p>Utilizzare tecniche e metodi specifici per valutare la correttezza e la coerenza delle informazioni.</p> <p>Correlare ed integrare informazioni desunte da fonti diverse (spiegazione del docente, libro di testo e altre fonti).</p> <p>Comprendere testi espressi in linguaggi di varia tipologia.</p> <p>Comprendere ed utilizzare con precisione il codice linguistico specifico (terminologia, simboli, enunciati, proprietà).</p> <p>Utilizzare, integrandoli fra loro, i diversi linguaggi specifici (corporeo, verbale, algebrico,</p>	<p>Individuare dati, informazioni, procedure, istruzioni nel testo esaminato, integrando diversi linguaggi (verbale, algebrico, tabulare, grafico, simbolico).</p> <p>Distinguere fra dati espliciti o impliciti, sovrabbondanti o mancanti, fra congetture e affermazioni logicamente dimostrate.</p> <p>Cogliere connessioni e correlazioni tra le informazioni.</p> <p>Utilizzare tecniche e metodi specifici per valutare la correttezza e la coerenza delle informazioni.</p> <p>Correlare ed integrare informazioni desunte da fonti diverse (spiegazione del docente, libro di testo e altre fonti).</p> <p>Comprendere testi espressi in linguaggi di varia tipologia.</p> <p>Comprendere ed utilizzare con precisione il codice linguistico specifico (terminologia, simboli, enunciati, proprietà).</p> <p>Utilizzare, integrandoli fra loro, i diversi linguaggi specifici (corporeo, verbale, algebrico,</p>	<p>Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico e coglierne il rapporto col linguaggio naturale.</p> <p>descrivere con correttezza e proprietà di linguaggio contesti matematici e riferisce di procedure di calcolo o di risoluzione di problemi in modo logico e consequenziale. Essere in grado di formalizzare in simbologia matematica testi di problemi o situazioni reali (ad esempio ricavare espressioni da esperienze del quotidiano quali fare la spesa o tenere un computo di entrate e uscite).</p> <p>Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi) orientarsi con opportune valutazioni di probabilità ed utilizzare queste per prendere decisioni ponderate.</p> <p>Produrre argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>Riconoscere e denominare le forme geometriche e riesce ad astrarre dalla realtà le suddette forme ed a utilizzarne le proprietà nel suo contesto di vita.</p> <p>Stimare e interpretare rappresentazioni di dati numerici in contesti reali</p>
--	--	--	--

**GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI**

<p><b>RISOLVERE PROBLEMI</b>  <b>Progettare individuare collegamenti e relazioni</b></p>	<p>grafico, simbolico) anche su diversi supporti (cartaceo, informatico, multimediale).                  Saper motivare scelte operative e procedurali attraverso argomentazioni coerenti e linguaggi appropriati.                  Partecipare attivamente alle conversazioni.                  Razionalizzare l'uso del tempo dedicato allo studio.                  Lavorare in gruppo e condividere azioni e procedure con i componenti.                  Identificare e definire il compito operativo assegnato.                  Analizzare le variabili e le opportunità per ricercare le possibili soluzioni.                  Elaborare le linee d'azione ed assumere decisioni.                  Essere in grado di apportare possibili modifiche/integrazioni.                  Analizzare logicamente un problema, individuando dati, incognite, costanti, istruzioni, vincoli, relazioni richieste.                  Progettare ed organizzare formalmente un percorso</p>	<p>grafico, simbolico) anche su diversi supporti (cartaceo, informatico, multimediale).                  Saper motivare scelte operative e procedurali attraverso argomentazioni coerenti e linguaggi appropriati.                  Partecipare attivamente alle conversazioni.                  Cogliere gli input esterni, contestualizzarli e dare loro significato.                  Prendere appunti ed organizzarli logicamente attraverso schemi, mappe, formulari ...                  Razionalizzare l'uso del tempo dedicato allo studio.                  Lavorare in gruppo e condividere azioni e procedure con i componenti.                  Identificare e definire il compito operativo assegnato.                  Analizzare le variabili e le opportunità per ricercare le possibili soluzioni.                  Elaborare le linee d'azione ed assumere decisioni.                  Applicare dati, regolamenti, altre</p>	<p>(esempio: tabelle e grafici durante la fruizione di telegiornali o altri media) per ricavarne informazioni e per utilizzare queste ultime a costruirsi delle opinioni autonome sui contesti della realtà.                  Riconoscere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza ed applicando schemi di ragionamento logico deduttivo per la loro risoluzione.                  Riuscire inoltre a spiegare il procedimento seguito e a motivare a terzi.                  Sostenere le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accettare di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p>
--	---	---	---



**GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI**

	<p>risolutivo: dalla raccolta e schematizzazione dei dati, attraverso l'utilizzo di linguaggi e modelli specifici, all'individuazione di appropriate strategie risolutive, alla deduzione di conseguenze, alla verifica e interpretazione di risultati.</p> <p>Dare motivazione delle scelte procedurali.</p> <p>Cogliere collegamenti logici all'interno di un medesimo testo (relazioni di congruenza/contrapposizione, varianza/invarianza, dipendenza/indipendenza, ipotesi/tesi, premessa/conseguenza).</p> <p>Cogliere i nessi tra elementi del testo e del contesto, cogliere la struttura logica in testi/contesti diversi.</p>	<p>esperienze con modalità sistematica.</p> <p>Realizzare il compito tenendo sotto controllo il processo.</p> <p>Essere in grado di apportare possibili modifiche/integrazioni.</p> <p>Analizzare logicamente un problema, individuando dati, incognite, costanti, istruzioni, vincoli, relazioni richieste.</p> <p>Progettare ed organizzare formalmente un percorso risolutivo: dalla raccolta e schematizzazione dei dati, attraverso l'utilizzo di linguaggi e modelli specifici, all'individuazione di appropriate strategie risolutive, alla deduzione di conseguenze, alla verifica e interpretazione di risultati.</p> <p>Dare motivazione delle scelte procedurali.</p> <p>Cogliere collegamenti logici all'interno di un medesimo testo (relazioni di congruenza/contrapposizione, varianza/invarianza, dipendenza/indipendenza, ipotesi/tesi,</p>	
--	---	--	--

**GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI**

<p><b>RELAZIONI</b>  <b>Collaborare e partecipare agire in modo autonomo e responsabile</b></p>	<p>Interagire rispettando le regole proprie del contesto.                      Fornire apporti pertinenti e costruttivi al dialogo educativo.                      Comprendere i diversi punti di vista, accettare sensibilità e culture diverse.                      Gestire i momenti di conflitto attraverso forme di mediazione costruttive.                      Rispettare compiti e consegne.                      Pianificare il proprio lavoro.                      Elaborare un giudizio critico.</p>	<p>premesse/conseguenza)                      Cogliere i nessi tra elementi del testo e del contesto, cogliere la struttura logica in testi/contesti diversi.                      Utilizzare ed adattare modelli matematici per interpretare fatti e fenomeni diversi.</p> <p>Interagire rispettando le regole proprie del contesto.                      Fornire apporti pertinenti e costruttivi al dialogo educativo.                      Comprendere i diversi punti di vista, accettare sensibilità e culture diverse.                      Gestire i momenti di conflitto attraverso forme di mediazione costruttive.                      Rispettare compiti e consegne.                      Pianificare il proprio lavoro.                      Elaborare un giudizio critico.</p>	
---	---	---	--

<p><b>COMPETENZE DI CITTADINANZA</b></p>	<p><b>SCUOLA PRIMARIA                      OBIETTIVI FORMATIVI                      ASSE STORICO-SOCIALE</b></p>	<p><b>SCUOLA SECONDARIA 1°gr.                      OBIETTIVI FORMATIVI                      ASSE STORICO-SOCIALE</b></p>
--	--	--

43/33/4344

GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI

	Classe terza	Classe quinta	Classe terza
<p><b>1. IMPARARE AD IMPARARE</b></p> <p><b>1.1 Comunicare</b></p> <p><b>1.2 Acquisire ed interpretare informazioni</b></p> <p><b>2. RISOLVERE PROBLEMI</b></p> <p><b>2.1 Progettare individuare collegamenti e relazioni</b></p> <p><b>3. RELAZIONI</b></p> <p><b>3.1 Collaborare e partecipare agire in modo autonomo</b></p>	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse.</p> <p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, fatti vissuti e narrati.</p> <p>Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (orologio, calendario o linea temporale..).</p> <p>Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.</p> <p>Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto e la lettura di testi informativi.</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni e testi scritti.</p> <p>Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.</p>	<p>Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>Rappresentare in un quadro storico- sociale le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio.</p> <p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>Usare cronologie e carte storico- geografiche per rappresentare le conoscenze.</p> <p>Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (Avanti Cristo, Dopo Cristo).</p> <p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.</p> <p>Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di vario genere.</p> <p>Esporre con coerenza conoscenze o concetti appresi</p>	<p>Esporre le conoscenze storiche e argomentare le proprie riflessioni servendosi del linguaggio specifico.</p> <p>Esporre oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite.</p> <p>Costruire grafici e mappe per organizzare le informazioni. Comprendere testi storici e saperli rielaborare con un personale metodo di studio.</p> <p>Sviluppare la curiosità per il passato, in modo autonomo su fatti e problemi storici, anche con l'uso di risorse digitali.</p> <p>Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale.</p> <p>Usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente.</p> <p>Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Saper apprezzare aspetti del patrimonio</p>



**GRIGLIA 3 – COMPETENZE TRASVERSALI**

		<p>usando un linguaggio disciplinare adatto. Elaborare gli argomenti studiati anche usando risorse digitali.</p>	<p>culturale italiano, dell'umanità, del suo ambiente; comprendere opinioni e culture diverse. Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile e i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Informarsi in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.</p>
--	--	--	--

