

Curricolo verticale(La conoscenza del mondo) - dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado

MATEMATICA

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Identità , autonomia , salute			
NUCLEI: La conoscenza del mondo <i>Riferimento:</i> IN curricolo I ciclo 2012			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza: <ul style="list-style-type: none">- Il bambino ragruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti,i fenomeni naturali,accorgendosi dei loro cambiamenti- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra /sotto, destra/sinistra,ecc,; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.			
CONOSCENZE	Il bambino ha familiarità sia con la strategia del contare e dell’operare con i numeri, sia con quelle necessarie per compiere le prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità.		
ABILITA’	<ul style="list-style-type: none">- Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni;- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali.		
ATTEGGIAMENTI	Il /la bambino/a è curioso, esplorativo, pone domande , discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.		
CONTENUTI	1^ anno <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere i colori primari e saperli denominare- Discriminare e riconoscere le dimensioni grande/piccolo,alto/basso- Raggruppare oggetti in base al colore, alla dimensione, all'uso o funzione- Comprende l'alternanza giorno/notte- Cogliere i cambiamenti naturali nell'ambiente in cui vive(tempo atmosferico e stagioni)- Percepire in modo globale lo schema corporeo- Orientarsi negli spazi della scuola- Riconoscere i concetti spaziali	2^ anno <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere i colori secondari- Riconoscere e discriminare le grandezze piccolo,medio, grande e compiere seriazioni- Formare raggruppamenti in base alle quantità tanto/poco- Cogliere le trasformazioni del tempo e delle stagioni- Ricomporre la figura umana- Contare fino a cinque- Riconoscere il primo e l'ultimo di una serie di elementi- Colorare lo spazio interno di una figura- Riconoscere e denominare e discriminare le forme geometriche cerchio, quadrato,	3^ anno <ul style="list-style-type: none">- Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi- Usare il numero in contesti operativi- Usare il numero in contesti operativi riconoscendone il significato- Riconoscere i colori primari e secondari- Raccogliere dati, registrare fatti, individuare collegamenti- Attribuire un valore numerico all'ordinamento- Trovare regole e regolarità- Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione

	sopra/sotto,dentro/fuori, aperto/chiuso Riconoscere alcune forme geometriche: cerchio e quadrato	triangolo - Stabilire relazioni spaziali prima/dopo in alto/in basso, dentro/fuori,davanti/dietro vicino/lontano,e riconoscerle	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa.	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa
COMPITI DI REALTÀ	Realizzare il calendario della colazione della salute.	Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.	Realizzare una “mappa” per la sistemazione dei giochi, relative a un angolo della sezione, funzionale alla attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Nella scuola dell’infanzia gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all’osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze. L’osservazione sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all’argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali). Osservazioni occasionali con l’annotazione, nel corso dell’attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto). Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati). Tabulazione di dati.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica <i>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</i>	
NUCLEI: numeri; spazio e figure; relazioni, dati e previsioni <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Traguardi per lo sviluppo della competenza L'alunno: -domina la scrittura dei numeri naturali almeno entro le migliaia; - fa un uso consapevole delle operazioni aritmetiche; -riconosce le caratteristiche delle figure e distingue perimetro; -riconosce le caratteristiche delle figure e distingue perimetro e area; -compie misurazioni e confronta tra loro multipli e sottomultipli di una stessa unità di misura; -interpreta e costruisce grafici statistici.	
QdR INVALSI 2014/2015	<i>Processi e ambiti Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi: numerico, geometrico. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico. Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione. NUMERI; SPAZIO E FIGURE; DATI E PREVISIONI; RELAZIONI E FUNZIONI.</i>
ABILITÀ'	NUMERI -riconoscere nella scrittura in base dieci dei numeri il valore posizionale delle cifre e saperli ordinare anche rappresentandoli sulla retta; - leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche

	<p>con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure;</p> <ul style="list-style-type: none">- eseguire calcoli mentali e scritti;- comprendere le relazioni fra addizione e sottrazione e moltiplicazione e divisione;- conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci;- eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- localizzare oggetti nello spazio sia rispetto a sé stessi sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati;- riconoscere, denominare e rappresentare linee;- riconoscere, denominare e descrivere le più comuni figure geometriche;- disegnare figure geometriche e costruire modelli;- eseguire un semplice percorso partendo dal disegno o dalla descrizione verbale e viceversa;- dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso dato;- individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato;- riconoscere gli elementi significativi di una figura e identificare gli eventuali elementi di simmetria;- in situazioni concrete classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune;- verbalizzare i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni ed ordinamenti assegnati;- in contesti vari individuare relazioni, raccogliere dati e saperli rappresentare con diagrammi, schemi e tabelle;- riconoscere e qualificare in base alle informazioni in proprio possesso l'incertezza;- misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- esplorare e rappresentare situazioni problematiche date;- verbalizzare con parole appropriate, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni;- formulare ipotesi di risoluzione;- verbalizzare le operazioni compiute ed usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle;- risolvere situazioni problematiche utilizzando le quattro operazioni;- riconoscere e stabilire relazioni anche tra numeri;- registrare dati;- rispondere con chiarezza in situazioni di incertezza.
CONOSCENZE	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none">- la rappresentazione dei numeri naturali in base dieci;- il valore posizionale delle cifre e loro ordine di grandezza;- la posizione delle cifre dalle unità alle migliaia;- le quattro operazioni fra numeri naturali e loro algoritmi;- le proprietà delle quattro operazioni;- la funzione del numero zero e del numero uno nelle quattro operazioni;- tecniche di calcolo mentale e loro sviluppo;- la tavola pitagorica;

	<ul style="list-style-type: none">- stati ed operatori inversi delle quattro operazioni;- i numeri decimali;- i termini della frazione; parti frazionarie di un intero e relativa frazione; l'unità frazionaria; frazioni decimali. SPAZIO E FIGURE <ul style="list-style-type: none">- concetti topologici;- linee aperte, chiuse, spezzate, miste, rette, curve;- regione esterna / interna; confine.- il concetto di angolo a partire da concetti concreti;- concetto, riconoscimento e classificazione di poligoni e di non poligoni;- alcune figure geometriche;- il concetto intuitivo di perimetro ed area di figure piane;- gli spostamenti lungo percorsi;- caselle ed incroci sul piano quadrettato;- la misura;- le unità di misura arbitrarie e convenzionali;- il lessico delle misure di lunghezza, capacità, massa/peso, valore;- le misure equivalenti;- semplici problemi di misura, misure equivalenti. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI <ul style="list-style-type: none">- dati essenziali, impliciti, inutili, sovrabbondanti;- le richieste esplicite ed implicite;- la situazione problematica a livello grafico;- possibili soluzioni;- ipotesi di risoluzione con la verbalizzazione di appropriati percorsi logici;- soluzione dei problemi usando le quattro operazioni;- la classificazione in base a una o a due caratteristiche;- relazioni anche tra numeri;- la registrazione di dati;- situazioni di incertezza.		
ATTEGGIAMENTI	Manifestare interesse conoscitivo verso la realtà; sperimentare semplici strategie efficaci di azione e/o di risoluzione. Esplorare, fare congetture, spiegare procedure e risultati, sviluppando curiosità, creatività e abilità di ragionamento; <i>comunicare e discutere, argomentare in modo corretto, comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.</i>		
CONTENUTI	1^ classe NUMERI <ul style="list-style-type: none">- I numeri naturali fino a 20 (nome e simboli).- Precedente e seguente.- I segni >; =; <;	2^ classe NUMERI <ul style="list-style-type: none">- Attività con i numeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non.- Il valore posizionale delle cifre numeriche.	3^ classe NUMERI <ul style="list-style-type: none">- Rappresentazioni entro 1000 i numeri naturali in base dieci riconoscendo il valore posizionale delle cifre.

	<ul style="list-style-type: none">- La linea dei numeri.- Ordine progressivo e regressivo.- Sequenze numeriche con i numeri naturali.- Raggruppamenti in basi diverse e in base dieci.- Decine e unità.- Il cambio.- Il doppio e la metà.- Calcoli di addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri, in tabella e in colonna.- Problemi espressi con parole e rappresentazioni matematiche.- Ritmi, filastrocche, conte, giochi, indovinelli, crucinúmero, disegni matematici, calcolo mentale, uso delle dita delle mani per contare e uso di materiale strutturato e non. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizzatori spaziali: destra - sinistra; sopra - sotto; vicino - lontano; dentro - fuori...- Rappresentazione di percorsi e spazi vissuti.- Vari tipi di linee e superfici.- Figure e forme geometriche.- Semplici ingrandimenti e riduzioni di figure.- Disegni; giochi motori; tabelle; ricerca di oggetti a forma di solidi per la scoperta delle figure piane come impronta di quelle solide. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- Caratteristiche di elementi.- Somiglianza e differenza.- Gli insiemi.- Appartenenza e non appartenenza.- Ritmi e sequenze.- Corrispondenze uno - a uno.	<ul style="list-style-type: none">- Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto.- Raggruppamenti di quantità in base 10.- Addizioni e sottrazioni entro il 100 con uno o più cambi.- Addizioni e sottrazioni come operazioni inverse.- Moltiplicazioni e divisioni entro il 100 con moltiplicatori e divisori ad una cifra.- Moltiplicazioni e divisioni come operazioni inverse.- La tavola pitagorica.- Calcolo di doppio/metà, triplo/terza parte.- Esecuzione di semplici calcoli mentali con rapidità.- La proprietà commutativa nell'addizione e nella moltiplicazione. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- La posizione di oggetti e persone nel piano e nello spazio.- Linee aperte, chiuse, curve, rette.- Regioni interne, esterne e il confine.- Le simmetrie.- Le principali figure piane.- Figure geometriche diverse: dal modello alla fantasia.- Poligoni e non poligoni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- La situazione "problema".- La situazione problematica (rappresentazione attraverso il disegno).- I dati e la domanda del problema.- Le strategie risolutive con diagrammi adatti e con il linguaggio dei numeri.- Le classificazioni.- Semplici indagini per raccogliere dati e risultati.	<ul style="list-style-type: none">- Esecuzioni delle quattro operazioni tra numeri naturali con tecniche e strumenti diversi.- Esercitazioni mediante il calcolo mentale.- La frazione come operatore su interi.- Analisi, rappresentazione e risoluzione di situazioni problematiche utilizzando le quattro operazioni.- I termini della frazione, la frazione di un intero, l'unità frazionaria e le frazioni decimali <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- Attività grafiche e orali finalizzate a:- riconoscere e denominare le principali figure geometriche.- Riconoscere rette incidenti, parallele, perpendicolari.- Descrivere gli elementi significativi di una figura (lati, angoli, simmetrie...).- Le unità di misura convenzionali.- Associazione tra grandezze e le corrispondenti unità di misura.- Le unità di misura di lunghezza, le unità di misura di capacità, le unità di misura di peso o massa.- Il peso lordo, il peso netto e la tara. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- La terminologia relativa a numeri, figure e relazioni.- Differenze, analogie, relazioni in contesti diversi.- L'ordine sequenziale e rappresentazioni schematiche delle situazioni.
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Confronti e ordinamenti tra lunghezze, altezze, pesi, capacità, volumi. - Monete e banconote fino a 20 euro. - Problemi adeguati ai contenuti proposti. - Eventi certi, possibili, impossibili. - Semplici indagini per rilevare dati e rappresentarli con istogrammi. - Giochi di seriazione con immagini. - Il calendario (giorni e mesi). - Giochi con dadi, carte e biglie. - Giochi preferiti. - Cibi preferiti. 	- Rappresentazione grafica di dati raccolti attraverso diagrammi e tabelle.	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di Classificazione degli elementi di un universo. - Indagini e raccolta di dati in tabelle. - Semplici osservazioni. - Situazione certe , possibili o impossibili
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.
COMPITI DI REALTÀ	<p>Applicare algoritmi matematici, con gradienti di difficoltà crescenti, a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi a diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso. Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a semplici attività progettuali e ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana.</p> <p>Rappresentare situazioni reali con diagramma di flusso.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi</p>	<p>Applicare algoritmi matematici, con gradienti di difficoltà crescenti, a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi a diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso. Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a semplici attività progettuali e ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana.</p> <p>Rappresentare situazioni reali con diagramma di flusso.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi</p>	<p>Applicare algoritmi matematici, con gradienti di difficoltà crescenti, a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi a diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso. Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a semplici attività progettuali e ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana.</p> <p>Rappresentare situazioni reali con diagramma di flusso.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi</p>

	<p>concreti. Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche Approccio al piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, disegno geometrico (ingrandimenti e riduzioni), alla statica (grafici e tabelle) Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala. Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico-sperimentale.</p>	<p>concreti. Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche Approccio al piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, disegno geometrico (ingrandimenti e riduzioni), alla statica (grafici e tabelle) Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala. Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico-sperimentale.</p>	<p>concreti. Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche Approccio al piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, disegno geometrico (ingrandimenti e riduzioni), alla statica (grafici e tabelle) Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala. Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico-sperimentale.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Test d'ingresso; in itinere e finale ; prove bimestrali comuni per classi parallele. Osservazioni sistematiche; questionario orale; questionario chiuso con risposte a scelta multipla o con semplici proposizioni cui attribuire il valore di verità o di falsità; relazioni organizzate in insiemi o in colonne distinte; tabelle o schemi da completare; rappresentazione grafico- pittorica; calcoli orali e scritti; schede strutturate o semi-strutturate; problemi; completamento/ disegno di linee e di figure geometriche; completamento e lettura di semplici grafici.</p>		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica <i>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</i>	
NUCLEI: numeri; spazio e figure; relazioni, dati e previsioni <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Traguardi per lo sviluppo della competenza L'alunno: -sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà; - si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice; - percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando in particolare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura; - ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); - ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici; - riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza; - legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici; - riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria; - costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri; - riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).	
QdR INVALSI 2014/2015	Processi e ambiti Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi: numerico, geometrico. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze.

	<p>Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico.</p> <p>Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico.</p> <p>Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione.</p> <p>NUMERI; SPAZIO E FIGURE; DATI E PREVISIONI; RELAZIONI E FUNZIONI.</p>
ABILITA'	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> - leggere, scrivere, comporre e scomporre numeri interi e decimali riconoscendo il valore posizionale delle cifre; - contare entro le centinaia di milioni in senso progressivo e regressivo; - leggere, scrivere e confrontare i numeri naturali e decimali ($>$; $<$; $=$); – eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni; - eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero; - stimare il risultato di una operazione. - operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti; - utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane; - interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti; - operare con le potenze; - rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica; - conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e per realizzare figure piane; - classificare, misurare e rappresentare angoli; - costruire e disegnare le principali figure geometriche piane e solide; - riconoscere le proprietà e gli elementi significativi delle principali figure geometriche piane e solide; - rappresentare figure geometriche solide e piane in scala usando opportunamente gli strumenti adeguati; - riconoscere la figura ruotata, traslata e riflessa; - utilizzare le formule opportune per il calcolo dei perimetri e delle aree. - eseguire equivalenze; -calcolare l'area di poligoni regolari utilizzando anche l'apotema; - distinguere cerchio e circonferenza; - calcolare circonferenza e l'area del cerchio; <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappresentare relazioni e dati in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni; – usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione; – rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura;

	<ul style="list-style-type: none">– utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi 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;– in situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili;– riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure;- analizzare e comprendere il testo di un problema;- individuare le informazioni utili, organizzare e realizzare un percorso risolutivo;- risolvere problemi usando diagrammi;- risolvere problemi con le quattro operazioni utilizzando i numeri interi e decimali;- risolvere problemi a più soluzioni;- risolvere problemi con le frazioni e le percentuali;- risolvere problemi con le unità di misura;- risolvere problemi di geometria;- risolvere problemi sulla compravendita;- risolvere problemi con tara, peso;- conoscere ed usare le diverse unità di misura convenzionali (lunghezza, peso, capacità, tempo, valore ...);- eseguire equivalenze tra le misure di lunghezza, di peso di capacità di superficie;- eseguire equivalenze nel sistema monetario;- riconoscere che la probabilità è il rapporto tra i casi possibili e i casi favorevoli e utilizzare le espressioni “è possibile” “è probabile” “ è certo” “è impossibile”;- operare rispettando i quantificatori numerici in sequenza data;- individuare il quantificatore numerico in una sequenza.
CONOSCENZE	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none">- i numeri naturali entro le centinaia di milione;- le potenze;- i numeri positivi e negativi;- le quattro operazioni;- la frazione;- le notazioni numeriche del passato. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- il piano cartesiano;- le figure geometriche;- il perimetro e le aree;- le trasformazioni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- i grafici, gli schemi e le tabelle;

	<ul style="list-style-type: none">- le misure convenzionali;- i problemi;- la probabilità;- i quantificatori numerici.	
ATTEGGIAMENTI	Manifestare interesse conoscitivo verso la realtà; sperimentare semplici strategie efficaci di azione e/o di risoluzione. Esplorare, fare congetture, spiegare procedure e risultati, sviluppando curiosità, creatività e abilità di ragionamento; <i>comunicare e discutere, argomentare in modo corretto, comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.</i>	
CONTENUTI	<p><i>4^ classe</i> NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none">- La classe delle migliaia;- l'addizione, moltiplicazione, sottrazione e divisione con i numeri naturali in riga e in colonna;- moltiplicare e dividere per 10, 100, 1000;- le proprietà delle operazioni e il calcolo mentale;- i multipli di un numero;- strategie di calcolo mentale;- i divisori di un numero;- l'addizione,- la moltiplicazione,- la sottrazione e- la divisione;- moltiplicare e dividere per 10, 100, 1000;- le frazioni;- frazioni di numeri;- le frazioni decimali;- i numeri decimali;- l'arrotondamento; <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- Angoli e isometrie;- l'ampiezza degli angoli;- angoli concavi e convessi;- il piano cartesiano;- la simmetria;- la rotazione;- la traslazione;- poligoni concavi e convessi;- triangoli e loro classificazione;- i quadrilateri e loro classificazione;	<p><i>5^ classe</i> NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none">- I numeri naturali entro il periodo dei miliardi;- il sistema di numerazione decimale e posizionale nella scrittura dei numeri;- lettura, scrittura, confronto, successione numerica, ordinamento dei numeri naturali con consapevolezza del valore delle cifre;- i numeri sotto forma di polinomio numerico;- le potenze;- i numeri interi relativi;- operazioni e calcoli con i numeri relativi;- le quattro operazioni, anche con i numeri decimali, in colonna e le loro proprietà;- le moltiplicazioni e le divisioni per 10,100,1000;- il calcolo approssimativo;- L'utilizzo delle strategie di calcolo con l'uso delle proprietà delle operazioni;- i diagrammi e le espressioni;- il calcolo di espressioni aritmetiche;- i multipli e i divisori di un numero;- i criteri di divisibilità;- la frazione di una figura;- la frazione di una quantità;- le frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari;

	<ul style="list-style-type: none">- figure congruenti ed equivalenti;- il perimetro dei poligoni;- l'area dei triangoli e dei quadrilateri <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- problemi con più domande;- procedure di soluzione;- problemi con l'euro;- problemi con diverse unità di misura;- insiemi;- diagrammi;- connettivi logici;- i quantificatori;- misure di lunghezza;- misure di peso;- misure di capacità;- misure di superficie;- misure di valore;- la compravendita;- peso lordo – netto – tara.	<ul style="list-style-type: none">- il confronto e l'ordinamento di frazioni;- la frazione di un numero;- le frazioni e i numeri decimali;- la percentuale e lo sconto;- la numerazione romana. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none">- Riduzioni in scala e ingrandimenti;- Gli angoli interni e gli assi di simmetria di un poligono;- I poligoni: poligoni regolari, riconoscimento, classificazione;- Gli elementi di un poligono;- Il perimetro dei poligoni;- Il perimetro di figure complesse;- La circonferenza e il cerchio;- L'apotema dei poligoni regolari;- L'area del quadrato, del rettangolo, del rombo, del romboide, del triangolo e del trapezio;- L'area dei poligoni regolari;- Relazione tra perimetro e area;- Il calcolo dell'area del cerchio;- Conoscenza dei principali solidi;- Rotazioni, simmetrie, traslazioni. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- La compravendita;- misurazioni ed equivalenze;- le unità di misura di lunghezza, capacità e peso;- le misure di tempo e di valore;- le misure di superficie;- i diagrammi di Eulero – Venn;- l'implicazione logica “se...allora”;- il connettivo “non”;- tabelle e situazioni problematiche complesse;- la media aritmetica nella soluzione di problemi;- i grafici;- dati e percentuali;- la probabilità del verificarsi di un evento;- problemi con una serie di operazioni, diagrammi a blocchi, espressioni;
--	---	--

		<ul style="list-style-type: none">- problemi con più domande;- traduzione di un problema con espressioni;- problemi con una domanda e più operazioni;- problemi con frazioni, percentuali, sconto, interesse;- problemi di peso netto, tara e peso lordo;- problemi di compravendita;- dai problemi alla percentuale.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.	Attività ludico- pratico- manipolative; giochi ed esercizi online; video lezioni; attività motorie; simulazione di esperienze di vita quotidiana; cartellonistica.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.	Attività di gioco in spazi ampi scolastici (palestra), in spazi più stretti (aula) e all'aperto.
COMPITI DI REALTÀ'	Applicare algoritmi matematici, con gradienti di difficoltà crescenti, a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi a diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso. Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a semplici attività progettuali e ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana. Rappresentare situazioni reali con diagramma di flusso. Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti. Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche. Approccio al piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, disegno geometrico (ingrandimenti e riduzioni), alla statica (grafici e tabelle). Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala. Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici. Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito	Applicare algoritmi matematici, con gradienti di difficoltà crescenti, a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi a diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso. Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a semplici attività progettuali e ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana. Rappresentare situazioni reali con diagramma di flusso. Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti. Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche Approccio al piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, disegno geometrico (ingrandimenti e riduzioni), alla statica (grafici e tabelle). Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala. Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici. Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico-sperimentale.

	scientifico-sperimentale.	
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	Test d'ingresso; in itinere e finale; prove bimestrali comuni per classi parallele. Osservazioni sistematiche; questionario orale; questionario chiuso con risposte a scelta multipla o con proposizioni cui attribuire il valore di verità o di falsità; tabelle o schemi da completare; rappresentazione grafico- pittorica; calcoli orali e scritti; schede strutturate o semi-strutturate; completamento e lettura di semplici grafici.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica

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

**NUCLEI:
I NUMERI, SPAZIO E FIGURE, RELAZIONI E FUNZIONI, DATI E PREVISIONI**

TRAGUARDI

I NUMERI

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

SPAZIO E FIGURE

- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

RELAZIONI E FUNZIONI

- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze tecniche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

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

-Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

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

DATI E PREVISIONI

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

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

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

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

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

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

-Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

<p>QdR INVALSI 2014/2015</p>	<p>I NUMERI</p> <p>Processi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...) 2. Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico...) 3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica...) 4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico- (individuare e collegare le informazioni utili, individuare ed utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo...) 5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...) 6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare...) 7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere ed interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni...) <p>Dimensioni</p> <p>1- Conoscere</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali ne padroneggia le diverse rappresentazioni</p>
---	--

	<p>e stima la grandezza di un numero ed il risultato di operazioni</p> <p>2- Risolvere problemi Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi</p> <p>3- Argomentare Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione) Sostiene la proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Processi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...) 2. Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico...) 3. Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica...) 4. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico- (individuare e collegare le informazioni utili, individuare ed utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo...) 5. Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...) 6. Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare...) 7. Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere ed interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni...) 8. Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni...) <p>Dimensioni</p> <p>1- Conoscere Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p>
--	---

- 2- Risolvere problemi**
Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- 3- Argomentare**
Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)

RELAZIONI E FUNZIONI

Processi

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

Dimensioni

1. **Conoscere**
Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
2. **Risolvere problemi**
Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.

3. Argomentare

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione)
Sostiene le proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

DATI E PREVISIONI

Processi

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

Dimensioni

1. Conoscere

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

2. Risolvere problemi

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

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

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

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a

	<p>una classe di problemi. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>3. Argomentare Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione) Sostiene le proprie convinzioni portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p>
CONOSCENZE	<p>I NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gli insiemi numerici N, Z, Q - La rappresentazione dei numeri naturali sulla retta, operazioni e loro proprietà, ordinamento -Le fasi risolutive di semplici problemi con le 4 operazioni -I sistemi di numerazione decimale, romano e binario- Espressioni aritmetiche i -Le potenze -I multipli e i divisori di un numero -La scomposizione in fattori primi -La ricerca del Massimo Comune Divisore e del minimo comune multiplo tra due o più numeri -L'insieme Q dei numeri razionali -Le operazioni con i numeri razionali e le relative proprietà - La risoluzione di problemi con i numeri razionali -La rappresentazione decimale dei numeri razionali -Le radici quadrate e i numeri irrazionali - La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento alla seconda potenza -I rapporti fra grandezze omogenee e non -L'insieme R: rappresentazione sulla retta numerica, operazioni, ordinamento - Le proprietà delle operazioni in R -Le espressioni algebriche in R -Il calcolo letterale, monomi e polinomi <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il sistema internazionale di unità di misura e relative operazioni -Gli enti fondamentali della geometria Euclidea -Il concetto di angolo -Angoli particolari – La misura di un angolo, uso del goniometro -I poligoni e le loro caratteristiche

	<ul style="list-style-type: none">-I triangoli, i quadrilateri e i poligoni regolari-La circonferenza e il cerchio- L'equivalenza di figure piane – La misura dell'area di un poligono -Area di una figura delimitata anche da linee curve-La risoluzione di problemi di geometria piana-La lunghezza della circonferenza e l'area del cerchio-I poligoni inscritti e circoscritti-L'area di un poligono regolare-Il teorema di Pitagora e le sue applicazioni ai vari poligoni- Le isometrie e le similitudini – I teoremi di Euclide-La geometria solida -Rappresentazione grafica delle figure solide-I poliedri, area laterale e totale -Peso specifico di un solido- I solidi equivalenti. Il volume dei poliedri-I solidi di rotazione-La risoluzione di problemi. <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none">- Il concetto di proporzione e le relative proprietà – La risoluzione di una proporzione- La proporzionalità diretta e inversa - I problemi del tre semplice - Le percentuali-Il concetto di funzione –Le funzioni empiriche e matematiche- La rappresentazione grafica delle funzioni- La rappresentazione di funzioni sul piano cartesiano-Le identità e le equazioni –Le equazioni di primo grado –La discussione e la verifica di un'equazione di primo grado-La risoluzione di semplici problemi con le equazioni-Il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche e matematiche-I problemi risolvibili mediante equazioni di primo grado. <p>DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none">-L'indagine statistica –La frequenza relativa, assoluta e percentuale di un evento- La moda, la mediana e la media aritmetica- Il concetto di probabilità – gli eventi certi, impossibili e aleatori-La probabilità matematica di un evento aleatorio
--	---

ABILITA'	<p>I NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti, utilizzando algoritmi e strumenti opportuni. -Dà stime approssimate per il risultato di una operazione e controlla la plausibilità di un calcolo -Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta -Utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica -Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprime sia nella forma decimale, sia mediante frazione. -Utilizza frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi. -Comprende il significato di percentuale e sa calcolarla utilizzando strategie diverse. -Individua multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. -Comprende il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. -In casi semplici scompone numeri naturali in fattori primi e conosce l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. -Utilizza la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevole del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. -Conosce la radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento al quadrato. -Dà stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. -Descrive, con un'espressione numerica, la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. -Esegue semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. -Esprime misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riproduce figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti -Rappresenta punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. -Conosce definizioni e proprietà delle principali figure piane. -Riconosce figure piane simili in vari contesti e riproduce in scala una figura assegnata. -Conosce il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. -Determina l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule. -Conosce il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. -Calcola l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa -Conosce e utilizza le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. -Rappresenta oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.
-----------------	---

	<p>-Calcola l'area e il volume delle figure solide più comuni e sa dare stime di oggetti della vita quotidiana.</p> <p>-Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Interpreta, costruisce e trasforma formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p> <p>-Esprime la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.</p> <p>-Usa il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche e matematiche di proporzionalità diretta e inversa.</p> <p>-Esplora e risolve problemi utilizzando equazioni di primo grado.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>-Rappresenta insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confronta dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.</p> <p>-Sceglie ed utilizza valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.</p> <p>-In semplici situazioni aleatorie, individua gli eventi elementari, assegna a essi una probabilità, calcola la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.</p> <p>-Riconosce coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>NUMERI</p> <p>Mostra fiducia nelle proprie capacità di calcolo e risoluzione di problemi.</p> <p>Aperto al confronto e alla condivisione è consapevole dei propri punti di forza e di debolezza, capace di riconoscere i propri errori di comprensione e valutazione e di assumere atteggiamenti costruttivi in attività di laboratorio.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Mostra motivazione all'analisi di situazioni da tradurre in termini matematici, interesse alla scoperta di analogie con modelli noti, alla pianificazione di azioni da porre in atto per la risoluzione di situazioni problematiche, disponibilità alla condivisione e al confronto, consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Mostra rigore logico nella verifica di ipotesi formulate; apertura alla condivisione di processi e risultati, flessibilità di pensiero nel riconoscimento dei propri punti di forza e di debolezza.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Mostra consapevolezza nel ricorso a rappresentazioni grafiche, nella formulazione di stime approssimate, nell'utilizzo del rigore logico e nella condivisione di processi e risultati.</p> <p>Ha aspettative positive nello svolgimento dei lavori; conscio dei propri punti di forza e di debolezza.</p>		
CONTENUTI	1^ classe- contenuti	Richiami 1^ classe + Contenuti 2^	Richiami 2^ classe + Contenuti 3^

	<p>I NUMERI I numeri naturali e i numeri decimali, le quattro operazioni, le espressioni, i problemi con le quattro operazioni. L'elevamento a potenza I prodotti e i quozienti di potenza Gli insiemi e gli elementi, l'appartenenza, l'inclusione, l'intersezione, l'unione, gli insiemi complementari, i diagrammi e i grafici a barre, i diagrammi cartesiani. I multipli e i divisori di un numero. I numeri primi. I criteri di divisibilità. La scomposizione in fattori primi. Il mcm e il MCD Il concetto di unità frazionaria e di frazione come operatore I vari tipi di frazione Il concetto di equivalenza di frazioni Le quattro operazioni con le frazioni Le potenze con le frazioni Le espressioni con le frazioni I problemi con le frazioni</p> <p>SPAZIO E FIGURE Il punto, la retta, il piano, la semiretta, il segmento. I segmenti consecutivi e adiacenti. I problemi con i segmenti. Le grandezze e la misura, la misura delle lunghezze, delle superfici, dei volumi, dei liquidi e dei pesi I vari tipi di angoli, l'ampiezza degli angoli, la bisettrice, le rette perpendicolari e parallele La misura dell'ampiezza di un angolo. Lee linee spezzate e poligoni I poligoni concavi e convessi, le diagonali, gli angoli interni e esterni, i</p>	<p>classe</p> <p>I NUMERI I numeri decimali limitati I numeri decimali periodici semplici e misti Le frazioni generatrici di numeri decimali Le operazioni con i numeri decimali e l'approssimazione Le radici quadrate e i numeri irrazionali Le proprietà delle radici quadrate I quadrati perfetti La radice di un numero decimale e di una frazione L'uso delle tavole numeriche</p> <p>SPAZIO E FIGURE I poligoni e le loro caratteristiche I triangoli caratteristiche e classificazione in base ai lati e agli angoli La risoluzione di problemi di geometria piana. I poligoni con quattro lati I trapezi, i parallelogrammi, il deltoide. Il rettangolo, il rombo e il quadrato Il teorema di Pitagora. L'applicazione del teorema di Pitagora alle diverse figure piane Le terne pitagoriche La congruenza e i movimenti rigidi Le traslazioni, le rotazioni, la simmetria centrale e assiale. I criteri di congruenza dei triangoli Le figure simmetriche</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI I rapporti I rapporti tra grandezze omogenee e non omogenee Il concetto di proporzione e relative</p>	<p>classe</p> <p>I NUMERI L'insieme R La rappresentazione grafica e confronto di numeri relativi Le quattro operazioni in R La potenza e la radice quadrata in R Le potenze con esponenti negativi Le espressioni Le espressioni letterali e il loro valore numerico I monomi. Le operazioni con i monomi Le potenze di monomi I prodotti notevoli I Polinomi. Le operazioni con i polinomi.</p> <p>SPAZIO E FIGURE I triangoli simili I teoremi di Euclide e Pitagora La circonferenza, gli archi e le corde Il cerchio, i settori e i segmenti circolari Le posizioni reciproche di punti, rette e circonferenze. Gli angoli al centro e alla circonferenza La lunghezza della circonferenza La lunghezza di un arco di circonferenza L'area del cerchio L'area di un settore circolare Le rette e i piani nello spazio I diedri e angoloidi I solidi L'equivalenza di solidi La superficie laterale e totale dei poliedri Il volume dei poliedri Il peso specifico di un solido I solidi di rotazione</p>
--	--	--	---

	<p>poligoni equilateri, equiangoli e regolari. I triangoli, gli angoli interni e esterni, la classificazione in base ai lati e in base agli angoli, i punti notevoli, i quadrilateri, gli angoli e il perimetro.</p> <p>DATI E PREVISIONI Le tabelle, gli ideogrammi, gli istogrammi, i grafici a barre, gli areogrammi.</p>	<p>proprietà La risoluzione di una proporzione Catene di rapporti uguali La risoluzione di problemi mediante proporzioni Le grandezze costanti e variabili. Le funzioni empiriche e matematiche. I grafici di alcune funzioni matematiche Le grandezze direttamente e inversamente proporzionali e loro rappresentazione grafica. I problemi del tre semplice. La percentuale.</p>	<p>Il cilindro, il cilindro equilatero, loro caratteristiche, area e volume. Il cono, il cono equilatero, loro caratteristiche, area e volume</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Le identità e le equazioni. La risoluzione di equazioni di primo grado ad una incognita. La discussione e la verifica di una equazione di primo grado. La risoluzione di semplici problemi con equazioni.</p> <p>DATI E PREVISIONI Le indagini statistiche. La tabulazione, l'elaborazione, l'interpretazione dei dati anche con l'uso di indicatori statistici. La rappresentazione grafica dei dati. La probabilità di un evento e del suo contrario. Gli eventi compatibili e incompatibili, dipendenti e indipendenti.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>NUMERI Attività su strategie di calcolo mentale, su procedure di calcolo scritto Attività su multipli e divisori. M.C.D. e m.c.m. Attività sulla potenza. Attività su espressioni, misura, problemi. Giochi di problem solving/ logica su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Attività di riproduzione di poligoni con l'utilizzo di strumenti opportuni. Attività di stima approssimata di perimetro e area.</p>	<p>RELAZIONI E FUNZIONI Calcolo della distanza reale tra due località sulla carta geografica dopo aver misurato la loro distanza grafica e viceversa.</p>	<p>RELAZIONI E FUNZIONI Giochi su materiale cartaceo e digitale. Attività su insiemi Attività sul prodotto cartesiano.</p> <p>DATI E PREVISIONI Attività di indagini statistiche su fenomeni da indagare che coinvolgono direttamente gli alunni (preferenze sportive, passioni coltivate...) o su fenomeni indotti e di cui si rilevi l'importanza sociale (possesso, uso e tempo dedicato alle tecnologie, tempo trascorso individualmente e in gruppo in un determinato arco temporale, tempo dedicato alla lettura...).</p>

	Attività su congruenza e isoperimetrie. Attività sulla risoluzione di situazioni problematiche. Attività online di coding.		Giochi reali, su materiale cartaceo e digitale riguardanti la probabilità
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio per semplici esperienze	Uscite sul territorio per semplici esperienze	Uscite sul territorio per semplici esperienze
COMPITI DI REALTÀ	I NUMERI Compito sulla divisione in parti uguali SPAZIO E FIGURE Compito su triangoli e baricentro. Costruzione e misura di angoli con l'uso del goniometro RELAZIONI E FUNZIONI Compito su insiemi finiti, infiniti, vuoti: linguaggio e rappresentazione.	I NUMERI Compito sui quadrati perfetti. SPAZIO E FIGURE Compito sul teorema di Pitagora in situazioni di vita. RELAZIONI E FUNZIONI Compito su rapporti e proporzioni, Compito di costruzione e lettura di un grafico	I NUMERI Compito sui numeri relativi in situazioni concrete. SPAZIO E FIGURE Compito calcolo SI -St -V su oggetti presenti in classe. DATI E PREVISIONE Compito sulla probabilità di un evento aleatorio. Compito sulla frequenza assoluta, relativa e percentuale. Compito indagine statistica attinente alla loro vita quotidiana RELAZIONI E FUNZIONI Compito di costruzione e lettura di grafici di funzioni empiriche e matematiche
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative.		

Curricolo verticale (La conoscenza del mondo) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Identità , autonomia , salute			
NUCLEI: La conoscenza del mondo <i>Riferimento:</i> IN curricolo I ciclo 2012			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza: <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino ragruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti,i fenomeni naturali,accorgendosi dei loro cambiamenti - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra /sotto, destra/sinistra,ecc.,; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 			
CONOSCENZE	Il bambino ha familiarità sia con la strategia del contare e dell’operare con i numeri, sia con quelle necessarie per compiere le prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità.		
ABILITA’	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni; - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali. 		
ATTEGGIAMENTI	Il /la bambino/a è curioso, esplorativo, pone domande , discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.		
CONTENUTI	1^ anno <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori primari e saperli denominare - Discriminare e riconoscere le dimensioni grande/piccolo,alto/basso - Raggruppare oggetti in base al colore, alla dimensione, all'uso o funzione - Comprende l’alternanza giorno/notte - Cogliere i cambiamenti naturali nell’ambiente in cui vive(tempo atmosferico e stagioni) - Percepire in modo globale lo schema corporeo - Orientarsi negli spazi della scuola - Riconoscere i concetti spaziali sopra/sotto,dentro/fuori, aperto/chiuso 	2^ anno <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i colori secondari - Riconoscere e discriminare le grandezze piccolo,medio, grande e compiere seriazioni - Formare raggruppamenti in base alle quantità tanto/poco - Cogliere le trasformazioni del tempo e delle stagioni - Ricomporre la figura umana - Contare fino a cinque - Riconoscere il primo e l’ultimo di una serie di elementi - Colorare lo spazio interno di una figura - Riconoscere e denominare e discriminare le forme geometriche cerchio, quadrato, triangolo - Stabilire relazioni spaziali prima/dopo in 	3^ anno <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi - Usare il numero in contesti operativi - Usare il numero in contesti operativi riconoscendone il significato - Riconoscere i colori primari e secondari - Raccogliere dati, registrare fatti, individuare collegamenti - Attribuire un valore numerico all’ordinamento - Trovare regole e regolarità - Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione

	Riconoscere alcune forme geometriche: cerchio e quadrato	alto/in basso, dentro/fuori,davanti/dietro vicino/lontano,e riconoscerle	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa.	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa
COMPITI DI REALTÀ	Realizzare il calendario della colazione della salute.	Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.	Realizzare una “mappa” per la sistemazione dei giochi, relative a un angolo della sezione, funzionale alla attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Nella scuola dell'infanzia gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze. L'osservazione sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all’argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali). Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto). Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati). Tabulazione di dati.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:Competenza in matematica <i>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</i>	
NUCLEI: OSSERVARE E SPERIMENTARE – SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI – L’UOMO, I VIVENTI E L’AMBIENTE <i>Riferimento:</i> IN curricolo I ciclo 2012	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno: sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni sui fenomeni osservati; esplora i fenomeni con approccio scientifico; individua nei fenomeni somiglianze e differenze, effettua semplici misurazioni e rappresenta i dati raccolti in tabelle e grafici; riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali; espone in forma chiara e semplice ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio adeguato / appropriato; ha cura, apprezzamento e rispetto per l'ambiente scolastico, sociale e naturale; riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali; espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato; ha cura di sé e della sua salute, apprezza e rispetta l'ambiente scolastico, sociale e naturale; trova da varie fonti (libri, internet discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	
QdR INVALSI 2014/2015	Aspetti-Lettura e comprensione Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo. Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore. Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase). Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse). Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali Ambito della competenza grammaticale 4. Lessico e semantica Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e

	principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.
ABILITÀ	<p>Classe 1^</p> <p>Osservare e sperimentare Esplorare oggetti e materiali attraverso i cinque sensi. Cogliere le principali differenze tra i materiali. Avere cura degli spazi e dei materiali comuni in ambito scolastico.</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali Esercitare la percezione sensoriale sperimentando le sensazioni visive, uditive, gustative, olfattive e tattili.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente Osservare, descrivere, classificare esseri viventi e non viventi. Osservare le trasformazioni stagionali.</p> <p>CLASSE 2^</p> <p>Osservare e sperimentare Esplorare attraverso le percezioni. Stabilire semplici criteri per ordinare una raccolta di oggetti. Studiare la caratteristica di materiali comuni per individuarne proprietà (durezza, trasparenza, consistenza, elasticità, densità) e qualità.</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali Conoscere le caratteristiche dell'acqua e i cambiamenti di stato. Raccogliere le informazioni sugli aspetti della realtà presentati in modo ordinato. Pervenire al concetto di stato della materia (solido, liquido, gassoso).</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente Analizzare il mondo vegetale attraverso le trasformazioni del tempo. Rappresentare e descrivere forme e comportamenti dei vegetali. Individuare le fasi principali della vita di una pianta. Osservare e descrivere animali Classificare gli animali (erbivori, carnivori, onnivori) Conoscere l'importanza dell'acqua come risorsa. Comprendere l'importanza di un'alimentazione varia.</p> <p>CLASSE 3^</p> <p>Osservare e sperimentare Osservare, descrivere, confrontare, elementi della realtà circostante. Acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici. Conoscere la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni celesti. Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale e</p>

	<p>modificato dall'intervento dell'uomo.</p> <p>Riconoscere la diversità dei viventi, differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Attraverso osservazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali.</p> <p>Osservare e interpretare le trasformazioni in seguito all'azione trasformatrice dell'uomo.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri</p>
CONOSCENZE	<p>CLASSE 1^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p><i>Elementi della realtà circostante.</i></p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p><i>I materiali più comuni</i></p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p><i>Viventi e non viventi</i></p> <p><i>Le stagioni</i></p> <p>CLASSE 2^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p>Materiali e oggetti di uso comune</p> <p>Materiali strutturati</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Classificazioni di oggetti in base a proprietà</p> <p>Individuazione di caratteristiche</p> <p>Identificazione di materiali</p> <p>Somiglianze e differenze</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Gli organismi viventi.</p> <p>Rapporto fra strutture fisiche e loro funzioni</p> <p>La relazione degli organismi con l'ambiente.</p> <p>Gli animali</p> <p>L'acqua</p> <p>L'alimentazione</p> <p>CLASSE 3^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p>Confronto e correlazione di elementi e realtà circostante.</p> <p>Somiglianze e differenze negli elementi della realtà circostante.</p>

	<p>Gli elementi di un ecosistema naturale</p> <p>Gli elementi di un ecosistema modificato dall'uomo</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Manipolazione di oggetti e materiali.</p> <p>Qualità e proprietà dei materiali e degli oggetti.</p> <p>Le trasformazioni dei materiali.</p> <p>Grandezze e relazioni qualitative.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Rapporto fra strutture fisiche e loro funzioni negli organismi in relazione al loro ambiente.</p> <p>Osservazione e interpretazione delle trasformazioni ambientali di tipo stagionali.</p> <p>L'intervento dell'uomo sull'ambiente.</p> <p>Osservazione e interpretazione delle trasformazioni ambientali come conseguenza dell'azione modificatrice dell'uomo.</p> <p>I problemi ambientali e le possibili soluzioni.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Persistere: capacità di portare a termine il compito rimanendo focalizzati su di esso.</p> <p>Pensare in modo flessibile: capacità di prendere in esame una situazione da una prospettiva diversa trovando un altro punto di vista, generando alternative o considerando opzioni; superamento di un punto di vista centrato su di sé.</p> <p>Pensare sul pensiero: capacità metacognitiva, ovvero di sapere ciò che sappiamo e ciò che non sappiamo; abilità a predisporre un piano d'azione, mantenerlo in memoria, riflettendo su di esso e valutandolo al completamento.</p> <p>Fare domande e porre problemi: abilità di sviluppare un atteggiamento inquisitorio considerando, ad esempio: punti di vista alternativi, connessioni e relazioni casuali, ipotetici scenari "come se", eventuali discrepanze nell'ambiente, evidenza logica dei fatti.</p> <p>Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi: disposizione ad utilizzare bene tutti i sensi nella raccolta dei dati provenienti dall'ambiente</p> <p>Creare, immaginare, innovare: tentare modalità diverse dal conosciuto per la risoluzione di un problema, generando nuove idee e cercando scorrevolezza ed originalità. Tendenza a proiettarsi in ruoli diversi usando analogie, partendo con una visione e lavorando a ritroso, immaginando di essere l'oggetto da considerare.</p> <p>Rispondere con meraviglia e stupore: lasciarsi affascinare dai fenomeni e dalla bellezza del mondo per scoprire ciò che in esso stupisce ed è misterioso.</p> <p>Assumere rischi responsabili: capacità di avventurarsi vivendo ai limiti della propria competenza; capacità di accettare la confusione, l'incertezza e i rischi di fallimento come parte del processo normale e di considerare gli ostacoli eventi sfidanti ed interessanti, capaci di produrre sviluppo.</p> <p>Pensare in modo interdipendente: disposizione a lavorare insieme agli altri apprendendo da loro in situazioni di reciprocità. Il lavoro di gruppo richiede l'abilità di giustificare le proprie idee e di</p>

	<p>saggiare la fattibilità di strategie di soluzione proposte da altri</p> <p>Rimanere aperti ad un apprendimento continuo: capacità di apprendere dalle esperienze, di essere orgogliosi di sé e nel contempo di essere umili e disponibili ad imparare cose nuove, ammettendo quello che non si sa e resistendo al compiacimento.</p>		
CONTENUTI	<p><i>1^ classe</i></p> <p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>Descrizione delle caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.</p> <p>Esplorazione degli oggetti e dei materiali: classificazioni e confronti (carta ecc.).</p> <p>I sensi per conoscere la realtà.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Osservazione delle trasformazioni stagionali.</p> <p>Individuazione dei simboli e dei termini utilizzati per registrare il tempo meteorologico.</p> <p>Collegamento delle variazioni del clima con il ciclo delle stagioni.</p> <p>Intuizione dell'importanza , del riutilizzo e del riciclo (carta).</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Riconoscimento e descrizione delle caratteristiche fondamentali degli esseri viventi e non viventi.</p> <p>Raggruppamenti e classificazioni per somiglianza di piante e animali.</p> <p>Descrizione e percezione del proprio corpo.</p>	<p><i>2^ classe</i></p> <p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>Attraverso interazioni e manipolazioni, individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali vari (plastica, carta, ecc.)</p> <p>Classificare oggetti in base alle loro proprietà e rappresentare con diagrammi e schemi.</p> <p>I sensi per conoscere la realtà.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Osservazione delle caratteristiche più evidenti degli animali e dei vegetali.</p> <p>Il giardino (o il prato): animali e vegetali, osservazioni delle trasformazioni stagionali.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Riconoscimento degli elementi indispensabili per la vita dei viventi.</p> <p>Le strutture e le funzioni di alcuni viventi (il bruco e la farfalla ecc.)</p> <p>Fiori, frutti e foglie: osservazioni.</p> <p>Uso consapevole della plastica e suo riutilizzo.</p>	<p><i>3^ classe</i></p> <p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>Primo approccio ad un metodo di indagine scientifica: osservare, porre domande, formulare ipotesi, verificare e trarre conclusioni.</p> <p>Conoscenza degli elementi costitutivi della materia (corpi solidi, liquidi, gassosi ecc.).</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>L'acqua e i suoi cambiamenti di stato.</p> <p>Il ciclo dell'acqua.</p> <p>Riutilizzo e risparmio consapevole dell'acqua.</p> <p>La semina: osservazioni.</p> <p>Il compost.</p> <p>Osservazione delle trasformazioni che avvengono nella produzione del pane.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Gli elementi indispensabili per la vita dei viventi: aria, acqua e terreno.</p> <p>Le parti della pianta, della foglia.</p> <p>La fotosintesi clorofilliana.</p> <p>Individuazione dei ruoli degli organismi all'interno di un ecosistema.</p> <p>Il funzionamento delle catene alimentari.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi senso- percettivi. Attività di: ricerca; esplorazione; raccolta osservazione; classificazione; esperimenti; simulazione di esperienze di vita quotidiana; giochi ed esercizi online; video lezione; cartellonistica.	Giochi senso- percettivi. Attività di: ricerca; esplorazione; raccolta osservazione; classificazione; esperimenti; simulazione di esperienze di vita quotidiana; giochi ed esercizi online; video lezione; cartellonistica.	Giochi senso- percettivi. Attività di: ricerca; esplorazione; raccolta osservazione; classificazione; esperimenti; simulazione di esperienze di vita quotidiana; giochi ed esercizi online; video lezione; cartellonistica.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Esplorazione dell’ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.	Esplorazione dell’ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.	Esplorazione dell’ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.
COMPITI DI REALTÀ	Giocare con i 5 sensi (distinzione di odori, sapori e percezioni tattili con gli occhi bendati) Piccolo giardiniere, piantumiamo (dal seme al germoglio).	L’acqua si trasforma (Esperienze per scoprire alcune caratteristiche dell’acqua. L’erbario (raccolta e osservazione analitica di campioni vegetali). Il decalogo dell’igiene personale	Il piccolo scienziato (Applicazione delle fasi del metodo scientifico a esperimenti finalizzati alla scoperta di fenomeni scientifici di base). Piccole piante crescono.(semi diversi per scoprire le principali tipologie di germinazione)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	- Osservazioni e sperimentazioni di fenomeni; - esercitazioni orali; - esercitazioni pratiche; - esercitazioni scritte; - test a scelta multipla; - test Vero/Falso; - individuazione di corrispondenza; - questionario a scelta multipla; - questionario a risposta aperta; - testo a buchi; - prove strutturate di altro tipo.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Competenza in matematica <i>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</i>	
NUCLEI: OSSERVARE E SPERIMENTARE - SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI- L 'UOMO, I VIVENTI E L 'AMBIENTE <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere;• esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti;• individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali;• individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli;• riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali;• ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute;• ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale;• espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato;• trova da varie fonti (libri, internet discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	
QdR INVALSI 2014/2015	<i>Processi e ambiti</i> <i>Dimensioni</i> Aspetti-Lettura e comprensione Aspetto 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. Aspetto 2: Individuare informazioni date esplicitamente nel testo. Aspetto 3: Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore. Aspetto 4: Cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale (organizzazione logica entro e oltre la frase). Aspetto 5a: ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse). Aspetto 5b: Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze

	<p>complesse.</p> <p>Aspetto 6: Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/ o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.</p> <p>Aspetto 7: Riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali</p> <p>Ambito della competenza grammaticale</p> <p>4. Lessico e semantica Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali; polisemia; usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; struttura e uso del dizionario.</p>
ABILITÀ	<p>CLASSE 4^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p>Classificare materiali e oggetti in base ad una o più proprietà.</p> <p>Individuare proprietà di materiali comuni.</p> <p>Produrre semplici fenomeni fisici e/o chimici (miscele eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni);</p> <p>Integrare i risultati di un esperimento ed esprimerli in forma grafica.</p> <p>Distinguere un fenomeno fisico da uno chimico in base ai criteri di reversibilità e irreversibilità.</p> <p>Osservare sistematicamente un ambiente naturale ed individuarne gli elementi, le connessioni e le trasformazioni.</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Indagare sulle relazioni tra l'ambiente e gli esseri viventi.</p> <p>Individuare somiglianze e differenze tra diversi esseri viventi.</p> <p>Classificare gli esseri viventi in base ad una o più caratteristiche.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Indagare sulle relazioni tra habitat ed animali.</p> <p>Conoscere la produzione degli animali e delle piante.</p> <p>Conoscere le principali nozioni di educazione alimentare.</p> <p>Mettere in atto comportamenti di rispetto dell'ambiente e della propria salute.</p> <p>CLASSE 5^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p>Acquisire conoscenze relative ai principi di fisica, attraverso contesti esperienziali, per comprendere fenomeni, moti, forze, macchine semplici.</p> <p>Conoscere che cos'è l'energia e indagare sui comportamenti delle diverse forme che la producono.</p> <p>Comprendere il concetto di fonte energetica, distinguendo tra fonti rinnovabili e non, in funzione, anche, della salvaguardia ambientale.</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Proseguire l'osservazione degli ambienti nel tempo, per individuarne elementi, connessioni e trasformazioni.</p> <p>Indagare la struttura del suolo partendo dalla composizione della Terra e dei suoi movimenti.</p> <p>Proseguire le osservazioni del cielo e acquisire conoscenze relative al nostro Sistema Solare.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Conoscere meccanismi e funzioni del corpo umano, comprenderne l'importanza per assumere atteggiamenti di rispetto e salvaguardia della propria salute.</p> <p>Comparare meccanismi e funzioni degli apparati/sistemi dell'organismo umano con quelli di altri viventi (animali e vegetali).</p>

	Riconoscere un problema ambientale, analizzare cause e conseguenze, ipotizzare possibili soluzioni. Comprendere il significato di “sviluppo sostenibile”
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p>Osservazione di un microambiente ad occhio nudo e con strumenti.</p> <p>Individuazione di elementi, connessioni e trasformazioni in un microambiente.</p> <p>Le strutture del suolo e le loro relazioni.</p> <p>Osservazione di un fenomeno fisico/chimico.</p> <p>Classificazioni.</p> <p>Tabulazioni grafiche di dati osservati.</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Caratteristiche e proprietà di materiali diversi.</p> <p>Le caratteristiche dei viventi.</p> <p>Somiglianze e differenze tra esseri viventi.</p> <p>Classificazioni in base a proprietà specifiche.</p> <p>I passaggi di stato della materia.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>Comparazione e studio del funzionamento degli organi nei diversi esseri viventi.</p> <p>Le trasformazioni ambientali, anche globali, conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p> <p>Problemi ecologico/ambientali e intervento dell'uomo.</p> <p>Il rispetto del proprio corpo e le buone pratiche alimentari e sportive per preservarlo in salute.</p> <p>CLASSE 5^</p> <p>Osservare e sperimentare</p> <p>Il funzionamento di semplici macchine.</p> <p>L'energia e la sua produzione.</p> <p>Le fonti energetiche rinnovabili e non</p> <p>Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>Utilizzo di concetti geometrici e fisici fondamentali (lunghezze, angoli, superfici, volume, capacità, peso, temperatura, forza, luce...) in contesti concreti.</p> <p>I movimenti della Terra.</p> <p>Il Sistema Solare.</p> <p>Esperimenti su materiali comuni per indagarne i comportamenti e individuarne le proprietà.</p> <p>Interpretazione di fenomeni osservati in termini di variabili e relazioni fra essi.</p> <p>Esperimenti e trasformazioni, invarianze e conservazioni (passaggi di stato, combustione,...).</p> <p>Le fonti energetiche.</p> <p>L'energia rinnovabile (origine, caratteristiche, utilizzo e impatto ambientale)</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>La struttura e il funzionamento di organi e apparati del corpo umano.</p> <p>Relazioni e rapporti fra apparati del corpo umano e funzioni vitali.</p> <p>Il rispetto del corpo.</p>

	Relazione tra igiene, corretta alimentazione e salute. Problemi ambientali e possibili soluzioni.	
ATTEGGIAMENTI	<p>Persistere: capacità di portare a termine il compito rimanendo focalizzati su di esso.</p> <p>Pensare in modo flessibile: capacità di prendere in esame una situazione da una prospettiva diversa trovando un altro punto di vista, generando alternative o considerando opzioni; superamento di un punto di vista centrato su di sé.</p> <p>Pensare sul pensiero: capacità metacognitiva, ovvero di sapere ciò che sappiamo e ciò che non sappiamo; abilità a predisporre un piano d’azione, mantenerlo in memoria, riflettendo su di esso e valutandolo al completamento.</p> <p>Fare domande e porre problemi: abilità di sviluppare un atteggiamento inquisitorio considerando, ad esempio: punti di vista alternativi, connessioni e relazioni casuali, ipotetici scenari “come se”, eventuali discrepanze nell’ambiente, evidenza logica dei fatti.</p> <p>Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi: disposizione ad utilizzare bene tutti i sensi nella raccolta dei dati provenienti dall’ambiente</p> <p>Creare, immaginare, innovare: tentare modalità diverse dal conosciuto per la risoluzione di un problema, generando nuove idee e cercando scorrevolezza ed originalità. Tendenza a proiettarsi in ruoli diversi usando analogie, partendo con una visione e lavorando a ritroso, immaginando di essere l’oggetto da considerare.</p> <p>Rispondere con meraviglia e stupore: lasciarsi affascinare dai fenomeni e dalla bellezza del mondo per scoprire ciò che in esso stupisce ed è misterioso.</p> <p>Assumere rischi responsabili: capacità di avventurarsi vivendo ai limiti della propria competenza; capacità di accettare la confusione, l’incertezza e i rischi di fallimento come parte del processo normale e di considerare gli ostacoli eventi sfidanti ed interessanti, capaci di produrre sviluppo.</p> <p>Pensare in modo interdipendente: disposizione a lavorare insieme agli altri apprendendo da loro in situazioni di reciprocità. Il lavoro di gruppo richiede l’abilità di giustificare le proprie idee e di saggiare la fattibilità di strategie di soluzione proposte da altri.</p> <p>Rimanere aperti ad un apprendimento continuo: capacità di apprendere dalle esperienze, di essere orgogliosi di sé e nel contempo di essere umili e disponibili ad imparare cose nuove, ammettendo quello che non si sa e resistendo al compiacimento.</p>	
CONTENUTI	<p><i>4^ classe</i></p> <p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Gli elementi indispensabili per la vita dei viventi: aria, acqua, terreno.</p> <p>Le parti della pianta, della foglia</p> <p>La fotosintesi clorofilliana.</p> <p>Individuazione dei ruoli degli organismi all’interno di un ecosistema.</p> <p>Il funzionamento delle catene alimentari</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Osservazione, conoscenza e sperimentazione degli elementi primari: acqua, aria, terra, fuoco</p>	<p><i>5^ classe</i></p> <p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Fenomeni fisici e chimici.</p> <p>Energia: concetto, fonti, trasformazioni.</p> <p>Conoscere le risorse idriche e il loro utilizzo.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Il sistema solare e i corpi celesti.</p> <p>I movimenti della Terra.</p> <p>L’UOMO, I VIVENTI E L’AMBIENTE</p> <p>La dieta mediterranea.</p> <p>La cellula</p> <p>La struttura e la funzione dei vari apparati: scheletrico, muscolare, respiratorio, circolatorio, digerente, escretore e riproduttore.</p>

	L’UOMO, I VIVENTI E L’AMBIENTE Le caratteristiche degli esseri viventi e le loro funzioni vitali. Le catene alimentari. L'inquinamento.	Il sistema nervoso Gli organi di senso
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Osservazione di oggetti e catalogazione delle materie di cui si compongono. Esperimenti sui passaggi di stato dell’acqua. Esperimenti sulle proprietà dell’aria e studio della composizione dell’atmosfera con conduzione di semplici osservazioni scientifiche. Osservazione e classificazione di semi. Conduzione di esperimenti sulla germinazione di piante con semi. Conduzione di esperimenti per verificare la traspirazione delle piante. Osservazione di alcuni vertebrati e descrizione a carattere scientifico degli animali osservati. Osservazione dal vivo di alcuni insetti e descrizione a carattere scientifico degli animali osservati. Esperimenti sulla permeabilità /impermeabilità del suolo.	Osservazione di video e CD didattici. Tabulazione di informazioni. Costruzione di cartelloni Esperimenti per analizzare la composizione delle ossa e le loro proprietà. Giochi per la scoperta della risposta volontaria e involontaria agli stimoli. Giochi ed esperienze laboratoriali per la scoperta delle funzioni degli organi di senso: giochi per sviluppare il tatto, per affinare l’olfatto; esperimenti sulla propagazione della luce e del suono; esperimenti sull’eco.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Esplorazione dell’ambiente esterno della scuola. Ricerca e raccolta di oggetti nel giardino, nei campi vicini.	Attività nell’ambiente esterno della scuola e in palestra.
COMPITI DI REALTÀ	La materia che passione ... frantumazione , miscugli, aggregazione. Tracce di animali ... carte di identità e schede di riconoscimento.	Il mio corpo che passione. Il decalogo per volersi bene ... proteggersi da infezioni, malattie, traumi
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	- Osservazioni e sperimentazioni di fenomeni; - esercitazioni orali; - esercitazioni pratiche; - esercitazioni scritte; - test a scelta multipla; - test Vero/Falso;	

	<ul style="list-style-type: none">- individuazione di corrispondenza;- questionario a scelta multipla;- questionario a risposta aperta;- testo a buchi;- prove strutturate di altro tipo.
--	---

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Competenza in Scienze <i>La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.</i>	
NUCLEI: -FISICA E CHIMICA - ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA – BIOLOGIA <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i>	
TRAGUARDI FISICA E CHIMICA -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. -Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni . - ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA - 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. -Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. -Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. BIOLOGIA -Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. -Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali	
CONOSCENZE	FISICA E CHIMICA -Il metodo scientifico -Gli stati della materia -La temperatura, il calore e i cambiamenti di stato -Il sistema Terra: aria; acqua; suolo -Il moto dei corpi -L'equilibrio dei corpi e le leve -Le tre leggi del moto

	<ul style="list-style-type: none">-Le forze nei fluidi-Il lavoro e l'energia-Elettricità e magnetismo-Le onde sonore-La luce-L'introduzione alla chimica-La chimica generale-La chimica organica <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <ul style="list-style-type: none">-La terra e la luna-Il sistema solare-L'universo-La crosta terrestre e le sue trasformazioni (tettonica a placche-vulcani-terremoti)-I minerali e le rocce <p>BIOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none">-L'organizzazione e la classificazione dei viventi-Il regno vegetale-Il regno animale-L' anatomia e la fisiologia del corpo umano-L'educazione alla salute-L'evoluzione e la storia della vita-La trasmissione della vita (riproduzione e genetica)-L'ecologia
ABILITA'	<p>FISICA E CHIMICA</p> <ul style="list-style-type: none">-Utilizza i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza;-Raccoglie dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trova relazioni quantitative e le esprime con rappresentazioni formali di tipo diverso.-Utilizza correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva e si degrada, con produzione di calore,nelle catene energetiche reali.-Padroneggia concetti di semplici trasformazioni chimiche.-Realizza esperienze di fisica e di chimica quali ad esempio: fusione ed evaporazione dell'acqua, costruzione di un circuito elettrico, piano inclinato, vasi comunicanti, reazioni con materiale di uso quotidiano... <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <ul style="list-style-type: none">-Osserva, modella e interpreta i più evidenti fenomeni celesti utilizzando anche planetari o simulazioni al computer.-Ricostruisce i movimenti della terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni.-Spiega, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi dell'eclissi di sole e di luna.-Riconosce, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.-Conosce la struttura della terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche);-Individua i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione

	<p>-Realizza esperienze quali ad esempio: la raccolta e la classificazione di campioni di rocce diverse, costruzione di una meridiana, costruzione di un modello planetario....</p> <p>BIOLOGIA</p> <p>-Riconosce le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi.</p> <p>-Comprende il senso delle grandi classificazioni e riconosce nei fossili indizi per ricostruire nel tempo la successione e l'evoluzione delle specie.</p> <p>-Conosce le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.</p> <p>-Acquisisce corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità.</p> <p>-Sviluppa la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione;</p> <p>-Evita consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.</p> <p>-Assume comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.</p> <p>-Rispetta e preserva la biodiversità nei sistemi ambientali.</p> <p>-Realizza esperienze quali ad esempio :la respirazione delle piante, la fotosintesi e la crescita delle piante, elaborazione di una corretta dieta.....</p>		
ATTEGGIAMENTI	Mostra capacità nella focalizzazione degli organizzatori concettuali quali causa/effetto, sistema, stato/trasformazione, equilibrio, energia, precisione nella costruzione di modelli interpretativi; disponibilità alla verifica e flessibilità di pensiero nel rivedere le ipotesi formulate alla luce di evidenze riscontrate; sensibilità nell'attuazione di scelte personali ecologicamente sostenibili		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>FISICA E CHIMICA</p> <p>-Metodo scientifico</p> <p>-Materia.</p> <p>-Calore e temperatura</p> <p>-I cambiamenti di stato</p> <p>-Il sistema Terra: aria, acqua e suolo</p> <p>-Tempo e clima.</p> <p>BIOLOGIA</p> <p>-Organizzazione dei viventi (la cellula)</p> <p>-Classificazione dei viventi</p> <p>- I viventi più semplici: Monere, Protisti, Funghi e Virus.</p> <p>-Regno vegetale.</p>	<p>2^ classe</p> <p>FISICA E CHIMICA</p> <p>-Moto dei corpi</p> <p>-Equilibrio dei corpi e leve</p> <p>-Le tre leggi del moto</p> <p>-Forze nei fluidi</p> <p>-Onde sonore</p> <p>-La luce</p> <p>-Introduzione alla chimica</p> <p>BIOLOGIA</p> <p>-Anatomia e fisiologia del corpo umano</p> <p>-Educazione alla salute e all'igiene.</p> <p>-Ecologia:(ecosistemi – catene alimentari</p>	<p>3^ classe</p> <p>FISICA E CHIMICA</p> <p>-Lavoro ed energia</p> <p>-Elettricità e magnetismo</p> <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <p>-Terra e luna</p> <p>-Sistema solare</p> <p>-Universo</p> <p>-Minerali e rocce</p> <p>-Vulcani e terremoti</p> <p>-Dinamismo della crosta terrestre (forze endogene ed esogene – vulcani - terremoti)</p>

	-Regno animale.	biomi.)	BIOLOGIA -La trasmissione della vita (Riproduzione e Genetica) -L'Evoluzione e la storia della vita.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	- Attività su calore , temperatura ed effetti sulla materia in tutte le sue forme. - Attività sulle proprietà e trasformazioni della materia. - Attività di osservazione di forme di vita semplici attraverso strumenti quali il microscopio.	- Attività di verifica sperimentale di leggi di fisica e chimica. - Attività sperimentali sulle forze e l'equilibrio dei corpi. - Attività inerenti alla fisiologia del corpo umano e riproduzione di modelli di apparati e sistemi.	- Attività sperimentali sulle trasformazioni energetiche. - Attività di costruzione di circuiti elettrici.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	-Visite guidate ad un laboratorio scientifico. -Uscite sul territorio per semplici esperienze.	-Visite guidate ad un laboratorio scientifico. -Uscite sul territorio per semplici esperienze.	-Visite guidate ad un laboratorio scientifico. -Uscite sul territorio per semplici esperienze.
COMPITI DI REALTÀ	Compiti in contesti reali, da risolvere attraverso l'utilizzo delle competenze acquisite (Es: Classificazione di animali o vegetali mediante il linguaggio degli insiemi – Confronto di temperature minime e massime di alcune città e realizzazione di un grafico – Attività sugli stati e sui cambiamenti di stato della materia.....)	Compiti in contesti reali, da risolvere attraverso l'utilizzo delle competenze acquisite (Es: Elaborazione di una corretta dieta e suddivisione del fabbisogno energetico giornaliero – Alimentazione nel tempo e nelle culture – Trasformazioni chimiche con composti utilizzati in attività quotidiane.....)	Compiti in contesti reali, da risolvere attraverso l'utilizzo delle competenze acquisite (Es: Costruzione di circuiti elettrici – Consumo energetico degli apparecchi elettrici di casa e risparmio energetico- Calcolo del lavoro compiuto svolgendo semplici attività quotidiane.....)

**MODALITÀ E STRUMENTI
VALUTATIVI**

-Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite a diversi obiettivi
-Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2006: Identità, autonomia, salute			
NUCLEI: La conoscenza del mondo <i>Riferimento:</i> IN curricolo I ciclo 2012			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze: Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti,i fenomeni naturali,accorgendosi dei loro cambiamenti Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra /sotto, destra/sinistra,etc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.			
QdR INVALSI 2014/2015	Processi Ambiti Dimensioni		
CONOSCENZE	Il bambino ha familiarità sia con la strategia del contare e dell’operare con i numeri, sia con quelle necessarie per compiere le prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità.		
ABILITA’	Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni; Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali.		
ATTEGGIAMENTI	Il /la bambino/a è curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.		
CONTENUTI	1^ anno scuola dell'infanzia Riconoscere i colori primari e saperli denominare Discriminare e riconoscere le dimensioni grande/piccolo,alto/basso Raggruppare oggetti in base al colore, alla dimensione, all'uso o funzione Comprende l'alternanza giorno/notte Cogliere i cambiamenti naturali nell'ambiente in cui vive(tempo atmosferico e stagioni) Percepire in modo globale lo schema corporeo Orientarsi negli spazi della scuola Riconoscere i concetti spaziali sopra/sotto,dentro/fuori, aperto/chiuso Riconoscere alcune forme geometriche:	2^ anno scuola dell'infanzia Riconoscere i colori secondari Riconoscere e discriminare le grandezze piccolo,medio, grande e compiere seriazioni Formare raggruppamenti in base alle quantità tanto/poco Cogliere le trasformazioni del tempo e delle stagioni Ricomporre la figura umana Contare fino a cinque Riconoscere il primo e l'ultimo di una serie di elementi Colorare lo spazio interno di una figura Riconoscere e denominare e discriminare le forme geometriche cerchio, quadrato, triangolo Stabilire relazioni spaziali prima/dopo in alto/in basso, dentro/fuori,davanti/dietro, vicino/lontano,e riconoscerle	3^ anno scuola dell'infanzia Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi Usare il numero in contesti operativi Usare il numero in contesti operativi riconoscendone il significato Riconoscere i colori primari e secondari Raccogliere dati, registrare fatti, individuare collegamenti Attribuire un valore numerico all'ordinamento Trovare regole e regolarità Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione

	cerchio e quadrato		
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osserviamo il paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali. Riflettiamo sul tempo che passa.		
COMPITI DI REALTÀ	Realizzare il calendario della colazione della salute.	Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.	Realizzare una “mappa” per la sistemazione dei giochi, relative a un angolo della sezione, funzionale alla attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Nella scuola dell'infanzia gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze. L'osservazione sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all’argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali). Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto). Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati).Tabulazione di dati.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.
La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

NUCLEI: TECNOLOGIA
Vedere e osservare
Prevedere e immaginare
Intervenire e trasformare
Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza:
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di piegarne il funzionamento.
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ASPETTI - LETTURA E COMPRENSIONE

- 1.Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni; riconoscere le relazioni tra parole.
- 2.Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
- 3.Fare un’inferenza diretta, ricavando un’informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall’enciclopedia personale del lettore.
- 4. Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.
- 5a - Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse
- 5b Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

AMBITI-COMPETENZA GRAMMATICALE

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

PROCESSI-MATEMATICA

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

CONOSCENZE	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>Gli oggetti e gli strumenti della vita quotidiana.</p> <p>Le modalità di misurazioni e rilievi fotografici.</p> <p>Le istruzioni e le informazioni in opuscoli informativi.</p> <p>Le regole del disegno tecnico.</p> <p>Le proprietà di materiali comuni.</p> <p>La funzionalità di nuove applicazioni informatiche.</p> <p>Le modalità di rappresentazione dati.</p> <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p>Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti.</p> <p>Produzione di semplici oggetti: analisi dei diversi materiali proposti per una scelta consapevole.</p> <p>Tabelle e istogrammi per la rilevazione dei dati.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti.</p> <p>Analisi del malfunzionamento di oggetti.</p> <p>Analisi di etichette e/o volantini.</p> <p><i>Intervenire e trasformare:</i></p> <p>Montaggio e smontaggio di oggetti.</p> <p>Le parti del computer.</p> <p>Programmi per l'uso del mouse.</p> <p>Programmi per l'uso della tastiera (tasti funzione: invio, barra spaziatrice, frecce direzionali).</p> <p>Programmi per disegni e colorazioni libere.</p> <p>Principali icone del desktop.</p> <p>Procedura per il salvataggio di un file</p> <p>Giochi didattici con il computer e la LIM.</p> <p>Programmi di videoscrittura.</p> <p>Programmi di presentazione (Power Point).</p>
-------------------	--

	Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali.
ABILITA'	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Impiega alcune regole del disegno tecnico ed espressivo per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <p>Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizza un oggetto con materiali e tecniche diversi, descrivendone e documentandone la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cerca, seleziona, scarica e installa sul computer un comune programma di utilità.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione e di consumo di alcuni prodotti alimentari: vino, olio...</p>

ATTEGGIAMENTI	<p>Stimola un atteggiamento di curiosità.</p> <p>Si apre alla socializzazione.</p> <p>Si confronta e condivide.</p> <p>Assume atteggiamenti costruttivi.</p> <p>Rispetta turni, idee e opinioni altrui.</p> <p>Acquisisce fiducia nelle proprie capacità.</p>				
CONTENUTI	<p>Prima classe Gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo</p> <p>Gli utensili, strumenti e macchine utilizzate nella scuola.</p> <p>I materiali e le loro proprietà.</p> <p>Il PC e gli elementi che lo compongono.</p> <p>Programma specifico di disegno: paint.</p> <p>Il Coding.</p> <p>Le tecniche di costruzione.</p> <p>Le tecniche espressivo-manpolative.</p>	<p>Seconda classe Gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo.</p> <p>Gli utensili, strumenti e macchine.</p> <p>I materiali e le loro proprietà.</p> <p>L'inquinamento e sfruttamento delle risorse naturali.</p> <p>Le periferiche del computer. Programma di videoscrittura e di grafica</p> <p>Il Coding.</p> <p>Le tecniche di costruzione.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p>	<p>Terza classe La materia</p> <p>Materiali naturali e artificiali.</p> <p>La raccolta differenziata: struttura di semplici oggetti e analisi delle loro proprietà.</p> <p>Tabelle con dati in relazione fra loro.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p> <p>Il senso delle proporzioni.</p> <p>Gli utensili, strumenti e macchine nel tempo.</p> <p>Le periferiche del computer. Programma di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Il Coding.</p>	<p>Quarta classe I materiali nella vita quotidiana, materia prima, proprietà, produzione, impiego e riciclaggio: legno, carta, fibre tessili, materie plastiche, vetro, ceramica, metalli.</p> <p>Gli strumenti di misurazione: termometro, barometro.</p> <p>L'energia: solare termica, eolica, geotermica, ecc.</p> <p>Le energie rinnovabili.</p> <p>il territorio, gli insediamenti urbani, le tipologie abitative, le tecniche costruttive, l'impiantistica, le reti di distribuzione</p> <p>Internet.</p> <p>Il Coding.</p> <p>Gli alimenti e le trasformazioni.</p> <p>Il disegno(tecnico ed espressivo).</p>	<p>Quinta classe Le centrali elettriche.</p> <p>Gli alimenti e le trasformazioni.</p> <p>il territorio, gli insediamenti urbani, le tipologie abitative, le tecniche costruttive, l'impiantistica, le reti di distribuzione</p> <p>Internet: la rete, il web, i social.</p> <p>Il Coding.</p> <p>Il disegno (tecnico ed espressivo).</p> <p>Le tecniche di costruzione.</p> <p>La fotografia.</p> <p>Guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p>

	Il disegno(tecnico ed espressivo).				
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Esplorazioni operative basate sulla curiosità e sulla partecipazione diretta e attiva per riconosce diversi tipi di materiali. Attività di realizzazione di oggetti in carta e di altro materiale povero e/o di riciclo.</p> <p>Avvio all'uso del PC: tastiera, mouse... Avvio all'uso di software: paint.</p>	<p>Esplorazioni operative basate sulla curiosità e sulla ricerca esplorativa per riconoscere e descrivere le principali caratteristiche di oggetti e strumenti di uso quotidiano. Attività di realizzazione di oggetti in carta e di altro materiale povero per decorazioni; sequenze operative e descrittive della realizzazione di modellini; individuazione di difetti.</p> <p>Incontro con animatore digitale.</p> <p>Esperienze di coding su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di problemsolving su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p>	<p>Esplorazioni operative basate su atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare con approccio scientifico per iniziare a riconoscere le caratteristiche della tecnologia e per realizzare dei semplici artefatti. Incontri con animatore digitale.</p> <p>Esperienze di coding su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Esperienze di stime approssimate e confronto</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p> <p>Attività di realizzazione di oggetti in carta e di altro materiale povero per decorazioni; sequenze operative e descrittive della realizzazione di modellini; individuazione di difetti.</p>	<p>Esplorazioni operative basate sulla metodologia del problem solving per sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca atti a utilizzare le principali funzioni della tecnologia e a iniziare a conoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della stessa.</p> <p>Incontro con animatore digitale.</p> <p>Esperienze in palestra di coding.</p> <p>Esperienze di stime approssimate e confronto.</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p> <p>Esperienze di coding.su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim.</p>	<p>Esplorazioni operative basate sulla metodologia del problem solving per sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca atti a utilizzare le principali funzioni della tecnologia e a cercare, selezionare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità. Incontro con animatore digitale.</p> <p>Esperienze in palestra di coding.</p> <p>Esperienze di coding.su materiale cartaceo.</p> <p>Esperienze di stime approssimate e confronto.</p> <p>Attività di disegno tecnico: uso della matita, di righello</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Attività istruttive per l'utilizzo e il riordino di materiale didattico, di costruzione di oggetti, di consumo di prodotti alimentari</p> <p>Ricerca di piatti tipici locali basati sull'utilizzo dell'olio; compilazione di ricette su materiale cartaceo; procedure per la presentazione.</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Conoscenza del territorio	Conoscenza del territorio	Visite presso botteghe artigiane locali.	Visite presso industrie manifatturiere locali	Visite presso industrie manifatturiere locali.
COMPITI DI REALTÀ	Il decalogo delle buone pratiche ecologiche	Carta ricaricata.	Piccoli artigiani di classe	Dalla vite al vino: tecniche di lavorazione e visita a una cantina.	Dalla molitura all'olio: tecniche di lavorazione e visita a un frantoio.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento Ricorso a rubriche valutative originali, complete di criteri di correttezza rispetto al compito, da rendere note ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – Competenza disciplinare in Tecnologia – attraverso un compito di tipo reale.				

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE
TECNOLOGIA CLASSI I II III IV V**

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
Vedere e osservare	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento.	Riconoscere gli elementi e i fenomeni attraverso un'osservazione autonoma. Impiegare regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti, rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Riconosce/osserva elementi e fenomeni in modo:	
			corretto e preciso e creativo	10
			corretto e preciso	9
			corretto	8
			abbastanza corretto	7
			essenziale	6
Prevedere e immaginare	L'alunno ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione	Proporre stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti	Realizza modelli/rappresentazioni grafiche e usa gli strumenti in modo:	
			corretto e preciso e creativo	10

		<p>Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti con appropriati strumenti e materiali. Realizzare semplici modelli o rappresentazioni grafiche;</p> <p>Usare gli strumenti tecnici o multimediali; Prevedere le conseguenze di decisioni e comportamenti.</p>	<p>corretto e preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>
<p>Intervenire e trasformare</p>	<p>L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione avvalendosi in modo appropriato nelle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche sul proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumentimultimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere criticamente le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Utilizzare semplici procedure per selezione e preparare alimenti.</p> <p>Decorare e riparare il proprio materiale scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare , selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Conosce/comprende/utilizza oggetti, strumenti e linguaggio tecnicoin modo:</p> <p>corretto e preciso e creativo</p> <p>corretto e preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>Essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>10</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>
<p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	<p>Lo studente agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se' e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi trasferendo tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico.</p> <p>Riconosce alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.</p>	<p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.</p> <p>Classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso</p> <p>Conoscere gli elementi fondamentali dell'alimentazione e degli stili di vita.</p>	<p>Riconosce e denomina le parti del proprio corpoin modo:</p> <p>completo</p> <p>preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>10</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>

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

Sezione: Scuola secondaria di primo grado

<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2006:</p> <p>Competenza di base in campo scientifico e tecnologico</p> <p>La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.</p> <p>La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p>
<p>NUCLEI:</p> <p>Vedere e osservare</p> <p>Prevedere e immaginare</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <p><i>Riferimento:</i> IN curricolo I ciclo 2012</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.			
QdR INVALSI 2014/2015	Processi Ambiti Dimensioni		
CONOSCENZE	Classificazione, proprietà, modalità di produzione e lavorazione, possibili impieghi ed eventuali modalità riciclo dei vari tipi di materiali. Struttura, differenze e modalità d'uso di semplici utensili e strumenti di misura. Classificazione, principi nutritivi, modalità di produzione, preparazione e conservazione degli alimenti ai fini di una sana alimentazione. Caratteristiche, funzionamento e campo di applicazione delle principali tecnologie utilizzate nelle costruzioni, nei trasporti e nell'agricoltura. Nozioni fondamentali di elettricità e magnetismo e loro pratica applicazione nella produzione di energia, nell'elettrotecnica e nelle telecomunicazioni. Disegno tecnico di figure piane e solide mediante procedure di tipo manuale e/o con l'uso di software residenti o disponibili sul web.		
ABILITÀ'	1^ classe scuola secondaria primo grado Riconosce le principali differenze e proprietà dei vari materiali, individuandone vantaggi, svantaggi e settori di impiego. Riconosce ed analizza il settore produttivo di provenienza di oggetti presi in esame. Riconosce, analizzare e descrivere oggetti, utensili, macchine, impianti, reti e assetti territoriali nelle loro procedure costruttive, nelle loro parti, nella loro contestualizzazione e in base alla loro sostenibilità/qualità sociale. Individuato un bisogno, realizza il modello di un sistema operativo per soddisfarlo, seguendo la procedura: ideazione–progettazione – rappresentazione – realizzazione – collaudo - produzione – dismissione – riciclo. Conosce norme del disegno geometrico e uso degli strumenti per il disegno geometrico-tecnico. Saper costruire le principali figure geometriche piane impiegando anche le scale di rappresentazione.	2^ classe scuola secondaria primo grado Conosce le funzioni degli alimenti. Conosce le caratteristiche dei diversi principi nutritivi. Conosce le caratteristiche di una alimentazione sana ed equilibrata. Conosce le caratteristiche dei vari tipi di alimenti ed il loro processo produttivo. Conosce i diversi metodi di conservazione degli alimenti. Conosce le tecniche di cottura. Conosce gli OGM e gli alimenti biologici. Sa leggere le etichette. Conosce i vantaggi e gli svantaggi dei diversi mezzi di trasporto. Conosce i principi di funzionamento dei vari mezzi di trasporto. Conosce i nomi tecnici delle componenti principali dei vari mezzi di trasporto. Conosce la struttura e le caratteristiche delle principali infrastrutture di trasporto. Sa confronta mezzi di trasporto simili riferendosi alle caratteristiche tecniche. Riconosce la differenza tra strutture portanti e	3^ classe scuola secondaria primo grado Conosce la natura dei fenomeni elettrici e magnetici. Comprende la differenza tra materiali conduttori e isolanti. Conosce i concetti di tensione, corrente e resistenza elettriche. Conosce i componenti di un circuito elementare e la loro funzione. Sa realizzare circuiti semplici in serie e parallelo. Conosce e sa prevenire i pericoli della corrente elettrica. Conosce come usare con sicurezza e in modo economico l'elettricità in casa. Conosce componenti e funzionamenti degli elettrodomestici. Sa riconoscere le diverse forme di energia. Conosce le fonti di energia rinnovabili e quelle non rinnovabili. Sa analizzare i problemi di inquinamento ambientale legati all'uso delle fonti di energia. Conosce il funzionamento delle centrali elettriche. Analizza i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili. Conosce le tecnologie per lo sfruttamento delle

		<p>non portanti di un edificio per civile abitazione. Conosce i materiali e le tecniche utilizzati per realizzare le strutture portanti di un edificio. Conosce i materiali ed i componenti dei principali impianti tecnologici di un edificio.</p> <p>Conosce le norme del disegno tecnico e consolidare l'uso degli strumenti per il disegno. Rappresenta figure piane e solide con il metodo delle proiezioni ortogonali, applicando le regole di costruzione delle figure geometriche piane.</p>	<p>fonti energetiche alternative.</p> <p>Consolida la conoscenza dei principali solidi geometrici e il loro sviluppo geometrico. Rappresenta solidi e semplici oggetti mediante proiezioni ortogonali e/o assonometrie; Legge e quota disegni rappresentanti figure e/o oggetti in scala. Conosce il linguaggio simbolico adottato nella rappresentazione degli impianti.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Assume un atteggiamento responsabile e rispettoso nei confronti delle persone e delle cose, accettando di rispettare turni, idee ed opinioni. È disponibile a collaborare e confrontarsi con i compagni e con i docenti, condividendo le sue conoscenze e le abilità per affrontare problemi specifici. Dimostra familiarità con i vari tipi di materiali, strumenti ed utensili ed è in grado di capacità di selezionarli in base alle diverse necessità. Ha fiducia nelle sue capacità di apprendimento ed adattamento a nuovi contesti e problemi.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado</p> <p>LEGNO</p> <p>Generalità, campi di impieghi del legno, parti di un albero, struttura di un tronco in legname da lavoro. Caratteristiche fisiche, meccaniche e tecnologiche. Produzione, caratteristiche ed utilizzi di compensati, multistrati, paniforti e tamburati. Produzione, caratteristiche ed utilizzi di pannelli in masonite ed in truciolare e travi in legno lamellare. Macchine ed utensili per la lavorazione del legno. Il problema della deforestazione.</p> <p>CARTA</p> <p>Generalità, materie prime, materie prime ausiliarie e carta da macero per la produzione della carta. Preparazione delle paste di cellulosa. Fabbricazione della carta. Tipologie di carta. Carta riciclata e sua produzione.</p> <p>METALLI</p> <p>Classificazione degli elementi. Proprietà fisico-chimiche, meccaniche e tecnologiche. Ferro: minerali, tipologie di leghe ed estrazione del ferro. Ghisa ed acciaio: proprietà, produzione e campi di impiego. Alluminio e sue leghe: proprietà, produzione e campi di impiego. Rame e sue leghe: proprietà, produzione e campi di impiego. Altri metalli: proprietà e campi di</p>	<p>2^ scuola secondaria primo grado</p> <p>EDUCAZIONE ALIMENTARE</p> <p>Introduzione sull'alimentazione: funzioni e principi nutritivi degli alimenti. I principi nutritivi presenti negli alimenti. Fabbisogno energetico, metabolismo basale, livelli di assunzione raccomandati di nutrienti e piramide alimentare. Dieta mediterranea e dieta vegetariana ed altre diete. Disturbi legati all'alimentazione, indice di massa corporea, regole per una corretta alimentazione.</p> <p>Richiami su metalli e materie plastiche</p> <p>ALIMENTI</p> <p>Cereali: tipologie, principi nutritivi e prodotti derivati. Oli: tipologie, principi nutritivi ed estrazione. Legumi, ortaggi, frutta: principi nutritivi. Carni e derivati: tipologie, principi nutritivi e lavorazioni. Prodotti della pesca: tipologie, principi nutritivi e lavorazioni. Latte e derivati: tipologie, principi nutritivi e lavorazioni. Bevande: tipologie e produzione. Conservazione dei cibi: classificazione delle tecniche utilizzabili, differenze ed additivi chimici. Cottura dei cibi: classificazione delle tecniche e settori di impiego. Alimenti biologici ed alimenti contenenti OGM. Imballaggi ed etichetti dei prodotti alimentari.</p> <p>Richiami su metalli e materie plastiche</p> <p>TECNOLOGIA DEI TRASPORTI</p> <p>Trasporto stradale: caratteristiche generali, funzionamento ed infrastrutture di una</p>	<p>3^ scuola secondaria primo grado</p> <p>Richiami su metalli e materie plastiche</p> <p>ELETTRICITA' E MAGNETISMO</p> <p>Origine e caratteristiche dell'energia elettrica; materiali conduttori ed isolanti. Tensione, corrente, resistenza e legge di Ohm, circuito elettrico elementare. Potenza ed energia, effetto Joule, analogia idraulica. Circuiti elettrici in serie ed in parallelo; pile ed accumulatori e loro funzionamento. Elettrolisi, galvanostegia, galvanoplastica e loro utilizzi. Fenomeni elettrostatici e loro utilizzi. Proprietà delle calamite. Elettrocalamite. Induzione elettromagnetica. Corrente alternata e corrente continua: differenze, vantaggi ed impieghi. Trasformatore: finalità, schema e funzionamento. Alternatore e dinamo: finalità, schema e funzionamento. Motore elettrico: finalità, schema e funzionamento.</p> <p>Richiami su metalli e materie plastiche</p> <p>APPARECCHI ELETTRODOMESTICI</p> <p>Frigorifero, lavatrice, lavastoviglie, aspirapolvere: schema e funzionamento. Scaldabagno, ferro da stiro, asciugacapelli, tostapane: schema e funzionamento. Forno a microonde: schema e funzionamento. Regole per il risparmio dell'energia elettrica. Etichetta energetica degli elettrodomestici.</p>

	<p>impiego. Lavorazioni in fonderia e per deformazione plastica, lavorazioni con macchine utensili, saldatura.</p> <p>MATERIALI DA COSTRUZIONE Classificazione dei materiali da costruzione: pietre naturali e materiali artificiali.Pietre naturali:classificazione delle rocce e loro utilizzi.Materiali artificiali: produzione, classificazione ed utilizzi dei laterizi e dei prodotti ceramici.Materiali leganti: produzione, classificazione ed utilizzi dei leganti.Riconoscimento delle pietre naturali e i laterizi più comuni. Vetro: materieprime per la produzione del vetro. Processo di fabbricazione del vetro. Tipologie di vetro e loro impieghi.</p> <p>MATERIE PLASTICHE E GOMME Materie plastiche e loro classificazione.Lavorazione delle materie plastiche.Impieghi della plastica e problemi di inquinamento.Gomma naturale e sua lavorazione. Gomme sintetiche e loro produzione.</p> <p>FIBRE TESSILIE PELLI Classificazione delle fibre tessili.Fibre tessili naturali: tipi, proprietà ed impieghi.Fibre tessili chimiche: tipi, proprietà ed impieghi.Fasi di produzione delle fibre tessili: filatura, torsione e tessitura.</p> <p>DISEGNO Elementi di disegno tecnico: introduzione, strumenti da disegno e loro modalità d'uso. Squadratura di un foglio: strumenti ed operazioni per la sua realizzazione e suo utilizzo nel disegno tecnico.Tracciamento di rette parallele, perpendicolari o con inclinazioni assegnate. Suddivisione di angoli.Disegno di triangoli e di quadrilateri.Disegno di poligoni regolari assegnato il lato oppure fissata la circonferenza circoscritta.</p> <p>INFORMATICA Introduzione ai programmi per l'elaborazione di testi. Creazione e formattazione di un testo. Utilizzo di modelli predefiniti. Definizione del layout di un testo. Creazione e formattazione di</p>	<p>rete stradale, classificazione dei veicoli su gomma, schema di un'automobile, principio di funzionamento dei motori a scoppio e dei motori a gasolio. Trasporto su rotaia: caratteristiche generali, funzionamento ed infrastrutture di una rete ferroviaria, schema di una locomotiva.Trasporto marittimo e fluviale: funzionamento e infrastrutture, schema di una nave.Trasporto aereo: caratteristiche generali, funzionamento e infrastrutture, classificazione dei velivoli, schema di un aereo e suo principio di funzionamento, schema di un elicottero e suo principio di funzionamento.</p> <p>Richiami su materiali leganti, materiali ceramici, vetro, metalli, materie plastiche TECNOLOGIA DELLE COSTRUZIONI Tipologie di costruzioni ed azioni su di esse agenti. Principi di funzionamento delle strutture portanti presenti nelle costruzioni.Fasi di progettazione e di costruzione di un edificio per civile abitazione. Schemi e installazione degli impianti tecnologici di un edificio.Posizionamento dell'edificio sulla base di norme urbanistiche e criteri di comfort.Protezione dell'edificio dai vari tipi di inquinamento. Altre tipologie di costruzioni differenti da quelle ad uso abitativo.</p> <p>Richiami sulle modalità di utilizzo degli strumenti da disegni e sulla costruzione di figure piane DISEGNO Concetto di proiezione ortogonale ed esempi di impiego. Procedura operativa per la costruzione della proiezione ortogonale di solidi.Rappresentazione di gruppi di solidi mediante proiezioni ortogonali.Uso delle scale di proporzione nel disegno tecnico e nelle cartografie. Rappresentazione grafica delle sezioni di singoli oggetti.Rappresentazione grafica delle sezioni di gruppi di oggetti.</p> <p>INFORMATICA Introduzione ai programmi per la creazione di presentazioni. Creazione e formattazione di una presentazione. Utilizzo di modelli predefiniti. Inserimento di animazioni e transizioni. Inserimento di immagini, suoni e video. Scelta</p>	<p>IMPIANTO ELETTRICO DOMESTICO Componenti di un impianto: contatore, interruttore automatico differenziale, cavi elettrici, apparecchi di comando e prese.Apparecchi di illuminazione: tipologie e principi di funzionamento.Pericolo elettrico, regole per la sicurezza, norme e marchi di riferimento.</p> <p>Richiami su legno, metalli e materie plastiche</p> <p>RISORSE ENERGETICHE</p> <p>Energia: definizione di energia, tipi di energia, risorse energetiche esauribili e rinnovabili, problematiche ambientali.Combustibili: classificazione, processo di combustione e potere calorifico.Carboni fossili: tipologie, reperimento ed impieghi.Petrolio: tipi di idrocarburi, ricerca, estrazione e raffinazione del petrolio, prodotti derivati dal petrolio.Gas: ricerca, estrazione ed impieghi. Combustibili alternativi: biomasse, residui biologici, idrogeno.Energia nucleare: fissione nucleare, fusione nucleare, combustibili nucleari, schema di una centrale, problemi ambientali.Energia idroelettrica: schema e funzionamento di una centrale, tipologie di turbine idrauliche, impianto di pompaggio, problemi ambientali.Energia geotermica: schema e funzionamento di una centrale, differenti impieghi dell'energia geotermica.Energia solare: schema e funzionamento di un impianto domestico a pannelli solari per la produzione di calore a bassa temperatura, schema e funzionamento di una centrale con collettori e di una centrale a torre per la produzione di calore ad alta temperatura, schema e funzionamento di impianto fotovoltaico.Energia eolica: schema e funzionamento di un generatore eolico. Energia dal mare o dall'oceano: schema di centrali per produrre energia sfruttando onde, maree o il calore dell'acqua.</p> <p>Richiami sulle modalità di utilizzo degli strumenti da disegni e sulla costruzione di figure piane e proiezioni ortogonali</p>
--	---	--	--

	tabelle. Inserimento di formule. Inserimento di immagini, suoni e video. Strumenti per la revisione di un testo.Introduzione a semplici programmi per il disegno.	delle modalità di presentazione. Introduzione a web-applicationper la grafica.	DISEGNO Principi di rappresentazione tridimensionale di oggetti mediante assonometria. Differenze tra i principali metodi assonometrici.Disegno di solidi mediante assonometria isometrica, monometrica e cavaliera.Rilievo di oggetti. Rilievo architettonico di locali di edifici. INFORMATICA Introduzione ai programmi per la creazione di fogli elettronici. Creazione e formattazione di un foglio elettronico. Utilizzo di modelli predefiniti. Inserimento ed uso di formule. Creazione e formattazione di grafici. Inserimento di immagini, suoni e video. Introduzione a software e web-application di disegno.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esplorazione delle proprietà dei materiali attraverso semplici prove sperimentali. Esperienze di riciclo di materiali comuni.	Realizzazione di modelli in scala di fabbricati, di infrastrutture di trasporto.	Costruzione di circuiti elettrici elementari e di modelli di macchine elettriche.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite presso botteghe artigiane, industrie manifatturiere, impianti metallurgici e chimici, impianti di raccolta differenziata e riciclo dei rifiuti. Visite presso musei tematici.	Visite presso industrie alimentari, aziende agricole, cantieri edili, infrastrutture dei sistemi di trasporto stradale, portuale, aereo e ferroviario. Visite presso musei tematici.	Visite presso centrali ed installazioni per la produzione ed il trasporto di energia elettrica, impianti industriali, stazioni radiotelevisive ed impianti di telecomunicazione in genere. Visite presso musei tematici.
COMPITI DI REALTÀ'	Analisi di un oggetto di uso comune con individuazione dei principali componenti e della loro funzione, con studio delle varie fasi del loro processo di lavorazione, con identificazione dei materiali adottati e delle loro proprietà, con rappresentazione delle varie parti mediante tavole grafiche e pose fotografiche e con documentazione	Elaborazione di una guida turistica disponibile online contenente l'elenco dei più importanti siti da visitare, alcuni cenni storico-artistici, i percorsi da seguire, i principali piatti tipici da gustare, gli ingredienti usati per realizzarli e le loro caratteristiche nutritive, una selezione di immagini significative.	Rilievo architettonico dell'aula scolastica con successiva elaborazione in scala della sua planimetria e della sua assonometria utilizzando gli strumenti tradizionali del disegno tecnico e/o software o web application gratuite per il disegno e l'home design. Stesura di un ipotetico preventivo di spesa.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento Ricorso a rubriche valutative originali, complete di criteri di correttezza rispetto al compito, da rendere note ai ragazzi prima della prova. Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – Competenza disciplinare in Tecnologia – attraverso un compito di tipo reale.		

- **Curricolo verticale (motoria)** - *dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado*

Sezione: Scuola dell’Infanzia

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: <i>Le competenze sociali e civiche</i> includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica. Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p>
<p>NUCLEI:</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i>- <i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i>- <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>- <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i>- <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenza</p> <p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p> <p>-</p>

ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - sa comunicare con il proprio corpo - sa scegliere un gioco spontaneamente - sa riordinare i giochi dopo averli usati - sa portare a termine una semplice consegna - partecipa attivamente ai giochi di gruppo - riconosce il proprio corpo e le sue parti - riconosce su di sé su gli altri e su una immagine le varie parti e rappresenta graficamente il proprio corpo con testa e arti - sperimenta schemi motori: camminare , rotolare, correre saltare... - si muove liberamente nello spazio: strisciare , gattonare... - esegue azioni in successione
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Lo spazio rispetto a se stesso e sugli altri - I Piccoli attrezzi presenti in palestra e loro funzioni - Le regole dei giochi pratici e conseguenti comportamenti corretti - Gli schemi motori di base: strisciare, gattonare, camminare, rotolare, corre, saltare, salire, scendere, lanciare, afferrare, stare in equilibrio , arrampicarsi - Le Informazioni su rischi e pericoli connessi all 'attività motoria e comportamenti corretti per evitarli - I Comportamenti propedeutici all'autonomia personale - Lo schema corporeo - Le modalità di rappresentazione corporea - I concetti topologici - Le sequenze temporali - La struttura e le regole del linguaggio corporeo - Le modalità comunicative- espressive del movimento
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra un positivo rapporto con la propria corporeità - È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti - Si impegna in campi espressivi e motori che gli sono congeniali muovendosi e comunicando secondo immaginazione e creatività

	<ul style="list-style-type: none"> - Essendo consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre, sa chiedere aiuto 		
CONTENUTI	1^a anno <ul style="list-style-type: none"> - Identità personali - Sequenze motorie - Schema corporeo - Cammina e corre in modo disinvolto 	2^a anno <ul style="list-style-type: none"> - Schema corporeo - Sequenze motorie - Giochi individuali e di gruppo - Giochi di imitazione 	3^a anno <ul style="list-style-type: none"> - Schema corporeo completo nelle sue parti - Spazio e coordinate spaziali - Spazio e movimento - Tempo e movimento - Schemi posturali - Schemi di movimento nello spazio e nel tempo in successione - Igiene - Alimentazione - Espressione e comunicazione corporea - Giochi di movimento nella musica e nella danza
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività di routine relative alla vita scolastica Giochi motori e mimici Attività di rappresentazione corporea Attività sugli Schemi motori di base Attività di schemi posturali e di equilibrio Giochi di gruppo Attività di motricità grossa	Attività di routine relative alla vita scolastica Giochi motori liberi e guidati sia in ambiente scolastico interno ed esterno Sistemazione degli oggetti dell'arredo scolastico Attività di rappresentazione/completamento di parti mancanti Vestirsi all'uscita Circle – time Esperienze di merende ecologica	Attività di routine relative alla vita scolastica Drammatizzazioni, mimo e danza Gioco dei ruoli Attività sulla motricità fine e di coordinazione oculo- manuale Attività di grafo motricità e lateralità Vestirsi all'uscita e allacciarsi le scarpe Giochi in spazi reali, grafici e on line Circle- time Esperienza emotiva Attività di metaqgnizione Esperienze di merende ecologica Esperienza di corretta alimentazione e di igiene personale

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Giochi di esperienze all'aperto con semplici attrezzi (palla, cerchi, corda...) Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi	Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi Giochi motori di orientamento spaziale	Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi Percorsi colorati Il tunnel delle talpe La corsa del serpentone La ricerca delle cose colorate Giochi motori di orientamento spaziale ,di oggi e al tempo dei nonni
COMPITI DI REALTÀ	Se fossi...un animale Compito di mimica da proporre ai compagni per l'individuazione dell'animale mimato	Se fossi... il vento Compito di mimica da proporre ai compagni per l'individuazione dell'elemento mimato	Se fossi...una palla Compito motorio con movimenti ripetuti per gioco simulato
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La verifica e la valutazione sarà effettuata sull'osservazione occasionale e sistematica dei bambini durante tutto l'anno scolastico .Si osservano i bambini attraverso l'attività spontanea e l'applicazione dell'esame psicomotorio di gruppo; questo per consentirci di avere un quadro chiaro di ciò che il bambino ha appreso nel suo sviluppo ed in quale misura ciò è rapportato con la realtà, ma soprattutto nell'ambito relazionale.		

Curricolo verticale (Educazione fisica) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado
Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un 'ampia varietà di varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo la letteratura e le arti visive.
NUCLEI: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO; IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA'ESPRESSIVA E COMUNICATIVA IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY ; SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Traguardi per lo sviluppo della competenza 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 <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica 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, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

QdR INVALSI 2014/2015	<p><i>Processi e ambiti</i></p> <p>Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure. Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi (individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...).</p>
ABILITÀ	<p>Percepisce il proprio corpo nominando le singole parti ed esegue semplici sequenze motorie. Si orienta in un ambiente come la • palestra o il cortile ed effettua percorsi con piccoli attrezzi. Esegue movimenti di coordinazione e di lateralità. Esegue con precisione lanci e prese (esercizi di destrezza, di prontezza di riflessi e di controllo della postura). Coordina i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi e nell'esecuzione di semplici coreografie individuali e di gruppo. Rappresenta e comunica stati d'animo e idee attraverso il movimento. Sperimenta danze di gruppo moderne ed eventualmente della tradizione. Decodifica i linguaggi specifici di compagni, avversari, insegnanti. Controlla il movimento e utilizzarlo per rappresentare e comunicare stati d'animo. Controlla il movimento e lo utilizza per rappresentare e comunicare stati d'animo, anche in situazioni che richiedono l'integrazione di linguaggi diversi. Coordina i movimenti per eseguire danze e semplici coreografie. Utilizza e decodifica i linguaggi arbitrari specifici in relazione al regolamento dei vari giochi sportivi. Partecipa attivamente collaborando con i compagni e rispettando le diversità. Si relaziona positivamente con l'altro e con il gruppo nel rispetto delle regole, ruoli, persone e risultati. Esegue i principali elementi tecnici dei giochi sportivi e sport scegliendo azioni e soluzioni efficaci per risolvere i problemi motori. Svolge un ruolo attivo mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l'obiettivo comune. Mette in pratica regole di igiene personale e comportamenti utili ad evitare situazioni di pericolo per sé e per gli altri. Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione ai sani stili di vita.</p>
CONOSCENZE	<p>Gli schemi motori. Le potenzialità del corpo in movimento, in rapporto a parametri spaziali, temporali, ritmici. Le caratteristiche e le modalità espressive del linguaggio corporeo. Le tecniche interpretative e comunicative delle emozioni. Le sequenze motorie e coreografiche individuali e collettive. Le regole del giocosport, Le regole dei giochi tradizionali. L'importanza dei concetti del fair play. Le modalità d'uso di piccoli attrezzi presenti in palestra e loro funzioni. Le Informazioni connesse al benessere psico-fisico della persona.</p>

	<p>Il concetto di sana alimentazione adeguato all'età scolare.</p> <p>Le nozioni di igiene corporea.</p> <p>Il concetto di corretta alimentazione.</p> <p>Le norme di sicurezza in vari ambienti di vita.</p> <p>Il rapporto tra alimentazione ed attività motoria per un corretto stile di vita.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Stimola un atteggiamento di curiosità.</p> <p>Si apre alla socializzazione.</p> <p>Si confronta e condivide.</p> <p>Assume atteggiamenti costruttivi.</p> <p>Rispetta turni, idee e opinioni altrui.</p> <p>Acquisisce fiducia nelle proprie capacità.</p> <p>Stimola la propria creatività.</p> <p>Manifesta senso di meraviglia per l'arte in generale.</p>		
CONTENUTI	<p><i>1^ classe</i></p> <p>Le varie parti del corpo e le modalità di percezione sensoriale.</p> <p>Elementi di comunicazione non verbale.</p> <p>Schemi ritmici applicati al movimento.</p> <p>Linguaggio specifico motorio e sportivo.</p> <p>I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra.</p> <p>Conoscenza del concetto di strategia e tattica.</p> <p>Modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p>Conoscenza delle principali regole, anche semplificate, indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio.</p> <p>Principali norme per la prevenzione degli infortuni, per l'assistenza ed elementari nozioni pratiche di primo soccorso.</p> <p>Principali norme d'igiene personale</p> <p>Rapporto tra alimentazione, esercizio</p>	<p><i>2^ classe</i></p> <p>Il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo.</p> <p>Elementi di comunicazione non verbale.</p> <p>Schemi ritmici applicati al movimento.</p> <p>Linguaggio specifico motorio e sportivo.</p> <p>I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra.</p> <p>Conoscenza del concetto di strategia e tattica.</p> <p>Modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p>Conoscenza delle principali regole, anche semplificate, indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio.</p> <p>Principali norme per la prevenzione degli infortuni, per l'assistenza ed elementari nozioni pratiche di primo soccorso.</p> <p>Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale.</p>	<p><i>3^ classe</i></p> <p>Concetti spaziali di destra e di sinistra su di sé e nel movimento</p> <p>Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo.</p> <p>I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra.</p> <p>Conoscenza del concetto di strategia e tattica.</p> <p>Modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p>Conoscenza delle principali regole, anche semplificate, indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio.</p> <p>Conoscenza delle norme generali per la prevenzione degli infortuni, per l'assistenza e alcuni elementi di primo soccorso.</p>

	<p>fisico e salute.</p>	<p>L'importanza dell'attività motoria come corretto stile di vita.</p>	<p>Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale; avere le prime conoscenze delle sostanze che inducono dipendenza (fumo, doping, droghe, alcool..) e sui loro effetti negativi. Conoscenza delle modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del benessere.</p>
--	-------------------------	--	---

<p>CONTENUTI</p>	<p><i>4^ classe</i> Gli schemi motori più comuni e le loro possibili combinazioni. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Conoscenza del concetto di strategia e tattica. Modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune. Conoscenza delle principali regole, anche semplificate, indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio. Conoscenza delle norme generali per la prevenzione degli infortuni, per l'assistenza e alcuni elementi di primo soccorso. Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale; avere le prime conoscenze delle sostanze che inducono dipendenza (fumo, doping, droghe, alcool..) e sui loro effetti negativi. Conoscenza delle modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del benessere</p>	<p><i>5^ classe</i> Gli schemi motori funzionali all'esecuzione di azioni e compiti motori complessivi. Elementi di comunicazione non verbale. Schemi ritmici applicati al movimento. Linguaggio specifico motorio e sportivo. I gesti fondamentali di gioco e sport individuali e di squadra. Conoscenza del concetto di strategia e tattica. Modalità relazionali che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'inclusione per raggiungere un obiettivo comune. Conoscenza delle principali regole, anche semplificate, indispensabili per la realizzazione del gioco e/o sport anche con finalità di arbitraggio. Conoscenza delle norme generali per la prevenzione degli infortuni, per l'assistenza e alcuni elementi di primo soccorso. Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale; avere le prime conoscenze delle sostanze che inducono dipendenza (fumo, doping, droghe, alcool..) e sui loro effetti negativi. Conoscenza delle modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del benessere</p>
-------------------------	--	---

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Classe I_III: Costruire con materiali di recupero semplici attrezzi per realizzare giochi tradizionali. Realizzare semplici drammatizzazioni attraverso attività mimico- espressive e comunicative. Attività di coding.. Attività di stima di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Attività di elaborazione ed esecuzione di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Esperienze di giocosport e di giochi legati alla tradizione popolare. Attività con l'utilizzo di semplici attrezzi ginnici. Attività di percezione e riconoscimento di <i>sensazioni di benessere</i> legate all'attività ludico-motoria. Attività di metacognizione	Classe IV-V. Costruire con materiali di recupero semplici attrezzi per realizzare giochi tradizionali. Realizzare semplici drammatizzazioni attraverso attività mimico- espressive e comunicative. Attività di coding.. Attività di stima di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. Attività di elaborazione ed esecuzione di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Esperienze di giocosport e di giochi legati alla tradizione popolare. Attività con l'utilizzo di semplici attrezzi ginnici. Attività di percezione e riconoscimento di <i>sensazioni di benessere</i> legate all'attività ludico-motoria. Attività di metacognizione
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Scoprire, esplorare, sperimentare lo spazio circostante (orienteering, caccia al tesoro ecc.) Giochi all'aperto con l'utilizzo di semplici attrezzi (palla, corda, cerchi..). Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi. Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli teatrali. Partecipazione, come spettatore, ad un evento sportivo a livello locale/regionale/nazionale	Scoprire, esplorare, sperimentare lo spazio circostante (orienteering, caccia al tesoro ecc.) Giochi all'aperto con l'utilizzo di semplici attrezzi (palla, corda, cerchi..). Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi. Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli teatrali. Partecipazione, come spettatore, ad un evento sportivo a livello locale/regionale/nazionale
COMPITI DI REALTÀ	Classe I: Una storia per giocare (Racconto di una storia, utilizzando i nessi spazi o temporali). Classe II: Chi cerca trova. (Esplorazione di uno spazio in base alle indicazioni topologiche ricevute finalizzata al riconoscimento di destra e sinistra nel cambio di	Classe IV: Tutti per uno...(Giochi collaborativi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione all'obiettivo d i gioco). Classe V: Giochi olimpici.(Giochi di squadra e gare individuali di ieri e di oggi,

	<p>direzione).</p> <p>Classe III: Fair play (Giochi individuali, di coppia e di squadra sotto forma di competizione).</p>	ripercorrendo la storia delle Olimpiadi)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativo per il miglioramento.</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito da rendere note agli alunni prima della prova.</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica- competenza in educazione fisica attraverso un compito di tipo reale.</p>	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE
ED. FISICA CLASSI I II III IV V

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
Il corpo e la sua relazione con il tempo e lo spazio	Lo studente acquisisce consapevolezza di se' attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali.	<p>Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento.</p>	<p>Si coordina all'interno di uno spazio in modo:</p> <p>sicuro</p> <p>completo</p> <p>corretto e preciso</p> <p>corretto</p> <p>abbastanza corretto</p> <p>non adeguato</p>	<p>10</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>5</p>
I linguaggio del corpo come modalità comunicativo -	Lo studente utilizza il linguaggio motorio e corporeo per esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso drammatizzazioni	Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di	<p>Organizza condotte motorie complesse in modo:</p> <p>completo e sicuro</p>	10

espressiva	ed esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	movimento.	completo	9
			corretto e preciso	8
			corretto	7
			abbastanza corretto	6
			non adeguato	5
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Lo studente sperimenta una pluralità di esperienze e gestualità tecniche che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Comprende all'interno delle Varie occasioni di gioco e sport il valore delle regole.	Conoscere, utilizzare, rispettare le regole nelle varie forme di gioco.	Utilizza i fondamentali nelle dinamiche di gioco	
			sempre correttamente con autocontrollo e collaborando con gli altri	10
			correttamente con autocontrollo	9
				8
			in modo preciso	7
			correttamente	6
			in modo poco preciso e difficoltoso	5

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Lo studente agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se' e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi trasferendo tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico. Riconosce alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. Classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso Conoscere gli elementi fondamentali dell'alimentazione e degli stili di vita.	Riconosce e denomina le parti del proprio corpo in modo:	
			completo	10
			preciso	9
			corretto	8
			abbastanza corretto	7
			essenziale	6
			non adeguato	5

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

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

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:</p> <p><i>Le competenze sociali e civiche</i> includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p>
<p>NUCLEI: Educazione Fisica:</p> <p>- Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p>

<ul style="list-style-type: none">- <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>- <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i>- <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i>	
Traguardi <p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p> <p>Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</p> <p>Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.</p> <p>Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p>Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune</p>	
QdR INVALSI 2014/2015	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc..).– Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none">– 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. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>gioco-sport</i>.– Saper utilizzare numerosi 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 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><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.– Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all’esercizio fisico.
ABILITA’	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none">– È in grado di utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.– Utilizza l’esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.– È in grado di utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.– È in grado di orientarsi nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).– È in grado di riconoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell’età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none">– 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.– È in grado di decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.– È in grado di decodificare i gesti arbitrali in relazione all’applicazione del regolamento di gioco. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.– Sa realizzare 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.– Sa 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.– Conosce la storia e la nascita delle Olimpiadi. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none">– È 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.– È 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.– Sa disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l’altrui sicurezza.– Sa adottare comportamenti appropriati per 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, di sostanze illecite o che inducono dipendenza

	(doping, droghe, alcool).		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">- Le informazioni che riguardano la crescita personale, relativamente al corpo topologico, al corpo funzionale, al sé relazionale e cognitivo.- I cambiamenti del corpo in relazione all'età.- Le attività che esercitano capacità condizionali (forza, rapidità e resistenza) e coordinative speciali (equilibrio, ritmo, orientamento spazio – temporale).- Le potenzialità del proprio corpo nello spazio e nel tempo- I gesti tecnici dei vari sport- Il regolamento dei giochi sportivi- L' espressione corporea e la gestualità come mezzo di comunicazione. Il linguaggio del corpo.- Le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico- I giochi cooperativi ed agonistici, individuali e di gruppo.- Il fair play- La sicurezza negli ambienti sportivi e la prevenzione degli infortuni durante lo svolgimento dell'attività motoria per sé e per i compagni.- Le strategie di gioco- Le nozioni di igiene corporea, alimentare e comportamentale.- Il corpo umano: lo scheletro, le articolazioni, principali alterazioni della colonna vertebrale, l'apparato muscolo e i sistemi energetici,- Gli elementi di primo soccorso- La tecnica di arbitraggio- Gli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori e sostanze nocive- I test motori- L'alimentazione- Le olimpiadi e giochi paraolimpici- La funzionalità di ausili (es mappe e bussole) per l'orientamento.- I piccoli e grandi attrezzi presenti in palestra		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none">- Consapevole della propria identità corporea e delle proprie potenzialità motorie, mostra sicurezza e aumentato senso di autostima.- Consapevole del valore del rispetto delle regole condivise e dei valori che sono alla base della convivenza civile, mostra atteggiamenti improntati alla lealtà, al senso di appartenenza e di responsabilità, elementi determinanti per la formazione del futuro cittadino.		
CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado <ul style="list-style-type: none">- Test d'ingresso: flessibilità del busto velocità 30 mt salto in lungo da fermo resistenza	2^ scuola secondaria primo grado <ul style="list-style-type: none">- Test d' ingresso: flessibilità del busto velocità 30 mt Salto in lungo da fermo Resistenza Salto in alto da fermo	3^ scuola secondaria primo grado <ul style="list-style-type: none">- Test d' ingresso: flessibilità del busto velocità 30 mt e 60mt Salto in lungo da fermo Lancio della palla medica Resistenza Salto in alto da fermo

	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</p> <ul style="list-style-type: none">- I gesti tecnici dei giochi pre –sportivi- Problemi motori- Variabili spazio temporali e gesti tecnici- Orientamento e strumenti specifici- Alcune attività motorie in ambiente naturale- Le varie parti del corpo umano- Le modalità di percezione temporale- schemi motori e posturali <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva</p> <ul style="list-style-type: none">- Corpo e idee- Gestualità, posture, stati d'animo e storie- Gestualità dei compagni, avversari di gioco- I codici espressivi non verbali del corpo e del movimento nei contesti relazionali <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none">- Il gioco come espressione di sé- Il fair play- - gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport- Gli elementi essenziali dei regolamenti dei giochi sportivi- specialità atletiche (salto in lungo, vortex, corsa veloce)- ruolo di arbitro- le capacità coordinative: equilibrio, ritmo, reazione motoria, <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none">- Norme generali di prevenzione degli infortuni in palestra	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</p> <ul style="list-style-type: none">- Gesti tecnici dei vari sport- Situazioni motorie nuove- Controllo del corpo nello spazio e nel tempo- Attività in ambiente naturale- Il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva</p> <ul style="list-style-type: none">- Le tecniche di espressione corporea- Gestualità e mimica- Gestualità e posture a coppia e in gruppo- Gestualità dei compagni, avversari di gioco e arbitri di gara <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none">- Elementi tecnici dei giochi sportivi- Regolamento tecnico dei giochi sportivi- Variabili spazio – temporali e gesti tecnici- Specialità atletiche (salto in lungo, vortex, corsa di resistenza e velocità)- Il fair play- le capacità condizionali (forza, rapidità, resistenza, mobilità articolare)- Le capacità coordinative, equilibrio statico e dinamico, combinazione motoria, trasformazione- Strategie di gioco- Ruolo di arbitro <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</p> <ul style="list-style-type: none">- Gesti tecnici dei giochi sportivi- Situazioni motorie nuove e inusuali- Componenti spazio – temporali in ogni situazione sportiva praticata- Il ritmo delle azioni motorie- Movimento e apparato cardio –circolatorio- Controllo della respirazione <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva</p> <ul style="list-style-type: none">- L'espressione corporea e la comunicazione efficace- I gesti arbitrari più importanti- Gesti tecnici, compagni, avversari e giudici di gara <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none">- Tecniche e tattiche e tattiche dei giochi sportivi- Specialità atletiche: salto in alto, salto in lungo, corsa di resistenza, corsa di velocità, getto del peso- Fair play- Gioco in forma originale e creativa- Le capacità condizionali- Le capacità coordinative generali e speciali- Strategie di gioco, proposta e scelta delle squadre- Ruolo di arbitro o giudice <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none">- Alimentazione- Benefici dell'attività fisica
--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none">- Sicurezza propria e dei compagni.- Benefici dell'efficienza fisica- Età e cambiamenti morfologici	<ul style="list-style-type: none">- sicurezza propria e dei compagni- effetti benefici dell'attività motoria- sforzo e attività motoria- integratori, sostanze illecite ed effetti nocivi- gli infortuni più comuni in palestra, relativi interventi di Primo soccorso- rilassamento muscolare	<ul style="list-style-type: none">- Rischi legati al doping, fumo e alcool- Sicurezza personale e dei compagni- Sforzo e attività motoria- Tecniche controllo respiratorio- Rilassamento muscolare- Benefici dell'efficienza fisica
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none">- Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione- Attività individuali con piccoli attrezzi in percorsi vari- Attività di coordinazione oculo-manuale e oculo- podalica con palloni di varie dimensioni- Giochi di movimento: staffette, circuiti e percorsi- Attività di destrezza con e senza la palla- Attività di equilibrio statico- Attività di lateralità su sè stessi e sugli altri utilizzando i lanci di palloni- Attività propedeutica ai giochi pre-sportivi: palla tra due fuochi, palla prigioniera- Attività di badminton- Attività di problem solving e attività motoria- Attività di coding on line- Attività motoria di spostamento in zone delimitate del campo per	<ul style="list-style-type: none">- Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione- Attività di percorsi misti con incremento della motricità spontanea e della creatività- Attività di stretching attivo per il controllo posturale- Specialità atletiche: Corsa a ritmi variati, con il superamento di ostacoli predisposti, andature, percorsi misti, scatti, andature pre-atletiche, allunghi progressivi ripetuti a coppie. Corsa veloce su 30 mt, corsa ad ostacoli, salto in lungo, lancio del vortex, corsa di resistenza.- Attività ludiche e giochi di squadra: palla tra due fuochi palla prigioniera, palla buca, dodgeball- Attività propedeutica alla Pallavolo, pallacanestro, pallamano- Attività di problem solving relativo ai giochi di squadra- Esperienze ludico e sportive con l'assunzione di comportamenti improntati alla collaborazione,	<ul style="list-style-type: none">- Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione- Attività sui fondamentali dei giochi sportivi individuali e di squadra (Pallavolo, Pallacanestro, Pallamano)- Attività di tecnica individuale e di squadra partendo dai fondamentali (Pallavolo, Pallacanestro, Pallamano)- Attività mirate all'impostazione delle tattiche e strategie di gioco nella Pallavolo, Pallacanestro, Pallamano.- Attività di gestualità corporea per la rappresentazione di idee e stati d'animo con base musicale- Attività motoria di espressine e comunicazione attraverso semplici coreografie su basi musicali- Attività di ricerca e conoscenza del regolamento tecnico dei Giochi di Squadra- Situazioni di giochi individuali e di

	<p>occupare lo spazio in modo omogeneo con l'uso di attrezzi e palle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività per il controllo posturale, di respirazione, di equilibrio statico e dinamico - giochi ed attività a carattere espressivo comunicativo e collaborativo - Atletica leggera: lancio del vortex, salto in lungo, corsa veloce su lunghezze variabili, corsa di resistenza - Attività di tennis tavolo - Attività di gestualità corporea per la rappresentazione di idee, stati d'animo e storie. - Attività di decodifica dei gesti dei compagni e degli avversari nell'applicazione del regolamento di gioco. - Esperienze ludiche e sportive con assunzione di comportamenti improntati alla collaborazione, all'autocontrollo e al rispetto delle regole, dei compagni, avversari e arbitri. - Attività di ricerca e conoscenza sul corpo umano: lo scheletro, le articolazioni - Ricerca semplici nozioni di primo soccorso: i traumi più frequenti durante lo svolgimento dell'attività sportiva - Attività di ricerca e conoscenza dei benefici dell'attività motoria inseguito ai cambiamenti morfologici e dell'età - Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi, 	<p>all'autocontrollo, al rispetto per i compagni, gli avversari, dell'arbitro e dei giudici di gara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperienze ludiche con assunzione di comportamenti improntati al rispetto delle regole e degli ambienti di lavoro - Attività di lanci e prese a coppie e nel gioco: passaggi, palleggi, tiri negli sport di squadra - Attività di tennis tavolo - Attività di badminton - Attività di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica con palloni da pallavolo o calcio - Attività di gestualità ed espressioni corporea su base musicale - Attività di decodifica dei gesti dei compagni, avversari e arbitro, nel rispetto del regolamento di gioco durante le mutevoli situazioni di gioco - Giochi di movimento: staffette, circuiti, percorsi misti e cronometrati - Attività di orienting - Attività di parkour - Attività di coding on line - Attività di ripasso e potenziamento sul corpo umano : ripresi i contenuti dell'anno precedente sullo scheletro, articolazioni. - Attività di ricerca on line sulle principali alterazioni della colonna vertebrale: paramorfismi, dismorfismi e scoliosi. - attività di conoscenza sul sistema muscolare, la circolazione e la respirazione - Attività di produzione sull'alimentazione, i principi nutritivi, la sicurezza a casa, a scuola e in palestra. - Attività di sensibilizzazione sul tema sport e disabilità 	<p>squadra, dai fondamentali al collettivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di tennis tavolo - Attività di problem solving e attività motoria - Attività di coding on line - Esperienze ludiche e sportive con assunzione di comportamenti improntati alla collaborazione, all'autocontrollo e al rispetto dei compagni, degli avversari, dell'arbitro, dei giudici di gara - Esperienze ludiche con assunzioni di comportamenti operativi, organizzativi e creativi nelle situazioni nuove e mutevoli di gioco. - Esperienze di motorie con l'assunzione di comportamenti improntati al rispetto delle regole di gioco e dell'ambiente di lavoro - Esperienze di gioco attivo e arbitraggio - Attività per il controllo posturale, della respirazione, dell'equilibrio sia statico che dinamico. - Attività per la coordinazione dinamica generale, oculo-manuale, oculo-podalica - Specialità atletiche: salto in alto, salto in lungo, velocità, resistenza. - Attività di staffette, giochi e percorsi per il miglioramento di destrezza ed equilibrio statico e dinamico. - Attività di ripasso dello scheletro, articolazioni e muscoli del corpo umano. - Attività di ricerca e conoscenza sulla contrazione muscolare, i
--	--	--	--

	<p>riflessioni sui propri comportamenti e quelli altrui, riflessioni sulle strategie attuate nella risoluzione dei problemi motori o relazioni presentatesi.</p> <ul style="list-style-type: none">- Giornata dello sport fine anno- Tornei sportivo per i giochi di squadra di classe- Visione film inerenti allo sport	<ul style="list-style-type: none">- Attività di sitting volley- attività di studio digitale sui benefici dell'attività fisica durante l'adolescenza e la pre- adolescenza- Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi, riflessioni sui propri comportamenti e quelli altrui, riflessioni sulle strategie attuate nella risoluzione dei problemi motori o relazioni presentatesi.- Giornata dello sport fine anno- Tornei sportivo per i giochi di squadra di classe- visioni di film sullo sport e partite di campionato	<p>meccanismi energetici. l'ATP.</p> <p>L'alimentazione: i principi nutritivi, la piramide alimentare, l'alimentazione corretta, la dieta dello sportivo.</p> <ul style="list-style-type: none">- Attività di ricerca e conoscenza degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori di sostanze illecite o che inducono dipendenza.- Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi, riflessioni sui propri comportamenti e quelli altrui, riflessioni sulle strategie attuate nella risoluzione dei problemi motori o relazioni presentatesi.- Giornata dello sport fine anno- Tornei sportivi di classi/interclasse- Visione film inerenti lo sport e di video sulle tecniche e tattiche di gioco
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Attività svolta all'aria aperta utilizzando le strutture presenti sul territorio.</p> <ul style="list-style-type: none">- Attività di coding- Attività di orientiring- Uscite sul territorio per attività sportive	<ul style="list-style-type: none">- Campionati studenteschi- Attività svolta all'ara aperta utilizzando le strutture presenti sul territorio- Attività di orientiring sul territorio- Attività di coding	<ul style="list-style-type: none">- Campionati studenteschi- Attività svolta all'aria aperta utilizzando le strutture presenti sul territorio- Attività i coding
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere se stessi e conoscere il gruppo attraverso i giochi: compito unitario. Predisporre e condurre una breve lezione interagendo attivamente con i propri compagni- il diario alimentare settimanale: compito di produzione digitale. -- -le Produrre una sorta di diario annotando la dieta giornaliera, creando	<ul style="list-style-type: none">- La merenda “Perfetta”. Compito di produzione digitale. Produrre un cartellone ricercando gli alimenti sani e salutari- Il diario dell'attività fisica settimanale: compito di produzione digitale. Produrre una tabella riportando il tipo di attività svolta e la frequenza creando spunti di riflessione.	<p>L'importanza della prima colazione e la prima colazione nel mondo. Compito digitale. Organizzare un viaggi virtuale e gastronomico .</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizza una giornata sul movimento per la salute. Compito di movimento e di gruppo. Strutturare una presentazione sugli effetti benefici della attività motoria

	<p>spunti di riflessione</p> <p>- Organizzare lo stretching: compito unitario in situazione . sperimentare varie forme di stetching dopo aver approfondito ricerche ragionate sull'argomento.</p> <p>- caccia al tesoro in ambiente interno: compito di movimento e di logica</p>	<p>- I giochi di squadra: riflettere su come il gioco contribuisca alla crescita fisica ed emotiva. Produrre un depland su tale aspetto</p> <p>- Conoscere e migliorare la propria resistenza attraverso la corsa. Compito unitario. Realizzare una presentazione multimediale in cui si evidenziano i benefici di tale allenamento.</p> <p>- Caccia al tesoro in ambiente esterno. Compito di movimento e di logica. Elaborare semplici strategie per la pratica di attività sportiva e ricreativa in ambiente naturale.</p>	<p>- Crescere emotivamente attraverso i giochi sportivi. Compio unitario. Riflettere su come lo sport contribuisca alla crescita fisica ed emotiva di una persona. Costruire un depland pubblicitario.</p> <p>- conoscere e praticare in modo corretto sport di squadra ed individuali. Compito unitario. Organizzare, presentare e mostrare alla classe uno sport individuale.</p> <p>- Caccia all' utilizzo di sostanze nocive. Compito di produzione digitale. Produrre una presentazione multimediale</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Verifiche in itinere con prove di prestazione riferite ai diversi obiettivi e feedback orientativi per il miglioramento.</p> <p>Ricorso a rubriche valutative disciplinari complete di criteri di correttezza rispetto al compito, da rendere nota agli allievi prima della prova che facilitino anche l'autovalutazione del ragazzo</p> <p>Ricorso a rubriche per la valutazione autentica – competenza disciplinare in Scienze motoria – attraverso un compito di tipo reale</p>		

			coreografie in forma sostanzialmente corretta.	competizione sportiva. Accetta gli esiti di una gara.	che le funzioni fisiologiche cambiano in relazione all'esercizio fisico.
8	Distinto	In maniera adeguata coordina ed utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie.	Trasmette, adeguatamente, contenuti emozionali utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa. Esegue, inoltre, sequenze di movimento e semplici coreografie in forma corretta.	Esegue, in maniera adeguata, proposte di gioco sport anche derivanti dalla tradizione popolare, vi partecipa collaborando con gli altri e rispettando le regole della competizione sportiva. Accetta gli esiti di una gara.	Assume comportamenti adeguati nei confronti della prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione esercizio fisico e un sano stile di vita. E' al corrente che le funzioni fisiologiche cambiano in relazione all'esercizio fisico.
9	Ottimo	In maniera consapevole coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie.	Trasmette, spontaneamente, contenuti emozionali utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa. Esegue, inoltre, sequenze di movimento e semplici coreografie con armonia e senza errori.	Esegue, in maniera corretta proposte di gioco sport anche derivanti dalla tradizione popolare, vi partecipa collaborando positivamente con gli altri e rispettando correttamente le regole della competizione sportiva. Accetta gli esiti di una gara manifestando senso di responsabilità.	Assume comportamenti corretti nei confronti della prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione esercizio fisico e un sano stile di vita. E' al corrente che le funzioni fisiologiche cambiano in relazione all'esercizio fisico.
10	Eccellente	In maniera consapevole coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Organizza il proprio movimento nello spazio riconoscendo e valutando traiettorie, distanze, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie.	Trasmette, consapevolmente, contenuti emozionali i utilizzando modalità espressive e corporee in forma originale e creativa. Esegue, inoltre, sequenze di movimento e semplici coreografie con armonia e senza errori.	Esegue, in maniera consapevole e corretta, proposte di gioco sport anche derivanti dalla tradizione popolare. vi partecipa collaborando positivamente con gli altri e rispettando le regole della competizione sportiva. Accetta gli esiti di una gara manifestando senso di responsabilità.	Assume comportamenti pertinenti alla prevenzione degli infortuni e riconosce che esiste un rapporto tra alimentazione esercizio fisico e un sano stile di vita. E' al corrente che le funzioni fisiologiche cambiano in relazione all'esercizio fisico.

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: consapevolezza ed espressione culturale riguarda l' importanza dell'espressionecreativa di idee,esperienze ed emozioni in un' ampia varietà di mezzi di comunicazione,compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> <p>Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario.</p>	
<p>NUCLEO: Dio e l'uomo(Il sé e l' altro-la conoscenza del mondo). La Bibbia e le altre fonti(Il corpo e il movimento). Il linguaggio religioso(Immagini suoni e colori).I valori etici e religiosi(I discorsi e le parole).</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>Il sé e l' altro</p> <ul style="list-style-type: none">○ Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù,da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri,anche appartenenti a diverse tradizioni culturali e religiose. <p>Il corpo e il movimento</p> <ul style="list-style-type: none">○ Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità,emozioni ed immaginazione. <p>Immagini, suoni, colori</p> <ul style="list-style-type: none">○ Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani, per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none">○ Impara alcuni termini del linguaggio cristiano,ascoltando semplici racconti biblici,ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi,per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. <p>La conoscenza del mondo</p> <ul style="list-style-type: none">○ Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà abitandola con fiducia e speranza.	
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none">○ La scoperta della presenza di Dio attraverso il Creato.○ La bontà di Dio verso gli uomini attraverso i racconti Biblici.○ La natura come Dio Creatore.○ Il significato cristiano del Natale e della Pasqua,i segni e i simboli di tali festività religiose.○ Il racconto evangelico della nascita di Gesù.○ Racconto evangelico della Resurrezione di Gesù.○ Gesù è nato come ogni bambino ed ha avuto una famiglia e degli amici.

	<ul style="list-style-type: none">○ I miracoli.○ Le parabole.○ Gli elementi specifici della Chiesa.		
ABILITA'	<ul style="list-style-type: none">○ Scopre con gioia e stupore le meraviglie della natura.○ Scopre che il mondo è dono dell'amore di Dio.○ Apprezza e rispetta i doni della natura.○ Scopre che a Natale si fa festa perché nasce Gesù.○ Conosce i racconti evangelici del Natale e della Pasqua.○ Conosce la persona di Gesù, le sue scelte di vita e il suo messaggio d'amore raccontato nel vangelo.○ Riconosce i segni e i simboli del Natale e della Pasqua.○ Distingue l'edificio Chiesa dagli altri edifici e riconosce alcune parti della Chiesa.		
ATTEGGIAMENTI	Mostra curiosità, si confronta e condivide, si apre alla socializzazione, assume atteggiamenti costruttivi, acquisisce fiducia nelle proprie capacità.		
CONTENUTI	1^ anno <ul style="list-style-type: none">○ Insieme nel mondo: dono di Dio.○ Gesù, la sua casa e la sua famiglia.○ Segni del Natale: luci e colori della festa.○ Segni e simboli Pasquali.○ Chiesa, edificio sacro.○ Identità personale: l'amicizia.	2^ anno <ul style="list-style-type: none">○ Dal dono della vita a Dio creatore del mondo.○ Infanzia di Gesù.○ Racconto della nascita di Gesù.○ Simboli e significati della Pasqua.○ Confronto tra l' edificio Chiesa e la comunità cristiana.○ Amicizia e solidarietà.	3^ anno <ul style="list-style-type: none">○ Racconto biblico della creazione.○ Gesù: dono dell'amore di Dio.○ La storia della nascita di Gesù: i pastori, la visita dei Magi.○ Pasqua di Gesù.○ Diversi modi dello stare insieme dei cristiani.○ Valore dell'amicizia, della fratellanza e dell'amore.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none">○ Attività ludiche.○ Circle time.○ Ascolto di storie sulla Creazione, sulla vita di Gesù, sul dono della vita.○ Drammatizzazioni di storie e racconti.○ Rielaborazioni verbali di storie e racconti.○ Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali.○ Memorizzazione di poesie.○ Esecuzione corale di canti.○ Rappresentazioni grafiche.	<ul style="list-style-type: none">○ Attività ludiche.○ Circle time.○ Ascolto di storie sulla Creazione, sulla vita di Gesù, sul dono della vita.○ Drammatizzazioni di storie e racconti.○ Rielaborazioni verbali di storie e racconti.○ Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali.○ Memorizzazione di poesie.○ Esecuzione corale di canti.○ Rappresentazioni grafiche.	<ul style="list-style-type: none">○ Attività ludiche.○ Circle time.○ Ascolto di storie sulla Creazione, sulla vita di Gesù, sul dono della vita.○ Drammatizzazioni di storie e racconti.○ Rielaborazioni verbali di storie e racconti.○ Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali.○ Memorizzazione di poesie.○ Esecuzione corale di canti.○ Rappresentazioni grafiche.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none">○ Osservazione diretta della natura.○ Visioni filmiche.○ Visita ad una Chiesa del territorio.	<ul style="list-style-type: none">○ Osservazione diretta della natura.○ Visioni filmiche.○ Visita ad una Chiesa del territorio.	<ul style="list-style-type: none">○ Osservazione diretta della natura.○ Visioni filmiche.○ Visita ad una Chiesa del territorio.
COMPITI DI REALTÀ'	<ul style="list-style-type: none">○ Un arcobaleno di pace.	<ul style="list-style-type: none">○ Drammatizzazione di una parabola di Gesù	<ul style="list-style-type: none">○ Costruzione di una chiesetta con materiale da riciclo
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none">○ Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica.○ Tabelle per l' autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza.○ Rubriche valutative con i quattro livelli C.M. n.3, prot. n. 1235 del febbraio 2015.		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> <p>Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario.</p>	
NUCLEI: Dio e l'uomo - La Bibbia e le altre fonti - Il linguaggio religioso - I valori etici e religiosi.	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <ul style="list-style-type: none">○ L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive, riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.○ Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.○ Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	
QdR INVALSI 2014/2015	<p>Lettura e comprensione - aspetto</p> <ol style="list-style-type: none">1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.2. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore.4. Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e non oltre la frase) e coerenza testuale.

	<div>5. a) Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.</div> <div>5. b) Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.</div> <div>6. Sviluppare un’interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.</div> <div>7. Valutare il contenuto e/o la forma del testo alla luce delle conoscenze ed esperienze personali(riflettendo sulla plausibilità delle informazioni, sulla validità delle argomentazioni, sulla efficacia comunicativa del testo, ecc.).</div> <div>Competenza grammaticale – ambito</div> <div>Lessico e semantica: Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali;polisemia;usi figurati e principali figure retoriche; espressioni idiomatiche; strutture e uso del dizionario.</div>
CONOSCENZE	<div><div>○ Dio Creatore e Padre.</div><div>○ L’armonia e la bellezza della natura.</div><div>○ L’origine del mondo e dell’uomo in alcuni miti dei popoli antichi.</div><div>○ L’origine del mondo e dell’uomo secondo la Scienza e la Bibbia.</div><div>○ La Bibbia, libro sacro dei Cristiani e degli Ebrei:struttura,contenuto,valore culturale e religioso.</div><div>○ Episodi e personaggi della Bibbia per comprendere il progetto di Dio nella storia dell’uomo.</div><div>○ Gesù figlio di Dio.</div><div>○ Il comandamento dell’amore.</div><div>○ I segni del Natale e della Pasqua.</div><div>○ La Pasqua ebraica e cristiana.</div><div>○ I simboli tradizionali delle feste cristiane.</div><div>○ La chiesa e la sua missione.</div></div>
ABILITA’	<div><div>Dio e l’uomo</div><div><div>○ Scopre che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un’alleanza con l’uomo.</div><div>○ Conosce Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.</div><div>○ Individua i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.</div><div>○ Riconosce la preghiera come dialogo tra l’uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del “Padre Nostro”.</div></div><div><div>La Bibbia e le altre fonti</div><div><div>○ Conosce la struttura e la composizione della Bibbia.</div><div>○ Ascolta, legge e sa riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali,tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d’Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.</div></div><div><div>Il linguaggio religioso</div><div><div>○ Riconosce i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell’ ambiente, nelle celebrazioni, nella pietà e</div></div></div></div></div>

	<p>nella tradizione popolare.</p> <ul style="list-style-type: none">○ Conosce il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica(modi di pregare, di celebrare, ecc.). <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell’amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.○ Riconosce l’impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra apertura alla convivenza civile, capacità di cogliere importanti aspetti dell’identità culturale di appartenenza.</p> <p>Mostra curiosità verso le espressioni culturali e artistiche offerte dalle diverse tradizioni religiose.</p> <p>Mostra disponibilità al dialogo,alla comprensione e al rispetto delle differenze.</p>		
CONTENUTI	<p><i>1^ classe</i></p> <p>Dio e l’uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ La Creazione:un dono di Dio.○ L’ambiente di Gesù e confronto con il proprio vissuto. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ I racconti dell’infanzia,le parabole e i miracoli.○ Il racconto evangelico della Pasqua di Gesù. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ Gli elementi della festa.○ Festività del Natale○ Passione , Morte e Resurrezione di Gesù..○ La chiesa luogo d’incontro dei cristiani.○ Gli elementi presenti all’interno di una chiesa. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Storie di amicizia, di perdono e di fratellanza.	<p><i>2^ classe</i></p> <p>Dio e l’uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ . La Creazione del mondo nella Genesi.○ Cose create e cose costruite.○ La lode di San Francesco a Dio creatore:il Cantico delle creature.○ Aspetti della vita quotidiana in Palestina al tempo di Gesù.○ La preghiera insegnata da Gesù: il Padre nostro.○ La preghiera e i luoghi sacri nelle altre religioni. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ La nascita, la vita e la Pasqua di Gesù narrata dai vangeli.○ Il racconto dell’Ascensione di Gesù e della Pentecoste. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ Segni e simboli del Natale e della Pasqua.○ Differenza tra Chiesa comunità e Chiesa come edificio. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Esempi di vita cristiana.	<p><i>3^ classe</i></p> <p>Dio e l’uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ I miti sull’origine del mondo e dell’uomo.○ Le religioni del mondo antico <p>IL racconto biblico della Creazione e le teorie scientifiche.</p> <ul style="list-style-type: none">○ Le figure dei profeti. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ La struttura della Bibbia.○ La storia e le figure significative del popolo ebraico. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ Riti e simboli del Natale.○ Riti e simboli della Pasqua.○ Pasqua ebraica e Pasqua cristiana a confronto. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Gesù,dono d’amore per la salvezza dell’umanità.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lettura/ascolto di brani evangelici. Conversazioni guidate. Circle time. Rappresentazioni e illustrazioni grafiche. Intervista a persone anziane su tradizioni religiose scomparse nel tempo. Incontri con sacerdote per interviste. Incontri con persone di altra religione.	Lettura/ascolto di brani evangelici. Conversazioni guidate. Circle time. Rappresentazioni e illustrazioni grafiche. Intervista a persone anziane su tradizioni religiose scomparse nel tempo. Incontri con sacerdote per interviste. Incontri con persone di altra religione.	Lettura/ascolto di brani evangelici. Conversazioni guidate. Circle time. Rappresentazioni e illustrazioni grafiche. Intervista a persone anziane su tradizioni religiose scomparse nel tempo. Incontri con sacerdote per interviste. Incontri con persone di altra religione.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite nel territorio per esplorazione dell'ambiente, individuazione di segni e simboli delle festività del Natale e della Pasqua. Visioni filmiche. Visita a una chiesa del territorio. Visita a un monastero. Visita a un museo. Partecipazione a un avvenimento religioso di rilevanza per la comunità.	Uscite nel territorio per esplorazione dell'ambiente, individuazione di segni e simboli delle festività del Natale e della Pasqua. Visioni filmiche. Visita a una chiesa del territorio. Visita a un monastero. Visita a un museo. Partecipazione a un avvenimento religioso di rilevanza per la comunità.	Uscite nel territorio per esplorazione dell'ambiente, individuazione di segni e simboli delle festività del Natale e della Pasqua. Visioni filmiche. Visita a una chiesa del territorio. Visita a un monastero. Visita a un museo. Partecipazione a un avvenimento religioso di rilevanza per la comunità.
COMPITI DI REALTÀ'	L'album di famiglia di Gesù.	Il cerchio della Creazione.	Rappresentazione di un albero genealogico del popolo d'Israele a confronto con il proprio.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. ○ Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. ○ Rubriche valutative con i quattro livelli C.M. n.3, prot. n. 1235 del febbraio 2015. 		

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

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: consapevolezza ed espressione culturale riguarda l' importanza dell'espressionecreativa di idee,esperienze ed emozioni in un' ampia varietà di mezzi di comunicazione,compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> <p>Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario.</p>	
<p>NUCLEI: Dio e l'uomo – La Bibbia – Il linguaggio religioso – I valori etici e religiosi</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. ○ Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua,traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell' esperienza personale, familiare e sociale. ○ Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. ○ Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico. ○ Si confronta con l' esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo. ○ Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. 	
<p>QdR INVALSI 2014/2015</p>	<p>Lettura e comprensione - aspetto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. 2. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo. 3. Fare un'inferenza diretta, ricavando un' informazione implicita da un o più informazioni date nel testo e/o tratte dall' enciclopedia personale del lettore. 4. Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e non oltre la frase) e coerenza testuale. <ol style="list-style-type: none"> 5. a) Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. 5. b) Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. 6. Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. 7. Valutare il contenuto e/o la forma del testo alla luce delle conoscenze ed esperienze personali (riflettendo sulla plausibilità delle informazioni,sulla validità delle argomentazioni, sulla efficacia comunicativa del testo, ecc.). <p>Competenza grammaticale – ambito</p>

	Lessico e semantica: Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali;polisemia;usi figurati e principali figure retoriche;espressioni idiomatiche; strutture e uso del dizionario.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">○ Origine del Credo e sua struttura.○ Le parabole del Regno.○ Le Beatitudini.○ Il popolo ebreo.○ Il Natale e la Pasqua nei Vangeli.○ Gesù maestro e figlio di Dio.○ L'insegnamento di Gesù come esempio di vita.○ I Sacramenti.○ L'anno liturgico.○ La fede attraverso l'arte.○ L'arte cristiana presente nel territorio.○ Laici e religiosi impegnati nella diffusione del cristianesimo.○ Il cammino ecumenico dalle origini ai nostri giorni.○ Le principali religioni del mondo a confronto.○ Maria, Madre della Chiesa.○ Come l'arte cristiana interpreta il messaggio evangelico.
ABILITA'	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ Descrive i contenuti principali del credo cattolico.○ Sa che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Rgno di Dio conparole e azioni.○ Coglie il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo.○ Riconosce avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e li mette a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico.○ Conosce le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ Legge direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.○ Ricostruisce le tappe fodamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.○ Confronta la Bibbia con i testi sacri delle altri religioni.○ Decodifica i principali significati dell'iconografia cristiana.○ Sa attingere informazioni sulla religione cattolica nella vita di santi e in Maria, madre di Gesù. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ Intende il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.

	<ul style="list-style-type: none">○ Individua significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.○ Riconosce il valore del silenzio come “luogo” di incontro con se stessi, con l'altro e con Dio.○ Si rende conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. I valori etici e religiosi <ul style="list-style-type: none">○ Scopre la risposta della Bibbia alle domande di senso dell' uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.○ Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	
ATTEGGIAMENTI	Mostra apertura alla convivenza civile, capacità di cogliere importanti aspetti dell'identità culturale di appartenenza. Mostra curiosità verso le espressioni culturali e artistiche offerte dalle diverse tradizioni religiose. Mostra disponibilità al dialogo, alla comprensione e al rispetto delle differenze.	
CONTENUTI	<p><i>4^ classe</i></p> <p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ La terra di Gesù.○ La vita quotidiana al tempo di Gesù: i mestieri, la religione, i gruppi sociali, politici e religiosi. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ Il Vangelo cuore del Cristianesimo: autori, formazione e destinatari.○ Brani evangelici: le parabole, i miracoli, le Beatitudini.○ La nascita di Gesù nei Vangeli.○ Il racconto evangelico dell'ultima settimana di Gesù.○ Il dono dell'Eucaristia.○ La Resurrezione.○ L'Ascensione e la Pentecoste. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ I segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nelle tradizioni popolari. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Il valore dei comandamenti e delle beatitudini in riferimento al proprio progetto di vita.	<p><i>5^ classe</i></p> <p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ L'origine della Chiesa, le persecuzioni e i simboli paleocristiani.○ La Domus ecclesiae.○ Le basiliche.○ San Benedetto e la nascita del monachesimo.○ La chiesa ortodossa, protestante e anglicana.○ Il cammino ecumenico della Chiesa.○ Le grandi religioni nel mondo.○ Le risposte alle domande fornite dalle grandi religioni. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ La Pentecoste.○ San Paolo.○ La diffusione del Cristianesimo. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ L'anno liturgico e la struttura della chiesa.○ Natale nel mondo.○ Pasqua nel mondo. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Il dialogo come strumento di conoscenza e di convivenza nel contesto del pluralismo religioso.○ La diversità come ricchezza.○ La tolleranza verso culture e religioni diverse dalla propria.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lettura/ascolto di brani evangelici. Conversazioni guidate. Circle time. Rappresentazioni e illustrazioni grafiche. Intervista a persone anziane su tradizioni religiose scomparse nel tempo. Incontri con sacerdote per interviste. Incontri con persone di altra religione	Lettura/ascolto di brani evangelici. Conversazioni guidate. Circle time. Rappresentazioni e illustrazioni grafiche. Intervista a persone anziane su tradizioni religiose scomparse nel tempo. Incontri con sacerdote per interviste. Incontri con persone di altra religione
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite nel territorio per esplorazione dell'ambiente,individuazione di segni e simboli delle festività del Natale e della Pasqua. Visioni filmiche. Visita a una chiesa del territorio. Visita a un monastero. Visita a un museo. Partecipazione a un avvenimento religioso di rilevanza per la comunità.	Uscite nel territorio per esplorazione dell'ambiente,individuazione di segni e simboli delle festività del Natale e della Pasqua. Visioni filmiche. Visita a una chiesa del territorio. Visita a un monastero. Visita a un museo. Partecipazione a un avvenimento religioso di rilevanza per la comunità.
COMPITI DI REALTÀ'	Cartellone sulle Beatitudini.	L'album delle religioni nel mondo: similitudini, differenze di simboli e luoghi.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. ○ Tabelle per l' autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. ○ Rubriche valutative con i quattro livelli C.M. n.3, prot. n. 1235 del febbraio 2015. 	

Curricolo verticale (Religione) - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado
Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: consapevolezza ed espressione culturale riguarda l' importanza dell'espressione creativa di idee,esperienze ed emozioni in un' ampia varietà di mezzi di comunicazione,compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> <p>Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario.</p>
--

NUCLEI: Dio e l'uomo - La Bibbia e le altre fonti - Il linguaggio religioso – I valori etici e religiosi.	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze <ul style="list-style-type: none"> ○ L' alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l' intreccio tra dimensione religiosa e culturale.A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un' identità capace di accoglienza,confronto e dialogo. ○ Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della Storia della Salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù e del Cristianesimo delle origini. ○ Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne un' interpretazione consapevole. ○ Riconosce i linguaggi espressivi della fede(simboli, preghiere,riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. ○ Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.Inizia a confrontarsi con la complessità dell' esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda. 	
QdR INVALSI 2014/2015	<p>Lettura e comprensione - aspetto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. 2. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo. 3. Fare un' inferenza diretta, ricavando un' informazione implicita da un o più informazioni date nel testo e/o tratte dall' enciclopedia personale del lettore. 4. Cogliere le relazioni di coesione(organizzazione logica entro e non oltre la frase) e coerenza testuale. 5. a) Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. 5. b) Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse. 6. Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale. 7. Valutare il contenuto e/o la forma del testo alla luce delle conoscenze ed esperienze personali(riflettendo sulla plausibilità delle informazioni, sulla validità delle argomentazioni, sulla efficacia comunicativa del testo, ecc.). <p>Competenza grammaticale – ambito</p> <p>Lessico e semantica: Relazioni di significato tra parole; campi semantici e famiglie lessicali;polisemia;usi figurati e principali figure retoriche;espressioni idiomatiche; strutture e uso del dizionario.</p>

ABILITÀ'	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none">○ Comprende alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana.○ Approfondisce l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù come fondamento della fede cristiana.○ Conosce l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa.○ Confronta la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza, sull'origine del mondo e della vita, come letture distinte ma non conflittuali tra loro. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none">○ Sa adoperare la Bibbia. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none">○ Comprende il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none">○ Coglie nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.○ Si confronta con la proposta cristiana di vita come contributo per la realizzazione del proprio progetto di vita.		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">○ L'opera di Gesù, la sua morte e la sua resurrezione.○ Il libro della Bibbia come documento storico-culturale e come Parola di Dio.○ La prima comunità cristiana.○ La storia della Chiesa e il cammino ecumenico.○ I sacramenti.○ La missione della Chiesa.○ Le grandi religioni del mondo.○ Il dialogo interreligioso.○ Il rapporto fede/scienza.○ La proposta di vita del cristianesimo.○ Il Decalogo.		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra spirito critico verso le espressioni culturali e artistiche offerte dalle diverse tradizioni religiose.</p> <p>Consapevole della propria identità culturale di appartenenza, è disponibile al dialogo, alla comprensione e al rispetto delle differenze.</p> <p>E' disposto a riflettere e ad interrogarsi sul senso della sua esperienza per elaborare ed esprimere un responsabile progetto di vita.</p>		
CONTENUTI	<p>1^ scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none">○ Il senso religioso dell'uomo e le religioni dei popoli antichi○ La Bibbia e le tappe fondamentali della storia biblica.○ Il Gesù storico e il Gesù dei Vangeli.	<p>2^ scuola secondaria primo grado</p> <ul style="list-style-type: none">○ La Chiesa delle origini.○ La Chiesa nel Medioevo. Le divisioni nella storia.○ Il cammino ecumenico.○ I compiti della Chiesa e la sua missione.	<p>3^ scuola secondaria primo grado.</p> <ul style="list-style-type: none">○ Le grandi religioni del mondo e il dialogo interreligioso.○ La fede e la scienza.○ L'agire dell'uomo, i valori, le regole morali e civili e la proposta di vita cristiana.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti. Discussioni e confronto.	Costruzione di mappe concettuali.	Schede di lavoro fotocopiate da completare.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visioni filmiche. Visita ad una chiesa del territorio. Visita ad un monastero.	Visioni filmiche. Visita ad una chiesa del territorio. Visita ad un monastero.	Visioni filmiche. Visita ad una chiesa del territorio. Visita ad un monastero.
COMPITI DI REALTÀ	Cartellone: la biblioteca e l'albero della Bibbia.	La Chiesa: l'edificio nell'arte e nella spiritualità cristiana.	Elaborato artistico – letterario sulle grandi religioni del mondo.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none">○ Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica.○ Tabelle per l' autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza.○ Rubriche valutative con i quattro livelli C.M. n.3, prot. n. 1235 del febbraio 2015.		