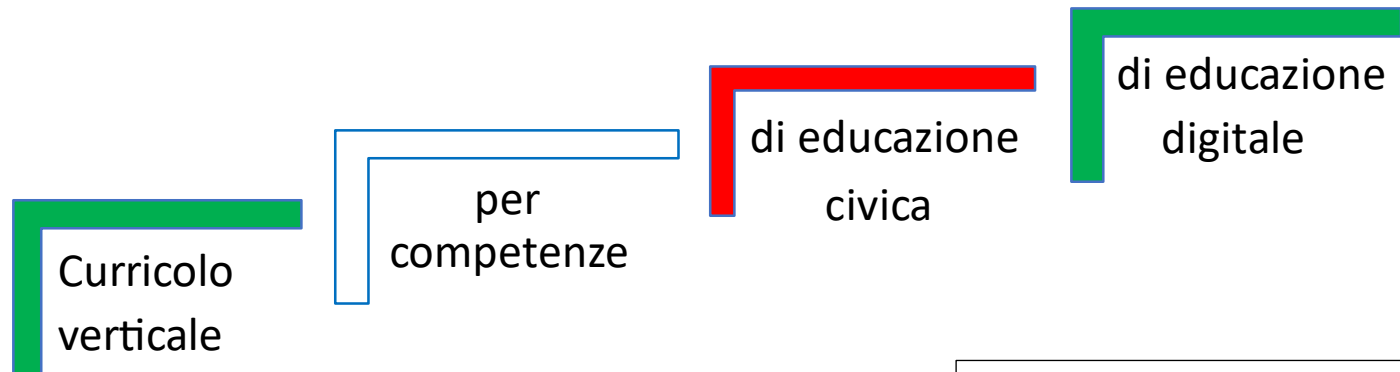




Istituto Comprensivo Statale

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado Balsorano (AQ)

67052 - Via Madonna dell'orto



INDICE

Premessa	p. 2
Riferimenti normativi e metodologie	p. 2
Unità di Apprendimento	p. 6
Rubriche di autovalutazione	p. 12
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	p. 15
Curricoli annuali	p. 35
Curricoli STEM	p. 323

PREMESSA

Il curriculum d'istituto VERTICALE "è il cuore didattico del Piano dell'Offerta Formativa e rappresenta l'insieme delle esperienze didattiche che, dai 3 ai 14 anni, in modo progressivo, graduale e continuo, promuovono negli allievi il conseguimento dei risultati attesi sul piano delle competenze" e al fine di sviluppare "la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società" pone a suo fondamento la Costituzione -nelle sue dimensioni storiche, giuridiche, valoriali - per trasmettere valori di responsabilità, legalità, partecipazione, solidarietà, rispetto dell'ambiente. Inoltre, le ultime Indicazioni ne impongono l'aspetto trasversale, che coinvolge i comportamenti quotidiani delle persone in ogni ambito della vita, nelle relazioni con gli altri e con l'ambiente e pertanto impegna tutti i docenti a perseguirlo nell'ambito delle ordinarie attività "con lo scopo di formare cittadini consapevoli, responsabili, partecipi alla vita civica. La costruzione di una cittadinanza globale rientra anche negli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo economico e sostenibilità, un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità". Inoltre, promuove l'educazione alla cittadinanza digitale, l'educazione ambientale, la tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari; l'educazione alla legalità e al contrasto delle mafie, l'educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni; l'educazione finanziaria; la formazione di base in materia di protezione civile. Nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica sono altresì promosse l'educazione stradale, l'educazione alla salute e al benessere, l'educazione al volontariato e alla cittadinanza attiva. Tutte le azioni sono finalizzate ad alimentare e rafforzare il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura. L'insegnamento dell'Educazione Civica corrisponde a 33 ore annue, suddivise proporzionalmente fra le varie discipline, tutti i docenti ne cureranno l'attuazione nel corso dell'anno scolastico.

RIFERIMENTI NORMATIVI

- D.M. n. 183 del 7 settembre 2024 (Adozione delle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica)
- Art.11 della legge 12.02.98 n° 21 per l'apprendimento nell'ottica dell'unitarietà e della verticalità
- Istruzione e formazione per vivere nella società dei saperi (Lisbona 2000)
- Legge 28 marzo 2003 n° 53 e successive norme applicative
- Profilo educativo, culturale e professionale (D. Lgs. 59/2004)
- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente
- C.M. 43 Piano Nazionale di Orientamento lungo tutto l'arco della vita
- D.M. n.139 del 22 agosto 2007 (competenze chiave di cittadinanza)
- Atto di Indirizzo MIUR dell'8 settembre 2009
- D.M. n. 254 del 16 novembre 2012 (Indicazioni nazionali curriculum scuola infanzia e primo ciclo)

- Circolare MIUR n.3 13/02/2015 (certificazione delle competenze modello sperimentale primo ciclo)
- DigComp 2.1 (2017) “The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use”
- Nota 3645 del 1 marzo 2018 (Indicazioni nazionali e nuovi scenari)
- Raccomandazioni europee sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018)
- L. 92/2019 Art.4, il D.M. 54/2012 (allegato B)
- L. 30/08/2019, il D.M. 35 del 22/06/2020

COMPETENZE EUROPEE (2018)

Competenza alfabetica funzionale	Competenza multilinguistica	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Competenza digitale	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Competenza in materia di cittadinanza (EDUCAZIONE CIVICA)	Competenza imprenditoriale	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.	Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico- matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

METODOLOGIE

Il fulcro della nostra didattica

Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale, intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare.



METODOLOGIE – TECNICHE – STRATEGIE

Si riportano, di seguito, le principali metodologie didattiche adottate.

BRAIN STORMING	DEFINIZIONE: “Tempesta di cervelli”. Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate. FINALITA’: migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, post o un argomento dato. Favorire, inoltre, l’abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.
TUTORING	DEFINIZIONE: modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell’affidare a uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti. FINALITA’: sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell’insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.
DIDATTICA LABORATORIALE	DEFINIZIONE: si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto la figura dell’insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all’insegnante ricercatore, che progetta l’attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi. FINALITA’: far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze e abilità didatticamente misurabili.
PROBLEM SOLVING	DEFINIZIONE: l’insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche. FINALITA’: migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.
PEER EDUCATION	DEFINIZIONE: l’educazione tra pari è una strategia educativa definita come “l’insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato”. FINALITA’: la peer education riattiva la socializzazione all’interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in un virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.
COOPERATIVE LEARNING	DEFINIZIONE: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali. FINALITA’: coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

Lo schema di UDA qui presentato è utilizzato dai tre ordini di scuola

Esempio di UdA

Scuola Secondaria (primo e secondo quadrimestre)
PROGETTAZIONE QUADRIMESTRALE INTERDISCIPLINARE
 (Macro UdA) a.s.2024/2025

ORDINE DI SCUOLA:	<input type="checkbox"/> Infanzia <input type="checkbox"/> Primaria <input type="checkbox"/> Secondaria di primo grado
CLASSE/I:	
Periodo di svolgimento:	INTERO QUADRIMESTRE
ARGOMENTO:	
AREA di INTERVENTO DIDATTICO	TEMATICA DI RIFERIMENTO
<input type="checkbox"/> SALUTE E BENESSERE (cittadinanza alimentare e corretti stili di vita)	<input type="checkbox"/> Cibo, salute, movimento <input type="checkbox"/> Sicurezza e prevenzione <input type="checkbox"/> La cura delle emozioni <input type="checkbox"/> L'agricoltura biologica <input type="checkbox"/> Le dipendenze fisiche, psicologiche ed informatiche <input type="checkbox"/> Altro (specificare)
<input type="checkbox"/> UOMO E AMBIENTE “LA TERRA È DI TUTTI” (natura e territorio)	<input type="checkbox"/> Ecologia ed ambiente; la Terra dell’Uomo: la società moderna <input type="checkbox"/> Il sistema solare; Terra e Luna; la Terra nell’Universo <input type="checkbox"/> Alla ricerca di un equilibrio: terremoti e vulcani <input type="checkbox"/> La vita sul pianeta; la storia della Terra <input type="checkbox"/> Sviluppo sostenibile e tutela del territorio <input type="checkbox"/> Migrazioni moderne e le grandi migrazioni storiche <input type="checkbox"/> La mia casa e la mia terra <input type="checkbox"/> Un Pianeta per amico (Goals 13-14-15 Agenda 2030) <input type="checkbox"/> Terra di muri o di ponti <input type="checkbox"/> Gli scempi idrogeologici <input type="checkbox"/> Le conquiste: dalle caverne ai grattacieli; le grandi scoperte geografiche <input type="checkbox"/> La Terra dell’Uomo: la società moderna <input type="checkbox"/> Le fasce climatiche; binomio terra e clima
DISCIPLINE COINVOLTE (per l’infanzia va inserita la dicitura CAMPI DI ESPERIENZA)	
Docente/i:	
Eventuali risorse esterne:	
Compito finale:	Elaborato multidisciplinare relativo al progetto/concorso “Noi siamo figli della Valle”
Competenze chiave europee	
<i>Selezionare le voci che interessano</i>	
<input type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input type="checkbox"/> Competenza multilinguistica <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria <input type="checkbox"/> Competenza digitale <input type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Competenza in materia di cittadinanza <input type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale <input type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
Competenze di cittadinanza	
<i>Selezionare le voci che interessano</i>	
<input type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Progettare <input type="checkbox"/> Promuovere il rispetto per gli altri e per l’ambiente <input type="checkbox"/> Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso <input type="checkbox"/> Collaborare e partecipare	

<input type="checkbox"/> Agire in modo autonomo e responsabile <input type="checkbox"/> Risolvere problemi <input type="checkbox"/> Individuare collegamenti e relazioni <input type="checkbox"/> Acquisire ed interpretare l'informazione <input type="checkbox"/> Comprendere la necessità di uno sviluppo sostenibile <input type="checkbox"/> Riconoscere i rischi della rete ed utilizza i devices in maniera appropriata	
Integrazione al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo, in riferimento all'insegnamento dell'Educazione Civica (D.M. 22.06.2020, n. 35 - All. B)	
<u>Selezionare le voci che interessano</u>	
<input type="checkbox"/> L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. <input type="checkbox"/> È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. <input type="checkbox"/> Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti <input type="checkbox"/> umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. <input type="checkbox"/> Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. <input type="checkbox"/> Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. <input type="checkbox"/> Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. <input type="checkbox"/> È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. <input type="checkbox"/> È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. <input type="checkbox"/> Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo. <input type="checkbox"/> Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. <input type="checkbox"/> È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. <input type="checkbox"/> E' consapevole dei rischi della rete e di come riuscire a individuarli.	
Competenze trasversali/traguardi di sviluppo delle competenze e soft skills	
<input type="checkbox"/> Capacità di autonomia <input type="checkbox"/> Capacità di problem solving <input type="checkbox"/> Capacità comunicativa <input type="checkbox"/> Capacità di pianificare ed organizzare <input type="checkbox"/> Capacità di conseguire obiettivi <input type="checkbox"/> Capacità di apprendere in maniera continua <input type="checkbox"/> Capacità di leadership, teamwork <input type="checkbox"/> Traguardi in relazione agli OSA del Curricolo (inserire quelli della propria disciplina)	
Valutazione del percorso	
<input type="checkbox"/> Rubrica per la descrizione delle competenze <input type="checkbox"/> Consegna allo studente	<input type="checkbox"/> Griglia di autovalutazione alunno <input type="checkbox"/> Relazione individuale alunno <input type="checkbox"/> Altro
<i>(da allegare)</i>	

**PROGETTAZIONE QUADRIMESTRALE INTERDISCIPLINARE (Macro UdA)
a.s.2024/2025**

ORDINE DI SCUOLA:	<input type="checkbox"/> Infanzia <input type="checkbox"/> Primaria <input checked="" type="checkbox"/> Secondaria di primo grado
CLASSE/I:	
Periodo di svolgimento:	QUADRIMESTRALE
ARGOMENTO:	
AREA di INTERVENTO DIDATTICO	TEMATICA DI RIFERIMENTO
<input type="checkbox"/> IO NEL MONDO <i>(agenda/calendario dei diritti umani) 1° quadrimestre</i>	<input type="checkbox"/> 21/09 Giornata internazionale della pace <input type="checkbox"/> 20/11 Giornata dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza <input type="checkbox"/> 25/11 Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne <input type="checkbox"/> 10/12 Giornata internazionale dei diritti umani
<input type="checkbox"/> IO NEL MONDO <i>(agenda/calendario dei diritti umani) 2° quadrimestre</i>	<input type="checkbox"/> 27/01 Frammenti di Memoria <input type="checkbox"/> 08/02 Safe Internet Day <input type="checkbox"/> 08/03 Giornata internazionale della donna <input type="checkbox"/> 02/04 Giornata mondiale per la consapevolezza sull'autismo <input type="checkbox"/> 22/04 Giornata della Terra <input type="checkbox"/> 25/04 Festa della Liberazione <input type="checkbox"/> 01/05 Giornata internazionale dei lavoratori <input type="checkbox"/> 02/06 Festa della Repubblica
DISCIPLINE COINVOLTE (per l'infanzia va inserita la dicitura CAMPI DI ESPERIENZA)	
Docente/i:	
Eventuali risorse esterne:	
Compito finale:	
Competenze chiave europee	
<u>Selezionare le voci che interessano</u>	
<input type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input type="checkbox"/> Competenza multilinguistica <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria <input type="checkbox"/> Competenza digitale <input type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Competenza in materia di cittadinanza <input type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale <input type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
Competenze di cittadinanza	
<u>Selezionare le voci che interessano</u>	
<input type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Progettare <input type="checkbox"/> Promuovere il rispetto per gli altri e per l'ambiente <input type="checkbox"/> Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso <input type="checkbox"/> Collaborare e partecipare <input type="checkbox"/> Agire in modo autonomo e responsabile <input type="checkbox"/> Risolvere problemi <input type="checkbox"/> Individuare collegamenti e relazioni <input type="checkbox"/> Acquisire ed interpretare l'informazione <input type="checkbox"/> Comprendere la necessità di uno sviluppo sostenibile <input type="checkbox"/> Riconoscere i rischi della rete ed utilizza i devices in maniera appropriata	

Integrazione al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo, in riferimento all'insegnamento dell' Educazione Civica (D.M. 22.06.2020, n. 35 - All. B)	
<u>Selezionare le voci che interessano</u>	
<input type="checkbox"/> L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. <input type="checkbox"/> È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. <input type="checkbox"/> Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti <input type="checkbox"/> umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. <input type="checkbox"/> Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. <input type="checkbox"/> Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. <input type="checkbox"/> Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. <input type="checkbox"/> È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. <input type="checkbox"/> È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. <input type="checkbox"/> Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo. <input type="checkbox"/> Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. <input type="checkbox"/> È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. <input type="checkbox"/> È consapevole dei rischi della rete e di come riuscire a individuarli.	
Competenze trasversali/traguardi di sviluppo delle competenze e soft skills	
<input type="checkbox"/> Acapacità di autonomia <input type="checkbox"/> Capacità di problem solving <input type="checkbox"/> Capacità comunicativa <input type="checkbox"/> Capacità di pianificare ed organizzare <input type="checkbox"/> Capacità di conseguire obiettivi <input type="checkbox"/> Capacità di apprendere in maniera continua <input type="checkbox"/> Capacità di leadership, teamwork <input type="checkbox"/> Traguardi in relazione agli OSA del Curricolo (inserire quelli della propria disciplina)	
Valutazione del percorso	
<input type="checkbox"/> Rubrica per la descrizione delle competenze <input type="checkbox"/> Consegna allo studente	<input type="checkbox"/> Griglia di autovalutazione alunno <input type="checkbox"/> Relazione individuale alunno <input type="checkbox"/> Altro
<i>(da allegare)</i>	

Allegato 1 - Rubrica per la descrizione delle competenze (per ogni docente coinvolto nel percorso della MacroUDA)

Livelli	Capacità di relazione	Partecipazione	Interesse	Impegno e puntualità nella consegna dei lavori	Organizzazione del lavoro (anche con supporto digitale)	Competenze disciplinari
Avanzato	Interagisce in maniera costruttiva, sia con i docenti che con i compagni	Interviene in modo attento e pertinente con contributi personali	Evidenzia vivo interesse e curiosità per le attività proposte	Lavora con costanza e diligenza	Organizza il proprio lavoro autonomamente e con cura. Usa le tecnologie per dare soluzioni a problemi reali e aggiungere valore al suo apprendimento	Approfondite e ben strutturate
Intermedio	Disponibile e collaborativo con i docenti e con i compagni	Segue con attenzione e interviene in modo pertinente	Evidenzia interesse costante per le attività proposte	Esegue regolarmente il suo lavoro	Sa organizzare adeguatamente il proprio lavoro. Usa le tecnologie per migliorare i suoi apprendimenti	Adeguate agli apprendimenti successivi
Base	Interagisce correttamente sia con i docenti che con i compagni	Partecipa con sufficiente attenzione alle attività	Mostra interesse per quanto proposto	Esegue il lavoro regolarmente, anche se a volte in modo superficiale	Organizza il proprio lavoro in modo prevalentemente meccanico. Non sfrutta a pieno le potenzialità delle tecnologie per il suo apprendimento	Incomplete
Iniziale	Non sempre disponibile alla collaborazione con docenti e compagni	Presta saltuaria attenzione e mostra qualche difficoltà ad intervenire	Evidenzia interesse discontinuo	Lavora in modo superficiale e solo se sollecitato	Necessita di una guida per organizzare il suo lavoro; non utilizza Le tecnologie per il suo apprendimento	Approssimative

Allegato 2 - Consegna allo studente

La Consegna allo studente consente di condividere con gli alunni il percorso di apprendimento che si intende attivare; la consapevolezza dello scopo da raggiungere, del compito da svolgere, del prodotto atteso, dei tempi, strumenti e modalità di lavoro, guidano gli allievi ad assumere sempre più un ruolo attivo e riflessivo nel processo di maturazione delle loro competenze e nella valutazione dei personali progressi (metacognizione).

Titolo del percorso di apprendimento	
Compito e prodotto atteso	

Consegna operativa e tempi di realizzazione	
Materiali e strumenti utilizzabili	

Allegato 3 - Griglia di autovalutazione alunno

	SI	IN PARTE	NO
Ho compreso la consegna del compito?			
Ho partecipato al lavoro con impegno?			
Ho collaborato alla sua organizzazione?			
Mi è piaciuta l'attività?			
Mi è sembrata utile?			
Mi è bastato il tempo a disposizione?			
Ho avuto difficoltà a svolgere il compito?			
Ho collaborato con i compagni?			
Il prodotto finale mi soddisfa?			

Allegato 4 - Relazione individuale alunno

- a. Descrivi il percorso generale dell'attività
- b. Indica come avete svolto il compito e in particolare cosa hai fatto tu
- c. Indica quali difficoltà hai dovuto affrontare e come le hai risolte
- d. Che cosa hai imparato da questo percorso di apprendimento
- e. Cosa devi ancora imparare
- f. Come valuti il lavoro da te svolto

Rubrica di autovalutazione Scuola dell'infanzia

AUTOVALUTAZIONE				
	TANTO 	ABBASTANZA 	POCO 	PER NIENTE 
Questo lavoro mi è piaciuto				
Mentre lavoravo stavo bene				
Ho svolto il compito				
Ho aiutato i miei compagni				

**Rubrica di autovalutazione
Scuola primaria**

È stato facile capire il compito?			
Ti è piaciuto questo compito?			
Hai avuto bisogno d'aiuto?			
Hai finito il compito?			
Hai collaborato con i compagni?			
Sei soddisfatto del tuo lavoro?			

Rubrica di autovalutazione Scuola Secondaria di primo grado

Comprensione del compito	<input type="checkbox"/> Ho compreso con chiarezza il compito richiesto <input type="checkbox"/> Ho compreso il compito richiesto <input type="checkbox"/> Ho fatto fatica a comprendere il compito	<input type="checkbox"/> Eccellente <input type="checkbox"/> Adeguato <input type="checkbox"/> Parziale
Utilizzo delle conoscenze	<input type="checkbox"/> Ho potuto valorizzare pienamente le mie conoscenze <input type="checkbox"/> Ho utilizzato le mie conoscenze <input type="checkbox"/> Ho utilizzato un contenuto di conoscenza scarso	<input type="checkbox"/> Eccellente <input type="checkbox"/> Adeguato <input type="checkbox"/> Parziale
Svolgimento del compito	<input type="checkbox"/> Ho svolto il compito in modo pienamente autonomo <input type="checkbox"/> Ho svolto il compito in modo autonomo <input type="checkbox"/> Ho chiesto molte volte spiegazioni ed aiuti	<input type="checkbox"/> Eccellente <input type="checkbox"/> Adeguato <input type="checkbox"/> Parziale
Completamento del compito	<input type="checkbox"/> Ho completato il compito in modo esauriente <input type="checkbox"/> Ho completato il compito <input type="checkbox"/> Ho completato solo parzialmente il compito	<input type="checkbox"/> Eccellente <input type="checkbox"/> Adeguato <input type="checkbox"/> Parziale
Collaborazione	<input type="checkbox"/> Ho collaborato intensamente con i compagni <input type="checkbox"/> Ho potuto collaborare positivamente con i compagni <input type="checkbox"/> Ho contribuito poco al lavoro di gruppo con i compagni	<input type="checkbox"/> Eccellente <input type="checkbox"/> Adeguato <input type="checkbox"/> Parziale
Risultati raggiunti	<input type="checkbox"/> Ho raggiunto buoni risultati <input type="checkbox"/> I risultati sono positivi <input type="checkbox"/> Ho raggiunto parzialmente i risultati previsti	<input type="checkbox"/> Eccellente <input type="checkbox"/> Adeguato <input type="checkbox"/> Parziale

Griglia di osservazione/valutazione

Relazione con adulti e compagni	Ritmo di apprendimento	Metodo di lavoro	Partecipazione alle attività	Grado di autonomia
Buona	Rapido	Produttivo	Costante	Buono
Problematica	Regolare	Adeguato	Adeguata	Sufficiente
Adeguata	Lento	Guidato	Discontinua	Scarso
	Discontinuo	Dispersivo	Passiva	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2, 3, 9			
PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative esprimendo le proprie idee; legge, comprende e produce testi di vario tipo rispettando i principi di coesione e coerenza.			
CAMPO D'ESPERIENZA "I discorsi e le parole"	ITALIANO		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura,</p>	<p>ASCOLTO/PARLATO Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti. Ascolta, comprende ed analizza testi di tipo diverso.</p>	<p>ASCOLTO/PARLATO L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Comprende testi di tipo diverso, anche trasmessi dai media, in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali.</p>	<p>ASCOLTO/PARLATO Ascolta, comprende e padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti (<i>competenza comunicativa orale</i>).</p>
	<p>LETTURA Legge testi letterari di vario genere sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con la lettura silenziosa e autonoma. Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica.</p>	<p>LETTURA Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi letterari di vario genere appartenenti alla letteratura dell'infanzia, riuscendo a formulare su di</p>	<p>LETTURA Legge, comprende ed interpreta testi di vario tipo, ne individua il significato, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi (<i>competenza testuale</i>).</p>

<p>incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>		<p>essi semplici pareri personali.</p>	
	<p>SCRITTURA Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</p>	<p>SCRITTURA Produce testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p>	<p>SCRITTURA Produce elaborati scritti disciplinari e non in forma corretta e adeguata allo scopo e al destinatario (<i>competenza comunicativa scritta</i>).</p>
	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Capisce e utilizza i vocaboli fondamentali e i più frequenti termini specifici legati alle discipline.</p>	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Individua il significato di un vocabolo che è pertinente in un determinato contesto e le relazioni di significato tra vocaboli invariati del testo; utilizza in modo corretto ed appropriato il lessico (<i>competenza lessicale</i>).</p>
	<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.</p>	<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>	<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riconosce le strutture morfosintattiche della frase e le strutture interpuntive in funzione della loro pertinenza testuale (<i>competenza grammaticale</i>).</p>

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 3

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: utilizza funzioni comunicative, lessico e strutture grammaticali atti a comprendere e ad esprimersi su argomenti di carattere generale in modo semplice ma efficace ed appropriato al contesto.

INGLESE e/o altre lingue	INGLESE		INGLESE/FRANCESE
	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse.	ASCOLTO L'alunno comprende brevi dialoghi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti familiari.	ASCOLTO L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari ed esterni e/o legati alla propria esperienza.	Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografialocale, lavoro), da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.
	PARLATO Comunica, anche se con imperfezioni di pronuncia, con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. Interagisce nel gioco.	PARLATO L'alunno descrive oralmente aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.
	LETTURA L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	LETTURA L'alunno legge e comprende brevi e semplici messaggi scritti relativi ad ambiti familiari e/o legati alla propria esperienza.	Interagisce per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi chesi riferiscono a bisogni immediati.
	SCRITTURA L'alunno descrive per iscritto, in modo semplice, elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	SCRITTURA L'alunno descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
	RIFLESSIONE LINGUISTICA L'alunno individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua inglese.		

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune; sa orientarsi nello spazio e nel tempo.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2, 3, 5, 9

CAMPO D'ESPERIENZA "Il sé e l'altro" "La conoscenza del mondo"	STORIA		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente.</p>	<p>USO DELLE FONTI L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche</p>	<p>USO DELLE FONTI Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Comprende i testi storici proposti, ne individua caratteristiche e ne ricava informazioni.</p>	<p>Si orienta nel tempo facendo confronti tra realtà storiche diverse e comprende le caratteristiche specifiche della civiltà globale, ricercando ed analizzando attivamente somiglianze e differenze tra la nostra e le altre civiltà del mondo.</p>
	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p>	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	
	<p>STRUMENTI CONCETTUALI Usa carte geo- storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<p>STRUMENTI CONCETTUALI Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	

PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Racconta i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze apprese mediante grafismi, disegni, testi scritti e/o risorse digitali.

PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Racconta i fatti studiati utilizzando il linguaggio specifico della disciplina e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune; sa orientarsi nello spazio e nel tempo.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2, 3, 5, 7, 9

CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	GEOGRAFIA		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>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.</p>	<p>ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e i punti cardinali.</p>	<p>ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio e sulle carte, utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche.</p>	<p>Si orienta nello spazio facendo confronti tra realtà geografiche diverse e comprende le caratteristiche specifiche della civiltà globale, ricercando ed analizzando attivamente somiglianze e differenze tra la nostra e le altre civiltà del mondo.</p>
	<p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizza il linguaggio della geo-graficità</p>	<p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizza termini del linguaggio geografico specifico per interpretare carte geografiche.</p>	
	<p>PAESAGGIO Conosce e distingue gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio. Conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi.</p>	<p>PAESAGGIO Conosce lo spazio geografico come sistema territoriale costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi, con particolare riferimento a quelli italiani.</p> <p>Conosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici ed antropici dell'Italia.</p>	

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2, 3, 4

RELIGIONE

TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>IL SÈ E L'ALTRO: scopre nel vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù da cui apprende che Dio è padre di ogni personae che la chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p> <p>IL CORPO IN MOVIMENTO: esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.</p> <p>IMMAGINI, SUONI, COLORI: riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte...) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE: impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i</p>	<p>DIO E L' UOMO LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Sa che per l'uomo religioso ogni storia ha inizio da Dio. Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo. Riconosce nella Bibbia gli avvenimenti principali della storia d'Israele. Riconosce che ogni persona è un valore per vivere insieme in unione e amicizia.</p>	<p>DIO E L' UOMO LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>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. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento.</p> <p>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, identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.</p>	<p>Riflette sui grandi interrogativi posti dalla condizione umana.</p> <p>Si orienta, nell'esercizio della propria libertà, per la scelta di un responsabile progetto di vita.</p>

<p>linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p> <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO: osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>			
---	--	--	--

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: ascolta, osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche; si esprime in campi motori ed artistici congeniali alle proprie attitudini.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 3

CAMPO D'ESPERIENZA "Immagini, suoni e colori"	MUSICA		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Segue con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, d'animazione); Sviluppa interesse per l'ascolto della musica.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo ed oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali e strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Usa il linguaggio espressivo musicale nelle sue diverse forme, effettuando pratiche musicali individuali e di orchestra.</p> <p>Conosce, apprezza e propone iniziative di tutela del patrimonio musicale-culturale nel territorio.</p> <p>STRUMENTO MUSICALE Esegue con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.</p>

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.			
PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: ascolta, osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche; si esprime in campi motori ed artistici congeniali alle proprie attitudini.			
TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 3, 7			
CAMPO D'ESPERIENZA "Immagini, suoni e colori"	ARTE E IMMAGINE		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, d'animazione...).</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche. Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche. Dà forma all'esperienza attraverso modalità grafico – pittoriche e plastiche.</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico –espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	<p>Padroneggia gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).</p>
	<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p>	<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip...).</p>	
	<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Conosce i principali beni artistico-culturali nel territorio e mette in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.</p>	<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p>	

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.			
PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: ascolta, osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche; si esprime in campi motori ed artistici congeniali alle proprie attitudini.			
TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 3, 4			
CAMPO D'ESPERIENZA "Il corpo e il movimento"	EDUCAZIONE FISICA		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Prova il 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 adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto. Valuta i rischi, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza nella comunicazione espressiva. Conosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO L'alunno acquisisce maggiore consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e delle sue potenzialità.</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO L'alunno matura piena 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.</p>	<p>Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipa alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizza gli aspetti comunicativo - relazionali del messaggio corporeo. Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>
	<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa diverse gestualità tecniche.</p>	<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.</p>	
	<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE IL FAIR PLAY Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>	<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE IL FAIR PLAY Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	
	<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p>	<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA 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.</p>	

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 4, 5, 6, 7, 8

CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	MATEMATICA		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>L'alunno raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usano termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>NUMERI L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi e concreti. Rafforza la capacità di eseguire calcoli scritti e mentali con i numeri naturali.</p> <p>L'alunno affronta problemi con strategie diverse.</p>	<p>NUMERI L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, ecc.).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, rendendosi conto di come gli strumenti della matematica siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>Conosce e padroneggia le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico i contenuti specifici della matematica, algoritmi e procedure, diverse forme di rappresentazione e sa passare da una all'altra.</p> <p>Rappresenta, confronta e analizza figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</p> <p>Rileva dati significativi, analizza, interpreta, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p>
	<p>LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA L'alunno percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo utilizzando qualche strumento per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche e utilizza modelli concreti costruiti con i compagni.</p>	<p>LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico.</p>	<p>Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.</p> <p>Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici nei vari ambiti per operare nella realtà.</p>
	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI L'alunno utilizza rappresentazioni di dati adeguate.</p> <p>L'alunno impara a riconoscere situazioni di incertezza e parlare</p>	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p>	

	<p>con i compagni usando le espressioni “è più probabile”, “è meno probabile”.</p>	<p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 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 con il punto di vista degli altri.</p>	
--	--	---	--

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 4, 5, 6, 7, 8

CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"		SCIENZE	
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi, i loro ambienti i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Sviluppa capacità operative e manuali che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza.</p> <p>Coglie elementi, eventi e relazioni nella realtà che lo circonda, per dare supporto alle sue considerazioni.</p> <p>A partire dalla propria esperienza e dal confronto con i pari, individua problemi e riflette su possibili soluzioni, ponendosi domande esplicite.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, inizia a formulare ipotesi, osserva, registra, classifica, identifica relazioni spazio-temporali, misura, prospetta soluzioni e produce rappresentazioni grafiche.</p> <p>Analizza e racconta ciò che ha fatto e imparato.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Riconosce in altri organismi viventi, in</p>	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico; osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e riflessione nei confronti della realtà naturale.</p> <p>Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.</p> <p>Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>

	<p>relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. Condivide con gli altri atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico e quello naturale, che ha imparato a conoscere e rispettare. Cura il proprio corpo attraverso comportamenti igienici e abitudini alimentari adeguati.</p>	<p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p>	
--	---	---	--

RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

TRAGUARDI DI EDUCAZIONE CIVICA: 10, 11, 12

CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	TECNOLOGIA		
TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne funzioni e possibili usi.	VEDERE E OSSERVARE L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	VEDERE E OSSERVARE E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	Analizza e rappresenta processi. Predisporre processi e procedure allo scopo di ideare, progettare e realizzare oggetti fisici, grafici o virtuali, seguendo una definita metodologia Ricerca relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla. Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
	PREVEDERE E IMMAGINARE Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	PREVEDERE E IMMAGINARE Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	
	INTERVENIRE E TRASFORMARE Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	INTERVENIRE E TRASFORMARE Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	

TERMINE SCUOLA INFANZIA "Il sé e l'altro"	TERMINE SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza sui propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro, si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio e le istituzioni.</p>	<p>Struttura le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto; mette in atto atteggiamenti sempre più consapevoli e responsabili nel rispetto di sé e degli altri; manifesta il proprio punto di vista in forma corretta; collabora con i coetanei in maniera costruttiva e responsabile; manifesta comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente; conosce alcuni documenti che tutelano l'infanzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. • Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza. • Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate. • Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività. • Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze. • Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza. • Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle. • Conosce come è organizzata la nostra società e le nostre 	<p>Legge un testo e si sa porre domande sull'informazione.</p> <p>Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti.</p> <p>Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. • È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. • Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi. • Riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali. • Conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

	<p>istituzioni politiche.</p> <ul style="list-style-type: none">• Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, regole e di identità culturale nazionale ed europea.• Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti.• Conosce alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia.• Conosce organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.	
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. • Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità. • Comprendere il concetto di ecosostenibilità economica ed ambientale. • Dà una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi). • Conoscenza ed applicazione delle regole basilari per la raccolta differenziata e dare il giusto valore al riciclo dei materiali, attraverso esercizi di reimpiego creative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le proprie emozioni e instaura rapporti positivi con gli altri. • Sviluppa il senso di solidarietà e di accoglienza. • Conoscenza delle principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria). • Conoscenza dell'importanza dell'attività fisica, dell'allenamento e dell'esercizio per il conseguimento di piccoli obiettivi. • Riconosce la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista". • Conoscenza dei principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, consigliere, assessore...). <p>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio. • Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive. • Conosce i principi essenziali di educazione ambientale (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). • Conosce i problemi legati all'inquinamento. • Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi). • Riutilizza creativamente i 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. • Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. • Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclo.
--	--	--

	<p>materiali riciclati.</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconosce ed evita gli sprechi di energia.	
--	--	--

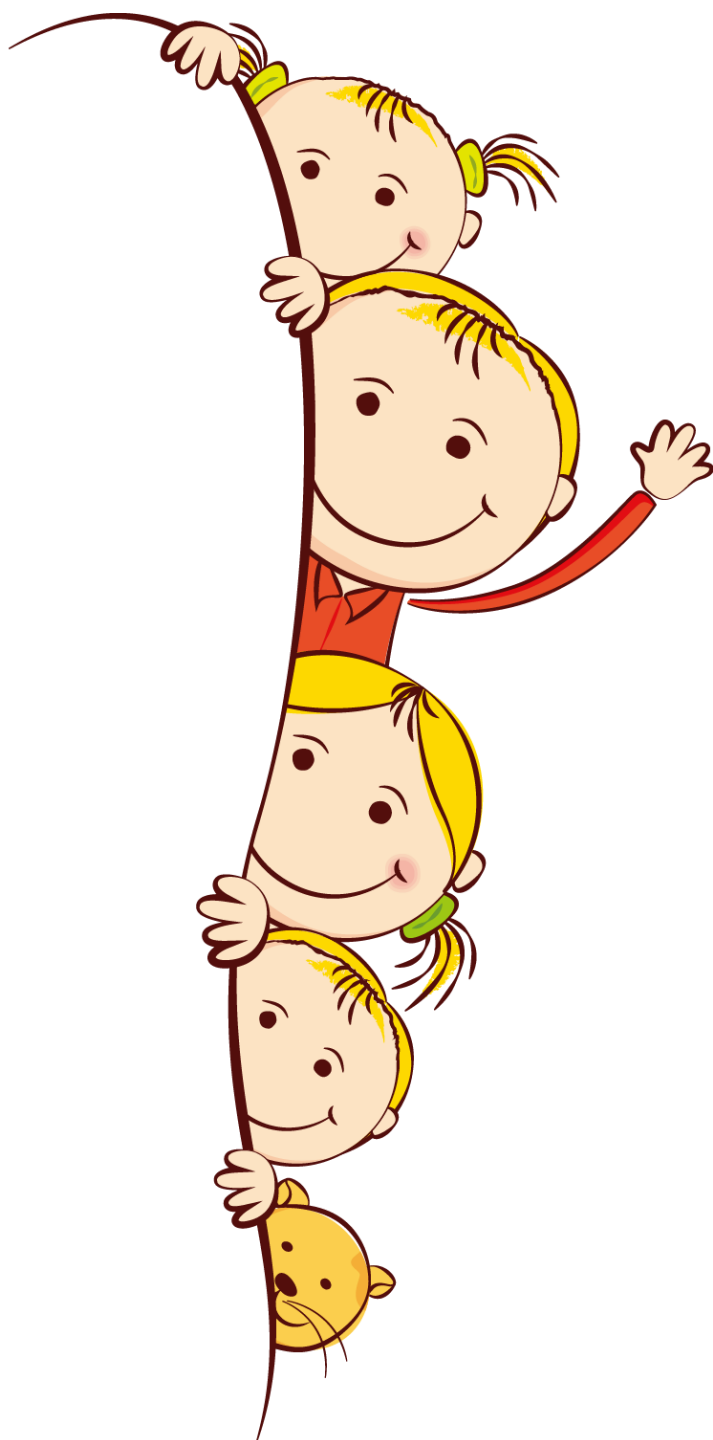
COMPETENZE TRASVERSALI
RIERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: traduce le idee in azioni.

TERMINE SCUOLA INFANZIA	TERMINE SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Analizza i dati della realtà per comprendere la fattibilità di un compito.	Utilizza capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati.	Elabora, ricostruisce, sceglie e pratica la tecnica e le procedure adatte al compito che intende svolgere.	Valuta aspetti positivi e negativi alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. Assume e porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem-solving.

Curricolo per campi d'esperienza

Scuola dell'infanzia



INDICE

Competenza alfabetica
funzionale p. 35

Competenza multilinguistica p. 38

Competenza matematica e
competenza in scienze,
tecnologie e ingegneria p. 39

Competenza personale,
sociale e capacità di
imparare a imparare p. 42

Competenza in materia di
consapevolezza ed
espressione culturali p. 46

Competenza imprenditoriale p. 52

Competenza digitale p. 53

Educazione civica p. 54

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	LESSICO IL BAMBINO USA LA LINGUA ITALIANA, ARRICCHISCE E PRECISA IL PROPRIO LESSICO, COMPRENDE PAROLE E DISCORSI, FA IPOTESI SUI SIGNIFICATI
<ul style="list-style-type: none"> Pronunciare fonemi e parole note Strutturare semplici frasi Ascoltare ed eseguire semplici consegne Apprendere nuovi vocaboli 	<ul style="list-style-type: none"> Pronunciare fonemi e parole nuove Utilizzare frasi semplici di senso compiuto Ascoltare, comprendere ed eseguire consegne Acquisire nuovi vocaboli e usarli in modo appropriato 	<ul style="list-style-type: none"> Pronunciare correttamente fonemi e parole Strutturare frasi sempre più complesse Ascoltare e comprendere due/tre consegne in successione Arricchire il lessico utilizzando nuovi termini appresi in differenti contesti 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Lessico 	<ul style="list-style-type: none"> Lessico 	<ul style="list-style-type: none"> Lessico 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	COMUNICAZIONE SA ESPRIMERE E COMUNICARE AGLI ALTRI EMOZIONI, SENTIMENTI, ARGOMENTAZIONI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VERBALE CHE UTILIZZA IN DIVERSE SITUAZIONI COMUNICATIVE
<ul style="list-style-type: none"> Esprimere i propri bisogni Verbalizzare esperienze personali dietro domande-stimolo dell'insegnante Partecipare ad una conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere bisogni, sentimenti ed emozioni Verbalizzare esperienze e vissuti Intervenire nelle conversazioni rispettando il proprio turno 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere bisogni, sentimenti, emozioni, desideri, preferenze Raccontare con semplici discorsi i propri vissuti Dialogare con i compagni e con l'adulto scambiandosi domande, informazioni, impressioni Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni rispettando i turni e i tempi di intervento 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Regole della conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> Regole della conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> Regole della conversazione 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	RIFLESSIONI SULLA LINGUA SPERIMENTA RIME, FILASTROCCHES, DRAMMATIZZAZIONI; INVENTA NUOVE PAROLE, CERCA SOMIGLIANZE E ANALOGIE TRA SUONI E I SIGNIFICATI
<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare e ripetere semplici poesie, filastrocche, canzoncine Drammatizzare filastrocche e canzoncine accompagnandole con gesti ed espressioni del volto Giocare con i suoni onomatopeici 	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare e ripetere poesie, filastrocche, canzoncine, conte Sperimentare le proprie capacità espressive drammatizzando fiabe e racconti Giocare con le rime e le assonanze 	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare e ripetere poesie, filastrocche, canzoncine, conte, scioglilingua Drammatizzare racconti di vario genere Riconoscere e inventare rime Segmentare le parole in sillabe (es. battuta di mani..) Riconoscere il fonema iniziale e finale delle parole 	

CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Poesie, filastrocche, canzoncine Giochi di discriminazione uditiva 	<ul style="list-style-type: none"> Poesie, filastrocche, canzoncine, conte Rime Giochi fonologici Giochi di discriminazione uditiva 	<ul style="list-style-type: none"> Poesie, filastrocche, canzoncine, conte, scioglilingua Rime Giochi fonologici Giochi di discriminazione uditiva 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	ASCOLTO E COMPRENSIONE
<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere semplici storie Individuare alcuni elementi della narrazione attraverso domande-stimolo Accostarsi alla lettura di immagini 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere storie Ripetere una semplice storia con l'ausilio di domande e/o immagini Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone e oggetti Offrire spiegazioni delle proprie azioni 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere testi e narrazioni di vario genere Ripetere una storia rispettando la successione logico-temporale degli eventi Descrivere una storia rappresentata in più sequenze Inventare una breve storia partendo da uno stimolo (immagine, parola, oggetto) Porre domande per ottenere informazioni e spiegazioni Discutere con i compagni per organizzare semplici giochi ed attività definendo regole di azione 	ASCOLTA E COMPRENDE NARRAZIONI, RACCONTA E INVENTA STORIE, CHIEDE E OFFRE SPIEGAZIONI, USA IL LINGUAGGIO PER PROGETTARE ATTIVITA' E DEFINIRE REGOLE
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Racconti, fiabe, favole Nessi temporali (prima/poi) 	<ul style="list-style-type: none"> Racconti, fiabe, favole Nessi temporali (prima/poi/dopo) 	<ul style="list-style-type: none"> Racconti, fiabe, favole Nessi temporali (prima/poi, dopo, infine) Nessi logici (causa/effetto) 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	LETTO-SCRITTURA
<ul style="list-style-type: none"> Avvicinarsi al libro e scoprire il piacere della lettura Differenziare immagine e testo 	<ul style="list-style-type: none"> Avvicinarsi al libro e incuriosirsi per il codice scritto Distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico 	<ul style="list-style-type: none"> Mostrare interesse per i diversi generi narrativi Distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico Mostrare curiosità verso la lingua scritta attraverso i primi tentativi di intuire il significato di parole e di imitarne la scrittura Scoprire che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta Orientarsi correttamente sul foglio: dall'alto al basso e da sinistra a destra Utilizzare nuove tecnologie (dove possibile) per ampliare le proprie ipotesi di scrittura 	SI AVVICINA ALLA LINGUA SCRITTA, ESPLORA E SPERIMENTA PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, INCONTRANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI E I NUOVI MEDIA
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Differenze tra codice iconografico e codice scritto 	<ul style="list-style-type: none"> Differenze tra il codice linguistico, iconografico e numerico 	<ul style="list-style-type: none"> Differenze tra il codice linguistico, iconografico e numerico Direzionalità della scrittura 	

INGLESE E/O ALTRE LINGUE STRANIERE		
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE		
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e pronunciare parole e semplici frasi . • Memorizzare e ripetere semplici filastrocche e canzoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Parole • Frasi • Numeri • Filastrocche e canzoncine 	IL BAMBINO RAGIONA SULLA LINGUA, SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA			
CAMPO DI ESPERIENZA: : LA CONOSCENZA DEL MONDO			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	RELAZIONI E DATI
<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare in base ad un criterio dato (forma, colore, dimensione) Riconoscere le principali grandezze (piccolo/grande; alto/basso) 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare secondo due criteri dati Seriare tre elementi in ordine crescente e decrescente Comparare grandezze (lungo/corto, largo/stretto, grande/piccolo, alto/basso) 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare e ordinare oggetti in base a più criteri dati (grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni) Compiere seriazioni Costruire e definire insiemi secondo un criterio dato Confrontare insiemi Riprodurre una sequenza ritmica Registrare dati usando tabelle e istogrammi Usare semplici strumenti per misurare 	RAGGRUPPA E ORDINA OGGETTI E MATERIALI SECONDO CRITERI DIVERSI, NE IDENTIFICA ALCUNE PROPRIETA', CONFRONTA E VALUTA QUANTITA'; UTILIZZA SIMBOLI PER REGISTRARLE; ESEGUE MISURAZIONI USANDO STRUMENTI ALLA SUA PORTATA
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Grandezze: piccolo/grande; basso/alto 	<ul style="list-style-type: none"> Grandezze (lungo/corto, largo/stretto, grande/piccolo, alto/basso) 	<ul style="list-style-type: none"> Grandezze (lungo/corto, largo/stretto, grande/piccolo, alto/basso) Insiemi Concetti e simboli: maggiore, minore, uguale, equipotente 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	NUMERI
<ul style="list-style-type: none"> Confrontare quantità (pochi/tanti) 	<ul style="list-style-type: none"> Confrontare quantità (uno/pochi/tanti; di più/di meno) 	<ul style="list-style-type: none"> Contare Riconoscere i simboli numerici fino al dieci Mettere in relazione quantità e simbolo numerico Confrontare e valutare pesi e lunghezze 	HA FAMILIARITA' SIA CON LE STRATEGIE DEL CONTARE E DELL'OPERARE CON I NUMERI, SIA CON QUELLE NECESSARIE PER ESEGUIRE LE PRIME MISURAZIONI DI LUNGHEZZE, PESI E ALTRE QUANTITA'
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Quantificatori: pochi/tanti 	<ul style="list-style-type: none"> Quantificatori: uno/pochi/tanti; di più/di meno 	<ul style="list-style-type: none"> Simboli numerici da 0 a 10 	

<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi negli spazi scuola • Conoscere i principali concetti topologici: dentro/ fuori, sopra/sotto, avanti/dietro • Saper seguire un semplice percorso motorio • Discriminare le principali forme geometriche: cerchio, triangolo, quadrato 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria posizione nello spazio • Riconoscere i concetti topologici dentro/ fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, in mezzo/ai lati • Eseguire percorsi seguendo le indicazioni date • Discriminare e denominare le principali forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed utilizzare i concetti topologici dentro/ fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, in mezzo/ai lati, destra/sinistra • Eseguire percorsi dietro indicazioni verbali e rappresentarli • Riconoscere, denominare e rappresentare forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo • Rappresentarsi all'interno di uno spazio • Rappresentare linee curve, drette, spezzate, miste, aperte e chiuse 	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>INDIVIDUA LE POSIZIONI DI OGGETTI E PERSONE NELLO SPAZIO, USANDO TERMINI COME AVANTI/INDIETRO, SOPRA/SOTTO, DESTRA/SINISTRA, ECC; SEGUE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>CONOSCENZE</p>	<p>CONOSCENZE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici: dentro/ fuori, sopra/sotto, avanti/dietro • Giochi motori • Forme geometriche: cerchio, triangolo, quadrato 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici dentro/ fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, in mezzo/ai lati • Giochi motori • Forme geometriche: cerchio, triangolo, quadrato 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici dentro/ fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, in mezzo/ai lati, destra/sinistra • Giochi motori • Forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo • Linee: curve, drette, spezzate, miste, aperte e chiuse 	
<p>ABILITA'</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>TEMPO</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la scansione temporale: prima/dopo • Percepire la ciclicità temporale: di/notte • Scoprire la scansione della giornata scolastica attraverso le routine 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la scansione temporale prima/ ora/dopo • Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata: mattina, pomeriggio, sera, notte • Collocare le azioni all'interno della giornata scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la scansione temporale ieri/oggi/domani • Riconoscere, verbalizzare e ordinare le azioni nel tempo della giornata • Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni anche attraverso l'uso di calendari • Formulare ipotesi relativi ad eventi di un futuro immediato e prossimo 	<p>SA COLLOCARE LE AZIONI QUOTIDIANE NEL TEMPO DELLA GIORNATA E DELLA SETTIMANA; RIFERISCE CORRETTAMENTE EVENTI DEL PASSATO RECENTE; SA DIRE COSA POTRA' ACCADERE IN UN FUTURO IMMEDIATO E PROSSIMO</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>CONOSCENZE</p>	<p>CONOSCENZE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Routine scolastiche • Concetti temporali: prima/dopo; di/notte • Giorni della settimana, stagioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Routine scolastiche • Concetti temporali: prima/ora/dopo; mattina/pomeriggio/sera /notte 	<ul style="list-style-type: none"> • Routine scolastiche • Concetti temporali: ieri/oggi/domani, mattina/pomeriggio/sera/ notte 	

	<ul style="list-style-type: none"> Giorni della settimana, mesi, stagioni 	<ul style="list-style-type: none"> Giorni della settimana, mesi, stagioni 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	NATURA
<ul style="list-style-type: none"> Esplorare e conoscere la realtà circostante attraverso i sensi Osservare con curiosità gli elementi dell'ambiente naturale, i fenomeni atmosferici e i cambiamenti della natura nelle diverse stagioni 	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare e conoscere la realtà attraverso i sensi Osservare e descrivere gli elementi dell'ambiente, i fenomeni atmosferici e i cambiamenti che riguardano le diverse stagioni. Compiere collegamenti tra fatti e fenomeni 	<ul style="list-style-type: none"> Discriminare oggetti e materiali secondo le caratteristiche sensoriali Conoscere, descrivere e rappresentare elementi, fenomeni e cambiamenti relativi alle diverse stagioni Distinguere le varie tipologie di organismi viventi: persone, animali e piante Cogliere relazioni causali tra fenomeni ed eventi Formulare ipotesi e previsioni di eventi 	OSSERVA CON ATTENZIONE IL SUO CORPO, GLI ORGANISMI VIVENTI E I LORO AMBIENTI, I FENOMENI NATURALI, ACCORGENDOSI DEI LORO CAMBIAMENTI
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Tempo meteorologico Giorni della settimana Stagioni Esseri viventi: caratteristiche, alimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> Tempo meteorologico Giorni della settimana Mesi Stagioni Esseri viventi: caratteristiche, alimentazione, modi di vivere 	<ul style="list-style-type: none"> Tempo meteorologico Giorni della settimana Mesi Stagioni Esseri viventi: caratteristiche, alimentazione, modi di vivere, habitat 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	TECNOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare le funzioni di alcuni sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare le funzioni di alcuni sussidi tecnologici 	SI INTERESSA A MACCHINE E STRUMENTI TECNOLOGICI, SA SCOPRIRE LE FUNZIONI E I POSSIBILI USI
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Nomi e funzioni dei diversi sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> Nomi e funzioni dei diversi sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> Nomi e funzioni dei diversi sussidi tecnologici 	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE			
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO (campo prevalente) – trasversalmente TUTTI			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	RELAZIONE GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI, SA ARGOMENTARE, CONFRONTARSI, SOSTENERE LE PROPRIE RAGIONI CON ADULTI E BAMBINI
<ul style="list-style-type: none"> Stabilire relazioni positive con adulti e compagni Partecipare ad attività e giochi di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> Condividere esperienze e giochi Usare in modo adeguato giochi e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo o a un gioco Usare in modo adeguato e creativo giochi e materiali condividendoli con i compagni 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Regole di convivenza Giochi di vario tipo (liberi, strutturati, simbolici, di movimento, logici, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Regole di convivenza Giochi di vario tipo (liberi, strutturati, simbolici, di movimento, logici, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Regole di convivenza Giochi di vario tipo (liberi, strutturati, simbolici, di movimento, logici, ecc.) 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	IDENTITA' PERSONALE SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITA' PERSONALE, PERCEPISCE LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI, SA ESPRIMERLI IN MODO SEMPRE PIU' ADEGUATO
<ul style="list-style-type: none"> Superare serenamente il distacco dalla famiglia Esprimere i propri bisogni Manifestare le proprie emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> Vivere serenamente l'esperienza scolastica Comunicare verbalmente bisogni, desideri e emozioni Saper tollerare piccole frustrazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Vivere serenamente l'esperienza scolastica e gestire i propri bisogni in relazione ai tempi scolastici Riconoscere, comunicare e controllare le proprie emozioni Provare a risolvere autonomamente con il dialogo il conflitto con i coetanei Assumere atteggiamenti di amicizia e solidarietà 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Identità e caratteristiche personali Emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> Identità e caratteristiche personali Emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> Identità e caratteristiche personali Emozioni Differenze individuali e di genere 	

ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	IDENTITA' CULTURALE
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo: famiglia e sezione • Scoprire alcune tradizioni del proprio ambiente culturale • Intuire le diversità culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola • Conoscere alcuni simboli e tradizioni del proprio ambiente culturale • Scoprire le diversità culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità • Conoscere simboli e tradizioni del proprio ambiente culturale e confrontarlo con altre realtà culturali 	<p>SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA, DELLA COMUNITA' E LE METTE A CONFRONTO CON LE ALTRE</p>
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Usi e tradizioni della propria comunità • Usi e tradizioni di altre culture 	<ul style="list-style-type: none"> • Usi e tradizioni della propria comunità • Usi e tradizioni di altre culture 	<ul style="list-style-type: none"> • Usi e tradizioni della propria comunità • Usi e tradizioni di altre culture 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	CONVIVENZA
<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare chi parla 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione all'interlocutore durante una conversazione e intervenire esprimendo il proprio punto di vista 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le regole della conversazione • Scoprire e cominciare a rispettare il punto di vista dell'altro 	<p>RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON GLI ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI E COMINCIA A RICONOSCERE LA RECIPROCITA' DI ATTENZIONE TRA CHI PARLA E CHI ASCOLTA.</p>
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Regole della conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della conversazione 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	CITTADINANZA
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire semplici regole di convivenza • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri, per le cose, per tutti gli esseri viventi. • Scoprire le tradizioni della famiglia e della comunità legate alle principali festività • Scoprire le principali istituzioni del paese 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire l'esistenza di regole nei vari contesti (famiglia, scuola, strada) • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri, per le cose, per tutti gli esseri viventi, per l'ambiente • Scoprire le tradizioni della famiglia e della comunità legate alle principali festività • Riconoscere le principali istituzioni del paese 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti (famiglia, scuola, strada, ecc) e rispettarle • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri, per le cose, per tutti gli esseri viventi, per l'ambiente • Manifestare il senso di appartenenza alla propria comunità • Riconoscere, accettare e rispettare le diversità culturali • Individuare chi è fonte di autorità e responsabilità nei vari contesti • Riconoscere le principali istituzioni del paese e i servizi pubblici 	<p>PONE DOMANDE SU TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITA' CULTURALI, SU CIO' CHE E' BENE O MALE, SULLA GIUSTIZIA, HA RAGGIUNTO UNA PRIMA CONSAPEVOLEZZA SUI PROPRI DIRITTI E DOVERI, DELLE REGOLE DEL VIVERE INSIEME. RICONOSCE I PIU' IMPORTANTI SEGNI DELLA SUA CULTURA E DEL TERRITORIO, LE ISTITUZIONI, I SERVIZI PUBBLICI, IL FUNZIONAMENTO DELLE PICCOLE COMUNITA' E CITTA'.</p>

CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Diritti e doveri dei bambini • Istituzioni • Giochi di ruolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritti e doveri dei bambini • Istituzioni • Giochi di ruolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritti e doveri dei bambini • Istituzioni e servizi pubblici • Giochi di ruolo 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	TEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata secondo gli indicatori temporali prima/dopo • Individuare azioni che si svolgono di giorno e di notte • Ricostruire le fasi principali della propria vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata • Riordinare le sequenze di una storia secondo la scansione temporale prima/ poi /dopo • Ricostruire le fasi della propria vita • Riferire correttamente eventi ed esperienze vissute di recente 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente gli indicatori temporali ieri/oggi/domani • Riordinare le sequenze di una storia secondo la scansione temporale prima/ poi/dopo/ infine • Ricostruire le fasi della propria vita personale e familiare • Riferire correttamente eventi ed esperienze vissute di recente e che dovranno accadere in un futuro prossimo • Ipotesizzare e prevedere eventi in un futuro prossimo 	SI ORIENTA NELLE PRIME GENERALIZZAZIONI DI PASSATO, PRESENTE, FUTURO.
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: prima/dopo; di/notte • Storia personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: prima/poi/dopo • Storia personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali ieri/oggi/domani; prima/poi/dopo/infine • Storia personale e familiare 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	AUTONOMIA
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare gli spazi scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari spazi all'interno e all'esterno della scuola e il loro utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi con autonomia all'interno dei vari spazi scolastici rispettando le regole connesse al loro utilizzo 	SI MUOVE CON CRESCENTE SICUREZZA E AUTONOMIA NEGLI SPAZI CHE GLI SONO FAMILIARI,
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	MODULANDO PROGRESSIVAMENTE VOCE E MOVIMENTO ANCHE IN RAPPORTO CON GLI ALTRI E CON LE REGOLE CONDIVISE
<ul style="list-style-type: none"> • Spazi scolastici e destinazioni d'uso • Regole di fruizione degli spazi scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi scolastici e destinazioni d'uso • Regole di fruizione degli spazi scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi scolastici e destinazioni d'uso • Regole di fruizione degli spazi scolastici 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	IMPARARE AD IMPARARE
<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere una semplice consegna • Eseguire un compito secondo le indicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con attenzione le consegne • Chiedere spiegazioni • Accettare l'aiuto • Portare a termine le 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con attenzione le consegne • Porre domande su procedure da seguire • Mantenere l'attenzione e la 	E' ATTENTO ALLE CONSEGNE, SI APPASSIONA,

<p>date</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e accettare l'aiuto • Osservare ed imitare i compagni più competenti • Descrivere il proprio lavoro • Partecipare a semplici conversazioni • Osservare il lavoro svolto e riconoscere l'errore 	<p>consegne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare ed imitare i compagni più competenti • Applicare la risposta suggerita dall'adulto e generalizzare l'aiuto a situazioni analoghe • Descrivere il proprio lavoro e verbalizzare le proprie azioni • Rappresentare graficamente azioni ed esperienze • Partecipare alle conversazioni sostenendo la propria opinione con semplici argomenti pertinenti • Riflettere sul lavoro svolto e attuare modalità di miglioramento attraverso il colloquio con l'insegnante 	<p>concentrazione per il tempo richiesto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere il significato di termini sconosciuti • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro o di un compito • Rappresentare graficamente le fasi di un lavoro • Discutere su diversi argomenti sostenendo la propria opinione e accogliendo quella altrui • Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e individuare modalità di miglioramento attraverso la discussione con i compagni e con l'insegnante 	<p>PORTA A TERMINE IL LAVORO DIVENTA CONSAPEVOLE DEI PROCESSI REALIZZATI E LI DOCUMENTA. COGLIE DIVERSI PUNTI DI VISTA, RIFLETTE E NEGOZIA SIGNIFICATI. UTILIZZA GLI ERRORI COME FONTE DI CONOSCENZA.</p>
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro • Relazioni tra oggetti e avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro • Relazioni tra oggetti e avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro • Relazioni tra oggetti e avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali) 	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: <u>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	ESPRESSIONE IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA, UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITA' CHE IL CORPO CONSENTE
<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni) Rappresentare attraverso il gioco simbolico azioni di vita quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare le capacità espressive del corpo (drammatizzazione, mimica, gestualità e movimento) Inventare storie, disegnarle e drammatizzarle 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere pensieri ed emozioni attraverso il linguaggio del corpo (gestualità, mimica, drammatizzazioni e danze) Drammatizzare brevi racconti interpretando diversi ruoli e situazioni utilizzando anche travestimenti 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Mezzi espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica Gioco simbolico Storie e racconti 	<ul style="list-style-type: none"> Mezzi espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica Gioco simbolico Storie e racconti 	<ul style="list-style-type: none"> Mezzi espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica Gioco simbolico Storie e racconti 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	ARTE E IMMAGINE INVENTA STORIE E SA ESPRIMERLE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE, IL DISEGNO, LA PITTURA ED ALTRE ATTIVITA' MANIPOLATIVE; UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI, TECNICHE ESPRESSIVE E CREATIVE; ESPLORA LE POTENZIALITA' OFFERTE DALLE TECNOLOGIE.
<ul style="list-style-type: none"> Lasciare traccia di sé attraverso lo scarabocchio Dare significato alla propria produzione grafica Sperimentare ed utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative Conoscere i colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente un vissuto o un racconto Dare significato alla propria produzione grafica Sperimentare e utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative Sperimentare la formazione dei colori secondari Associare i colori agli elementi della realtà 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative per esprimersi e comunicare Leggere immagini e osservare opere d'arte, attribuendo loro un significato Utilizzare in modo autonomo e creativo diversi materiali Sperimentare la formazione delle varie tonalità 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Tecniche grafico-pittoriche e manipolative (digito-pittura, pittura con tempere ed acquerelli, collage, frottage, ecc) Colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche grafico-pittoriche e manipolative (digito-pittura, pittura con tempere ed acquerelli, collage, frottage, ecc) Colori secondari 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche grafico-pittoriche e manipolative (digito-pittura, pittura con tempere ed acquerelli, collage, frottage, ecc) Colori complementari, tonalità 	

<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguire con interesse spettacoli di vario tipo • Ascoltare e sviluppare interesse per musiche di vario genere 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguire con interesse e comprendere rappresentazioni teatrali, musicali, filmati, documentari • Ascoltare e sviluppare interesse per musiche di vario genere • Osservare un'opera d'arte ed esprimere semplici giudizi estetici 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguire con interesse e comprendere spettacoli di vario tipo esprimendo gusti e preferenze • Ascoltare e apprezzare i diversi generi musicali • Sviluppare il gusto estetico incontrando, apprezzando e riproducendo opere d'arte 	<p>ARTE E SPETTACOLO</p> <p>SEGUE CON PIACERE SPETTACOLI DI VARIO TIPO (TEATRALI, MUSICALI, VISIVI, D'ANIMAZIONE); SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA E PER LA FRUIZIONE DI OPERE D'ARTE.</p>
<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generi musicali diversi • Opere d'arte contemporanee 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generi musicali diversi • Opere d'arte contemporanee 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generi musicali diversi • Opere d'arte contemporanee 	
<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni • Eseguire canti in gruppo • Discriminare suoni e rumori della realtà circostante • Scoprire le caratteristiche di un suono: forte/piano • Conoscere e sperimentare semplici strumenti musicali 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il corpo e la voce per riprodurre e inventare suoni e rumori • Eseguire canti in gruppo • Individuare le fonti di suoni e rumori • Usare il proprio corpo per riprodurre suoni e rumori • Scoprire le caratteristiche di un suono: forte/piano; lungo/corto; veloce/lento • Conoscere e sperimentare semplici strumenti musicali 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il proprio corpo e gli oggetti per produrre semplici sequenze ritmiche • Eseguire canti in gruppo • Individuare le fonti di suoni e rumori • Discriminare le diverse caratteristiche di un suono • Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero • Utilizzare i simboli di una notazione informale per codificare i suoni 	
<p>CONOSCENZE</p>	<p>CONOSCENZE</p>	<p>CONOSCENZE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Differenza tra suono e rumore • Caratteristiche di un suono: forte/piano • Strumenti musicali • Canzoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenza tra suono e rumore • Caratteristiche di un suono: forte/piano lungo/corto; veloce/lento • Strumenti musicali • Canzoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenza tra suono e rumore • Caratteristiche di un suono: forte/piano lungo/corto; veloce/lento • Strumenti musicali • Canzoni 	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	AUTONOMIA IL BAMBINO VIVE PIENAMENTE LA PROPRIA CORPOREITA', NE PERCEPISCE IL POTENZIALE COMUNICATIVO ED ESPRESSIVO, MATURA CONDOTTE CHE GLI CONSENTONO UNA BUONA AUTONOMIA NELLA GESTIONE DELLA GIORNATA A SCUOLA
<ul style="list-style-type: none"> Controllare gli sfinteri Esprimersi attraverso il gioco ed il movimento 	<ul style="list-style-type: none"> Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole Esprime con il linguaggio del corpo le proprie emozioni Assumere e gestire semplici incarichi 	<ul style="list-style-type: none"> Assumere un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto delle routine e delle regole Esprimere con il linguaggio del corpo le proprie emozioni ed interpretare il linguaggio del corpo altrui Assumere e gestire autonomamente incarichi e consegne 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Giochi psico-motori e di esplorazione Emozioni Routine 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi psico-motori di esplorazione Emozioni Routine 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi psico-motori di movimento di esplorazione Emozioni Routine 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	IDENTITA' E CURA DI SE' RICONOSCE I SEGNALI ED I RITMI DEL PROPRIO CORPO, LE DIFFERENZE SESSUALI E DI SVILUPPO E ADOTTA PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SE', DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la propria identità di genere Riconoscere le proprie caratteristiche fisiche Accettare di pranzare a scuola Adottare semplici pratiche di igiene e cura personale 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la propria identità di genere e quella dei compagni Riconoscere le proprie caratteristiche fisiche e quelle dei compagni Comprendere l'importanza di una sana alimentazione Comprendere l'importanza dell'igiene personale 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le differenze di genere Riconoscere le differenze fisiche e comportamentali Acquisire i principi di una sana alimentazione Comprendere l'importanza dell'igiene personale 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Identità di genere Principi di educazione alimentare Principi di igiene personale 	<ul style="list-style-type: none"> Identità e differenze di genere Principi di educazione alimentare Principi di igiene personale 	<ul style="list-style-type: none"> Identità e differenze di genere Principi di educazione alimentare Principi di igiene personale 	

ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	MOTRICITA'
<ul style="list-style-type: none"> Muoversi ed orientarsi nello spazio scolastico Sviluppare gli schemi dinamici e posturali di base Partecipare a semplici giochi di movimento anche con l'uso di attrezzi Imitare semplici movimenti Esercitare la motricità fine (strappare carta, incollare, manipolare, ecc) 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola Controllare gli schemi dinamici e posturali Partecipare a giochi di movimento anche con l'uso di attrezzi Muoversi secondo una semplice coreografia Sviluppare la motricità fine 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi scolastici Consolidare gli schemi dinamici e posturali Partecipare a giochi di movimento anche con l'uso di attrezzi Coordinare i movimenti con quelli dei compagni durante i giochi di movimenti, nella musica, nella danza Conoscere ed evitare situazioni di rischio Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale 	<p>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 E' 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</p>
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Giochi psicomotori Giochi di imitazione, di ruolo e drammatico espressivi Regole di gioco 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di imitazione, di ruolo e drammatico espressivi Regole di gioco 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di imitazione, di ruolo e drammatico espressivi Regole di gioco 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	CORPOREITA'
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e nominare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri Rappresentare graficamente la figura umana 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e nominare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri Rappresentare graficamente lo schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine Rappresentare graficamente lo schema corporeo in situazione statica e dinamica 	<p>RICONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE SUE DIVERSE PARTI E RAPPRESENTA IL CORPO FERMO E IN MOVIMENTO</p>
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> Schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> Schema corporeo 	

RELIGIONE				
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPOVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI				
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
CAMPI DI ESPERIENZA	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SE' E L'ALTRO	ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	SCOPRE NEL VANGELO LA PERSONA E L'INSEGNAMENTO DI GESU' DA CUI APPRENDE CHE DIO E' PADRE DI OGNI PERSONA E CHE LA CHIESA E' LA COMUNITA' DI UOMINI E DONNE UNITA NEL SUO NOME, PER INIZIARE A MATURARE UN POSITIVO SENSO DI SE' E SPERIMENTARE RELAZIONI SERENE CON GLI ALTRI, ANCHE APPARTENENTI A DIFFERENTI TRADIZIONI CULTURALI E RELIGIOSE
	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a stare con gli altri rispettandosi • Scoprire il proprio nome e ricostruire alcune fasi della propria vita • Scoprire che la chiesa è la casa di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a stare con gli altri rispettandosi • Scoprire di essere stato desiderato, atteso, accolto • Conoscere la chiesa fuori e dentro 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a stare con gli altri rispettandosi • Riconoscere di non essere soli: la famiglia, la scuola, gli amici • Capire che la chiesa è il luogo dove si incontrano i cristiani 	
	CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
	<ul style="list-style-type: none"> • Il nome degli altri bambini e delle insegnanti • Storia personale • Gli spazi della chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Il nome degli altri bambini e delle insegnanti • Storia personale • Gli spazi della chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Il nome degli altri bambini e delle insegnanti • Storia personale • Gli spazi della chiesa 	
IL CORPO E IL MOVIMENTO	ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	ESPRIME CON IL CORPO LA PROPRIA ESPERIENZA RELIGIOSA PER COMINCIARE A MANIFESTARE ADEGUATAMENTE CON GESTI LA PROPRIA INTERIORITA', EMOZIONI ED IMMAGINAZIONE
	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le proprie emozioni utilizzando un comportamento adeguato • Riconoscere il proprio sé corporeo nell'esperienza religiosa 	<ul style="list-style-type: none"> • Provare emozioni, interesse, coinvolgimento nei confronti dei compagni • Sentirsi parte del creato e approfondire la propria identità corporea 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere emozioni, relazioni gesti di condivisioni all'interno del gruppo classe • Sentirsi parte del creato e approfondire la propria identità corporea 	
	CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti biblici sulla creazione • Conoscere gesti di gentilezza, rispetto verso gli altri attraverso la persona di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti biblici sulla creazione • Gesti della vita dei cristiani 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti biblici sulla creazione • Interiorizzare i comportamenti vissuti e proposti da Gesù 	

IMMAGINI, SUONI, COLORI	ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	RICONOSCE ALCUNI LINGUAGGI SIMBOLICI E FIGURATIVI TIPICI DELLA VITA DEI CRISTIANI (FESTE, PREGHIERE, CANTI, SPAZI, ARTE...) PER ESPRIMERE CON CREATIVITA' IL PROPRIO VISSUTO RELIGIOSO
	<ul style="list-style-type: none"> Attendere con gioia le principali festività 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare i segni e i simboli delle principali festività 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere il significato cristiano delle principali festività e riconoscerne i simboli 	
	CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
	<ul style="list-style-type: none"> Racconto evangelico della nascita di Gesù Racconto evangelico della Pasqua Canti 	<ul style="list-style-type: none"> Racconto evangelico della nascita di Gesù Racconto evangelico della Pasqua Canti 	<ul style="list-style-type: none"> Racconto evangelico della nascita di Gesù Racconto evangelico della Pasqua Canti 	
I DISCORSI E LE PAROLE	ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	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
	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire che Gesù racconta attraverso dei racconti speciali Utilizzare alcune semplici parole del linguaggio cristiano (pace, amicizia, Natale, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire che Gesù racconta attraverso dei racconti speciali Utilizzare alcune semplici parole del linguaggio cristiano (pace, amicizia, Natale, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere nelle parabole il messaggio di amore verso il prossimo Comprendere il significato dei termini del linguaggio cristiano 	
	CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
	<ul style="list-style-type: none"> Parabole Racconti evangelici Poesie 	<ul style="list-style-type: none"> Parabole Racconti evangelici Poesie 	<ul style="list-style-type: none"> Parabole Racconti evangelici Poesie 	
LA CONOSCENZA DEL MONDO	ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	OSSERVA CON MERAVIGLIA ED ESPLORA CON CURIOSITA' IL MONDO, RICONOSCIUTO DAI CRISTIANI E DA TANTI UOMINI RELIGIOSI COME DONO DI DIO CREATORE, PER SVILUPPARE SENTIMENTI DI RESPONSABILITA' NEI CONFRONTI DELLA REALTA', ABITANDOLA CON FIDUCIA E SPERANZA
	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire le piccole grandi meraviglie della natura 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere la varietà e la ricchezza delle forme di vita del creato 	<ul style="list-style-type: none"> Intuire il creato come dono di Dio 	
	CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il mondo attraverso l'osservazione e l'esplorazione 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la natura come dono di Dio Creatore 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il mondo come dono di Dio Creatore 	

COMPETENZA TRASVERSALE			
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: <u>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	ESPLORA I MATERIALI A DISPOSIZIONE
<ul style="list-style-type: none"> Manipolare e sperimentare materiali diversi 	<ul style="list-style-type: none"> Manipolare e sperimentare materiali a disposizione in modo autonomo 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i materiali a disposizione in modo personale e creativo Scegliere autonomamente attività e strumenti 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Tipologie diverse di materiali 	<ul style="list-style-type: none"> Tipologie diverse di materiali 	<ul style="list-style-type: none"> Tipologie diverse di materiali 	PRENDERE DECISIONI IN PRESENZA DI PIU' POSSIBILITA'
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	
<ul style="list-style-type: none"> Effettuare scelte tra due alternative 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare scelte tra più alternative Motivare le proprie scelte con semplici argomentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare scelte tra più alternative Motivare le proprie scelte con semplici argomentazioni, ascoltando anche i punti di vista degli altri 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	COLLABORA E PARTECIPA ALLE ATTIVITA' COLLETTIVE
<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie per valutare le alternative 	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie per valutare le alternative 	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie per valutare le alternative 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	
<ul style="list-style-type: none"> Partecipare con interesse alle attività collettive Assumere iniziative in situazioni ludiche 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborare con interesse alle attività di gruppo rispettando il proprio turno Assumere iniziative nel gioco 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborare proficuamente alle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli e in difficoltà Assumere iniziative nelle attività e nel gioco 	PIANIFICA ED ORGANIZZA IL PROPRIO LAVORO REALIZZANDO SEMPLICI PROGETTI
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Fasi di un'azione o di un compito 	<ul style="list-style-type: none"> Fasi di un'azione o di un compito 	<ul style="list-style-type: none"> Fasi di un'azione o di un compito 	
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	PIANIFICA ED ORGANIZZA IL PROPRIO LAVORO REALIZZANDO SEMPLICI PROGETTI
<ul style="list-style-type: none"> Individuare strumenti e materiali per svolgere una semplice attività liberamente ideata 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare e attuare le fasi utili allo svolgimento di una semplice attività liberamente ideata 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare, descrivere e attuare le fasi utili allo svolgimento di un'attività liberamente ideata 	
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Tecniche e materiali Procedure 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche e materiali Procedure 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche e materiali Procedure 	

ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere semplici problemi in contesti di esperienza 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere problemi di esperienza e provare soluzioni note 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare problemi di esperienza di fronte a situazioni nuove e ipotizzare soluzioni Organizzare dati con schemi e tabelle 	INDIVIDUA SEMPLICI SOLUZIONI A PROBLEMI DI ESPERIENZA
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie di problem solving 	Semplici strategie di problem solving	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie di problem solving Schemi, tabelle, grafici 	

COMPETENZA TRASVERSALE		
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: COMPETENZA DIGITALE		
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI		
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
<ul style="list-style-type: none"> Esplorare le funzioni di alcuni sussidi tecnologici presenti a scuola(televisore, lettore CD/DVD, LIM, PC, ecc.) Sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding Comprendere le potenzialità informative della rete per reperire immagini, opere artistiche, documentari 	<ul style="list-style-type: none"> Funzioni dei diversi sussidi tecnologici 	ESPLORA LE POTENZIALITA' OFFERTE DALLE TECNOLOGIE

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	
<u>Educazione civica</u>	
NUCLEI CONCETTUALI	TERMINE SCUOLA INFANZIA
COSTITUZIONE diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed esprime le proprie emozioni, sentimenti e pensieri ed è consapevole che anche gli altri li provano e cerca di capirli e rispettarli. • Sviluppa il senso di solidarietà e di accoglienza. • Conosce le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria). • Conosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, consigliere, assessore, Presidente della Repubblica ecc.) • Assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme nella scuola, negli ambienti esterni e per strada (conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza correttamente il marciapiede e le strisce pedonali).
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. • Assume comportamenti rispettosi verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale. • Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, acquisendo una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore. • Usa in modo corretto le risorse evitando sprechi di acqua e di energia. • Conosce e applica le regole basilari per la raccolta differenziata e dà il giusto valore al riciclo dei materiali attraverso • esercizi di reimpiego creativo.
CITTADINANZA DIGITALE avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.	<ul style="list-style-type: none"> • Si avvia ad utilizzare, con il supporto dell'insegnante, i dispositivi multimediali in modo corretto. • Utilizza il computer per semplici attività, giochi didattici ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. • Assume consapevolezza che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali, possono derivare rischi e pericoli, e che, in caso di necessità deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.

SCUOLA dell'INFANZIA			
OBIETTIVI			
	3 anni	4 anni	5 anni
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni • Rispettare le regole dei giochi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di collaborare e di aiutarlo • Rispettare le regole dei giochi. • Saper aspettare il proprio turno. • Riconoscere i momenti e le situazioni che suscitano paure, incertezze, diffidenze verso il diverso. • Conoscere e rispettare la propria realtà territoriale ed ambientale 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza • Conoscere e rispettare l'ambiente. • Lavorare in gruppo, discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme. • Rispettare le regole all'interno del gruppo. • Conoscere la terminologia basilare di settore: il concetto di "regola, legge e Costituzione". • Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. • Conoscere e rispettare le regole più semplici dell'educazione stradale.
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni. • Acquisire nuovi vocaboli. • Ascoltare la narrazione di semplici storie. • Imparare ad ascoltare i propri compagni e gli adulti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni, sentimenti e pensieri. • Acquisire nuovi vocaboli. • Ascoltare e comprendere i propri compagni e gli adulti. • Confrontare idee ed opinioni con gli altri. • Saper ascoltare e comprendere le narrazioni di storie. • Esprimere le proprie esperienze come cittadino. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relativo all'argomento trattato. • Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. • Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni, sentimenti e pensieri. • Conoscere le norme più semplici della Costituzione. • Esprimere le proprie esperienze come cittadino.

	3 anni	4 anni	5 anni
Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare i colori della bandiera italiana. • Riconoscere l'inno d'Italia. • Riconoscere i simboli stradali riservati ai pedoni (colori del semaforo, strisce pedonali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la bandiera italiana. • Conoscere e cantare l'inno nazionale. • Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche e attività manipolative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la bandiera italiana. • Conoscere e cantare l'inno nazionale. • Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche e attività manipolative. • Riconoscere la simbologia stradale di base (colore del semaforo, marciapiede, strisce pedonali). • Riconoscere e colorare schede didattiche con disegni di monumenti che rappresentano il proprio paese.
	3 anni	4 anni	5 anni
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo. • Controllare e coordinare i movimenti del corpo. • Muoversi con sicurezza nell'ambiente scolastico e fuori. • Iniziare a comprendere l'importanza della cura e dell'igiene personale. • Iniziare a comprendere i principi più importanti dell'educazione alimentare (il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo. • Acquisire concetti topologici. • Conquistare lo spazio e l'autonomia. • Muoversi in modo spontaneo o guidato in base ai suoni o ritmi. • Muoversi con destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori. • Percepire l'importanza delle sostanze nutritive. • Interiorizzare comportamenti adeguati per una adeguata igiene personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare e controllare i movimenti del corpo. • Muoversi con destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori. • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo. • Dominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa-scuola-strada. • Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo. • Adottare comportamenti idonei all'igiene personale. • Conoscere l'importanza di una corretta alimentazione e il valore nutritivo dei principali alimenti.

	3 anni	4 anni	5 anni
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare per imparare. • Raggruppare in base a un attributo dato. • Apprezzare e rispettare la natura circostante. • Conoscere la geografia minima del paese (la piazza, il parco, il comune, la chiesa, la statua). 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e imparare. • Ordinare e raggruppare in base a un attributo dato. • Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone. • Seguire percorsi e organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali. • Apprezzare e rispettare la natura circostante. • Percepire la necessità di usare correttamente le risorse, evitando sprechi. • Approcciare buone abitudini volte a riciclare correttamente i rifiuti. • Conoscere la geografia minima del paese (la piazza, il parco, il comune, la chiesa, la statua ...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare per imparare. • Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto. • Assumere comportamenti rispettosi e di cura verso l'ambiente naturale, gli animali, il patrimonio artistico e naturale. • Conoscere i principi essenziali di educazione ambientale (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). • Usare in modo corretto le risorse evitando sprechi di acqua e di energia. • Sperimentare attraverso il gioco una pluralità di ruoli simulando esperienze di vita adulta. • Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna ecc. • Conoscere la geografia minima del proprio paese (la piazza, il parco, la chiesa, il Comune ...). • Conoscere l'importanza, il ruolo e le funzioni delle varie autorità impegnate nel territorio (il sindaco, forze di pubblica sicurezza e protezione civile).

RUBRICA/ GRIGLIA DI VALUTAZIONE
Scuola Infanzia

Indicatori di competenza da valutare	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
COSTITUZIONE	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono in fase di acquisizione	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo poco consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo critico
Riconosce ed esprime le proprie emozioni, sentimenti e pensieri ed è consapevole che anche gli altri li provano e cerca di capirli e rispettarli.				
Sviluppa il senso di solidarietà e di accoglienza.				
Conosce le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria).				
Conosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, consigliere, assessore. Presidente della Repubblica ..)				
Assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme nella scuola, negli ambienti esterni e per strada (conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza correttamente il marciapiede e le strisce pedonali)				
Svolge compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri.				
Conosce l'esistenza di un "Grande libro delle leggi" chiamato Costituzione Italiana e alcuni diritti dei bambini esplicitati nella convenzione ONU sui diritti dell'infanzia.				
Riconosce i principali simboli identitari della Nazione Italiana (bandiera e inno).				
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ				
Conosce la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.				
Assume comportamenti rispettosi verso gli animali, l'ambiente naturale, il				

patrimonio artistico e culturale.				
Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, acquisendo una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore.				
Conosce e applica le regole basilari per la raccolta differenziata e dà il giusto valore al riciclo dei materiali, attraverso esercizi di reimpiego creativo.				
CITTADINANZA DIGITALE				
Si avvia a utilizzare, con il supporto dell'insegnante, i dispositivi multimediali in modo corretto.				
Assume consapevolezza che, da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali, possono derivare rischi e pericoli, e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.				

Curricolo disciplinare

Scuola primaria



INDICE

ITALIANO

INGLESE

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

STORIA

GEOGRAFIA

MATEMATICA

SCIENZE

TECNOLOGIA

EDUCAZIONE FISICA

RELIGIONE

Rubriche valutative di educazione civica

ITALIANO
 competenza digitale/educazione
 civica
 classe prima scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

ITALIANO		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ASCOLTO E PARLATO Partecipa a scambi comunicativi pertinenti con compagni e insegnanti, relativi all'esperienza, attraverso messaggi semplici e rispettando il proprio turno.	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione in modo pertinente e rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali delle conversazioni. • Ascoltare, mantenere l'attenzione, cogliere il senso globale di semplici testi ascoltati o letti in classe. • Comprendere una consegna o un'istruzione su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare semplici esperienze vissute seguendo un ordine logico e temporale. • Riconoscere con l'aiuto dell'insegnante e dei compagni le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo. • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer. • Saper scrivere parole utilizzando la videoscrittura. 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a scambi comunicativi per conoscersi. • Conoscere le emozioni come primo passo per imparare ad esprimerle, ad ascoltarle in se stessi e riconoscerle negli altri. • Approcciarsi al concetto di sostenibilità come stile di vita positivo, rispettoso e inclusivo che coltiva la cura delle parole, delle relazioni, degli spazi e dell'ambiente.
LETTURA E COMPRESIONE DEI TESTI Legge e comprende brevi e semplici testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie personali di lettura.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il suono e il segno delle parole, delle sillabe e delle lettere. • Riconoscere e leggere a voce alta e silenziosamente frasi e brevi testi. • Scoprire le strategie dell'anticipazione sul testo, analizzando immagini e titolo. • Leggere semplici testi cogliendo l'argomento centrale e le informazioni principali. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti e con i coetanei. • Saper collaborare nei lavori di gruppo. 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive.	
SCRITTURA Individua nei semplici testi scritti l'informazione principale per ampliare le conoscenze di base.	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche. • Raccogliere le idee per scrivere semplici testi legati a scopi comunicativi concreti e a situazioni quotidiane. • Comunicare per iscritto il proprio vissuto utilizzando frasi strutturate e corrette. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scrivere al computer semplici parole. 		
LESSICO E RIFLESSIONE LINGUISTICA Scrive parole o frasi chiare e corrette nell'ortografia legate	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sul contesto. • Attraverso l'interazione e le esperienze vissute arricchire il lessico ed ampliare la 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. 		

<p>all'esperienza. Utilizza nuovi vocaboli introdotti nelle esperienze di ascolto o da testi diversi e li utilizza oralmente. Riflette sulla struttura della propria frase per cogliere alcuni aspetti morfosintattici.</p>	<p>comunicazione orale e scritta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo appropriato le parole a mano a mano apprese. • Formulare domande sul significato di parole ed espressioni ed utilizzarle in nuovi contesti comunicativi. • Ascoltare e confrontare testi di tipo diverso. • Riconoscere le caratteristiche essenziali di una frase, distinguere frasi da non frasi. • Individuare attraverso il suono e il segno grafico le caratteristiche delle parole. 	<p>benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. • Saper utilizzare il mouse la tastiera per funzionalità di input. • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring). 		
---	---	--	--	--	--

**ITALIANO - obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE PRIMA**

ITALIANO CLASSE PRIMA 1° QUAD.	ITALIANO CLASSE PRIMA 2° QUAD.
Individuare il senso globale di una storia ascoltata. Partecipare a scambi comunicativi rispettando i turni di parola	Comprendere una storia ascoltata cogliendone il senso globale e le informazioni principali.
Leggere semplici parole/frasi.	Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere semplici testi.
Scrivere semplici parole/frasi.	Scrivere frasi/testi sotto dettatura in modo corretto.

RUBRICA VALUTATIVA CLASSE PRIMA

Italiano: classe prima			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO E PARLATO	Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi letture	Avanzato	Ascolta e comprende in modo preciso e completo. Partecipa alle conversazioni in situazioni note e non note, utilizzando un lessico corretto, in modo autonomo e con continuità, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Ascolta e comprende in modo abbastanza preciso. Partecipa alle conversazioni in situazioni note, utilizzando un lessico adeguato, in modo autonomo e con continuità, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Ascolta e comprende semplici messaggi. Partecipa alle conversazioni in situazioni note, utilizzando un lessico essenziale.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende in maniera frammentaria. Partecipa alle conversazioni in situazioni note, solo se stimolato dall'insegnante.
	Leggere in modo corretto,	Avanzato	Legge e comprende in modo sicuro parole e frasi note e non note, con scorrevolezza, in autonomia e con continuità.

LETTURA	scorrevole e comprendere semplici testi	Intermedio	Legge e comprende in modo corretto parole e frasi note e a volte non note, in autonomia e con continuità.
		Base	Legge e comprende parole e frasi note, con il supporto di immagini o con l'aiuto dell'insegnante.
		In via di acquisizione	Legge, non sempre in modo corretto, semplici parole note e, a volte, ne comprende il significato
SCRITTURA E RIFLESSIONE LINGUISTICA	Scrivere frasi sotto dettatura in modo corretto	Avanzato	Scrive con continuità, sotto dettatura e in autonomia, parole e semplici frasi in situazioni note e non note. Rispetta le convenzioni ortografiche conosciute e utilizza un lessico adeguato facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Scrive, sotto dettatura e in autonomia, parole e semplici frasi, in situazioni note e a volte non note. Rispetta alcune convenzioni ortografiche conosciute, utilizza un lessico abbastanza adeguato facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Scrive sotto dettatura parole e semplici frasi, rispettando sufficientemente alcune convenzioni ortografiche conosciute.
		In via di acquisizione	Scrive sotto dettatura parole e semplici frasi soltanto con l'aiuto dell'insegnante.

ITALIANO

competenza digitale/educazione civica
 classe seconda scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

ITALIANO		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ASCOLTO E PARLATO Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti dimostrando di aver acquisito la struttura della narrazione per raccontare esperienze.	<ul style="list-style-type: none"> Assumere atteggiamenti che predispongono all'ascolto attivo; seguire in classe una conversazione con domande e inserirsi apportando contributi riferiti alla propria esperienza tenendo conto di quanto già detto dai compagni. Esprimersi spontaneamente nelle situazioni quotidiane di interazione dialogica, usando frasi semplici, ma strutturate in modo chiaro e capaci di assicurare il passaggio della comunicazione. Comprendere le informazioni principali (significato globale, contesto, attori e azioni principali) contenuti in una semplice storia o in un'esperienza ascoltata. Riferire un'esperienza vissuta o un racconto letto o ascoltato rispettando nella narrazione l'ordine logico e cronologico degli eventi principali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo. Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer. Saper scrivere semplici e brevi frasi utilizzando programmi di videoscrittura. 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività. Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza. Ragiona sul valore delle regole da	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare a scambi comunicativi esprimendo il proprio stato d'animo, rispettando le regole e il punto di vista degli altri. Sapere che le parole ci aiutano ad esprimere pensieri ed emozioni: impariamo a sceglierle con cura anche in rete.

<p>LETTURA E COMPRESIONE DEI TESTI Legge e comprende il significato globale di un testo letto autonomamente. Sviluppa interesse per la lettura e tenta l'approccio ad altri testi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere in modo scorrevole brevi testi rispettando la punteggiatura e usando la giusta intonazione. • Intuire il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. • Ricercare in un testo letto le informazioni utili per rispondere a semplici domande. • Comprendere testi letti individuando il senso globale e le informazioni principali (esplicite e implicite), rilevando le relazioni logiche e cronologiche tra le varie informazioni presenti nel testo. • Organizzare le informazioni ricavate da un testo letto all'interno di un semplice schema, anche con il supporto di immagini. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti e con i coetanei. • Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (e-mail, chat) • Saper riconoscere i propri documenti sul dispositivo. • Conoscere e utilizzare la terminologia specifica di base. 	<p>rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza. SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare e scrivere il regolamento di classe/di un gioco. • Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti, anche tenendo conto delle loro emozioni. • Promuovere buoni comportamenti da adottare per la cura ed il rispetto. • Approcciarsi al concetto di sostenibilità come stile di vita positivo, rispettoso e inclusivo che coltiva la cura delle parole, delle relazioni, degli spazi e dell'ambiente.
<p>SCRITTURA Produce testi di diversa tipologia adeguati all'intenzione comunicativa. Inizia a controllare gli aspetti ortografici appresi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere (sotto dettatura e autonomamente) semplici frasi/testi rispettando convenzioni grafiche e ortografiche. • Utilizzare consapevolmente la scrittura per comunicare con le persone e rispondere ai bisogni della quotidianità (lasciare un messaggio, comunicare un sentimento, fare un elenco di oggetti da acquistare, scrivere un appunto sul diario per ricordare ...). • Produrre semplici testi di vario tipo seguendo schemi testuali già pianificati o concordati, rispettando convenzioni grafiche, ortografiche e sintattiche e utilizzando consapevolmente i principali segni di interpunzione. • Comunicare per scritto il proprio vissuto utilizzando frasi strutturate e compiute e un lessico appropriato. • Riconoscere i propri errori ortografici ricorrenti e saper applicare delle strategie per tenerli sotto controllo. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compilare al computer un testo cloze scrivendo le parole mancanti. • Saper riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. 		
<p>LESSICO E RIFLESSIONE LINGUISTICA Utilizza i criteri di tipo grammaticale appresi per estenderli a classificare anche parole nuove.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche. • Usare in modo appropriato nelle conversazioni e in testi bucati le parole man mano apprese. • Arricchire il proprio lessico attivo, a partire 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. • Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) 		

	<p>dalla riflessione sui significati delle parole utilizzate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Prestare attenzione alla grafia delle parole e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. • Riconoscere le prime categorie morfologiche (articoli, nomi, aggettivi, verbi) e utilizzarle per completare e arricchire i testi. • Conoscere e utilizzare le convenzioni ortografiche: accento, apostrofo, uso della maiuscola, digrammi complessi, eccezioni. • Utilizzare correttamente le concordanze. 	<p>ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed analizzare le informazioni di una carta di identità. 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

ITALIANO obiettivi di apprendimento da verificare
 classe seconda

ITALIANO CLASSE SECONDA 1° QUAD.	ITALIANO CLASSE SECONDA 2° QUAD.
Ascoltare, raccontare e comprendere le informazioni principali negli scambi comunicativi e nei testi narrativi ascoltati.	Ascoltare, raccontare e comprendere messaggi verbali e brevi letture.
Leggere un testo narrativo individuando il senso globale.	Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere semplici testi.
Scrivere autonomamente e sotto dettatura brevi frasi complete con il supporto di immagini, curando l'ortografia.	Scrivere autonomamente frasi, complete e coerenti.

RUBRICA VALUTATIVA CLASSE SECONDA

Italiano: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO EPARLATO	Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi letture	Avanzato	Ascolta e comprende in modo preciso e completo. Dimostra di possedere ottime capacità comunicative, in tutte le situazioni note e non, con continuità, in modo autonomo, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Ascolta e comprende in modo abbastanza preciso. Si esprime in maniera chiara, rispettando l'argomento di conversazione in situazioni note e talvolta non note. Partecipa in modo autonomo e con continuità, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Ascolta e comprende semplici messaggi. Si esprime in maniera discretamente chiara, rispettando l'argomento di conversazione. Partecipa in modo adeguato alle situazioni comunicative.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende in maniera frammentaria. Si esprime in modo essenziale e non sempre chiaro, rispettando

			generalmente l'argomento di conversazione e partecipando in maniera discontinua.
LETTURA	Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere semplici testi	Avanzato	Legge in modo sicuro, scorrevole ed espressivo, testi noti e non noti. Trae informazioni da ciò che legge e le riutilizza facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Legge in modo corretto testi noti e a volte non noti. Trae informazioni da ciò che legge facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Legge in modo discretamente corretto testi noti e ne comprende gli elementi essenziali
		In via di acquisizione	Legge non sempre in modo corretto e, se guidato, comprende gli elementi essenziali del testo
SCRITTURA RIFLESSIONE LINGUISTICA	Scrivere autonomamente semplici frasi complete e coerenti con il supporto di immagini.	Avanzato	Produce autonomamente semplici testi: chiari, coerenti e corretti ortograficamente. Utilizza un lessico vario e personale, con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Produce semplici testi dal contenuto chiaro e abbastanza corretti ortograficamente. Utilizza un lessico appropriato e personale, con continuità e in modo autonomo, in situazioni note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Produce semplici testi dal contenuto abbastanza coerente e sufficientemente corretti nella forma e nell'ortografia.
		In via di acquisizione	Produce, guidato dall'insegnante, semplici testi dal contenuto essenziale e poco corretti ortograficamente.

ITALIANO

competenza digitale/educazione civica
 classe terza scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

ITALIANO		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Ascolta e comprende le informazioni principali e lo scopo delle conversazioni e/o di testi ascoltati.</p> <p>Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>Racconta storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <p>Riferisce in modo comprensibile</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione, esporre il proprio pensiero, porre domande o formulare ipotesi tenendo conto del contenuto trattato, dei contesti e degli interlocutori. • Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali di un'esposizione, lo scopo e l'argomento di diversi messaggi letti e appresi da diversi mezzi di comunicazione. • Porre domande precise e pertinenti al tema trattato, formulare ipotesi, argomentare e spiegare. • Ascoltare e riconoscere in una discussione le posizioni espresse dai compagni, sostenere ed esprimere le emozioni, gli stati d'animo e le proprie opinioni motivandole. • Raccontare e descrivere in modo chiaro e attraverso esperienze personali o storie inventate rispettando l'ordine cronologico e logico. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, sapervi accedere ed esplorarne il contenuto. • Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Saper utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Saper creare cartelle personali. • Saper nominare e salvare file 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.</p> <p>Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.</p> <p>Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza.</p> <p>Ragiona sul valore delle regole da</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé. (autostima ed empatia). • Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune. • Riconoscere l'impatto emotivo su di sé e sugli altri

<p>esperienze personali, argomenti di discorsi e/o di testi ascoltati, rispettando l'ordine cronologico e logico.</p>			<p>di immagine o di testo nelle cartelle personali.</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper ritrovare file archiviati. 		
<p>LETTURA E COMPrensIONE DEI TESTI Padroneggia la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando diverse strategie di lettura. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato; le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale</p>	<ul style="list-style-type: none"> Leggere testi in modo corretto ed espressivo, utilizzare in modo corretto e consapevole sia la modalità di lettura silenziosa che quella espressiva ad alta voce. Utilizzare strategie che facilitano la comprensione, porsi domande, dedurre il significato delle parole dal contesto, comprendere i significati espliciti e inferenziali di testi di diverso tipo. Analizzare testi di diversa tipologia, coglierne le caratteristiche peculiari, distinguerne i diversi scopi e trovare spunti per conversare o scrivere. Riconoscere e comprendere le caratteristiche, le forme e l'intenzione comunicativa del linguaggio poetico e del linguaggio figurato, esprimere considerazioni e riflessioni personali. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, emittente, contenuto) Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (e-mail, chat) Conoscere le piattaforme in uso nell'istituto (classroom, registro elettronico) 	<p>rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza. Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti. CITTADINANZA DIGITALE Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio.</p>	<p>causato da espressioni offensive (gestire la rabbia).</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere i concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione, solidarietà. Conoscere l'esistenza della costituzione come legge fondamentale. Saper fare ricerche in internet
<p>SCRITTURA Produce semplici testi (narrativi, descrittivi e regolativi), corretti dal punto di vista ortografico e coerenti, connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare) Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche. Sperimenta tecniche per produrre testi creativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare, da diverse situazioni ed esperienze comunicative, le idee, organizzarle per punti e pianificare la traccia di un testo scritto. Esprimere in forma scritta e attraverso diverse tecniche espressive, emozioni, sentimenti, stati d'animo. Raccogliere idee da esperienze vissute e argomenti di studio, pianificare e scrivere testi collettivi. Analizzare strutture di testi creativi e scriverne di simili utilizzando giochi di parole, rime, allitterazioni e assonanze. Produrre testi corretti dal punto di vista 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper creare un documento con software installato sul dispositivo (impostare il carattere, allineare il testo...) Saper riconoscere gli elementi che compongono il computer. Saper riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. 		

<p>LESSICO E RIFLESSIONE LINGUISTICA Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Amplia il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. Osserva frasi e semplici testi per rilevarne le principali regolarità di carattere ortografico e morfo-sintattico. Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applica le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. Riconosce e analizza le parti del discorso. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto/verbo)</p>	<p>ortografico, morfosintattico, lessicale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui termini e ampliare il proprio vocabolario. • Comprendere e usare le parole anche nel loro significato figurato. • Comprendere e utilizzare termini specifici e linguaggi disciplinari. • Utilizzare e consultare il dizionario. • Riflettere sulle relazioni tra le parole e comprenderne il significato. • Scoprire e riconoscere l'organizzazione e la funzione logica e sintattica delle parti della frase. • Riconoscere, capire il significato e classificare le parti del discorso e delle congiunzioni, riflettere sulla loro funzione. 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere pc, notebook e tablet in modo corretto. • Sapere che non tutte le informazioni personali vanno condivise. • Saper riconoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Saper riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale. • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 		
---	---	---	--	--	--

ITALIANO obiettivi di apprendimento da verificare
classe terza

ITALIANO CLASSE TERZA 1° QUAD.	ITALIANO CLASSE TERZA 2° QUAD
Raccontare esperienze vissute e/o brani letti e/o ascoltati rispettando l'ordine logico/cronologico degli eventi principali.	Raccontare esperienze vissute e/o brani letti e/o ascoltati rispettando l'ordine logico/cronologico ed usando un lessico adeguato.
Leggere e comprendere testi narrativi (realistico/fantastico) cogliendo l'argomento centrale e le informazioni principali.	Leggere e Comprendere testi narrativi/descrittivi/informativi cogliendo l'argomento centrale e le informazioni principali.
Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi narrativi, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	Produrre semplici testi narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.
Riconoscere, capire il significato e classificare le parti variabili del discorso: i nomi, gli articoli.	Riconoscere e analizzare in modo corretto e completo le principali parti morfologiche variabili della frase. Individuare i principali elementi sintattici.

RUBRICA VALUTATIVA

Italiano: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO EPARLATO	Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi letture ed esprimersi in modo corretto.	Avanzato	Ascolta e comprende in modo preciso e completo. Dimostra di possedere ottime capacità comunicative ed espressive con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Ascolta e comprende in modo abbastanza preciso. Si esprime in modo chiaro e corretto, rispettando l'argomento di conversazione. Partecipa in maniera adeguata, con continuità e in autonomia, in situazioni note e talvolta non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Ascolta e comprende semplici messaggi. Si esprime in modo discretamente chiaro, rispettando l'argomento di conversazione. Partecipa in maniera adeguata alle situazioni comunicative.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende in maniera frammentaria. Si esprime in modo essenziale e non sempre chiaro. Rispetta generalmente l'argomento di conversazione e partecipa in maniera non sempre adeguata alle situazioni comunicative.
LETTURA	Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo. Comprendere in modo approfondito	Avanzato	Legge in modo sicuro, scorrevole ed espressivo, testi noti e non noti. Trae informazioni da ciò che legge e le riutilizza con continuità e in autonomia, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Legge in maniera corretta testi noti e talvolta non noti. Trae informazioni da ciò che legge con continuità e in modo autonomo, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Legge in modo discretamente corretto testi noti e ne comprende adeguatamente il contenuto.
		In via di acquisizione	Legge non sempre in modo corretto e, se guidato, comprende gli elementi essenziali del testo.
SCRITTURA	Produrre testi di vario genere ortograficamente corretti e coerenti.	Avanzato	Produce testi: chiari, coerenti, scorrevoli, corretti ortograficamente. Utilizza un lessico vario e appropriato, con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Produce testi chiari, coerenti e corretti ortograficamente. Utilizza un lessico appropriato con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e, a volte, non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Produce testi dal contenuto abbastanza coerente e sufficientemente corretti nella forma e nell'ortografia.
		In via di acquisizione	Produce testi ortograficamente non sempre corretti, dal contenuto essenziale e con forma semplice.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Riconoscere e analizzare in modo corretto e completo le principali parti morfologiche della frase. Individuare i principali elementi sintattici	Avanzato	Usa le principali convenzioni ortografiche, riconosce e denomina le parti del discorso. Amplia il proprio lessico con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Usa quasi sempre le principali convenzioni ortografiche, riconosce e denomina alcune parti del discorso. Usa le parole del lessico in modo adeguato con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e talvolta non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Usa discretamente le principali convenzioni ortografiche, riconosce e denomina alcune parti del discorso. Comprende e usa le parole del lessico di base.
		In via di acquisizione	Se guidato usa le principali convenzioni ortografiche, riconosce e denomina alcune parti del discorso

ITALIANO

competenza digitale/educazione civica
 classe quarta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

ITALIANO		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Ascolta e comprende il tema, le informazioni essenziali e lo scopo di un'esposizione (diretta o trasmessa).</p> <p>Interagisce in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.</p> <p>Comprende consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Racconta esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</p> <p>Utilizzare un registro linguistico adeguato alla situazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Porre domande precise e pertinenti al tema trattato, formulare ipotesi, argomentare e spiegare. • Comprendere le consegne e le istruzioni per lo svolgimento di attività scolastiche ed extrascolastiche. • Ascoltare e riconoscere in una discussione le posizioni espresse dai compagni, sostenere ed esprimere le emozioni, gli stati d'animo e le proprie opinioni motivandole. • Raccontare e descrivere in modo chiaro, esperienze personali o storie inventate, rispettando l'ordine cronologico e logico. • Organizzare, attraverso una scaletta, una comunicazione orale su un tema conosciuto o su argomento di studio. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare un motore di ricerca per cercare immagini, informazioni... in base alla consegna del docente. • Saper utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere e formattare un testo. • Saper usare la terminologia specifica. 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.</p> <p>Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.</p> <p>Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza.</p> <p>Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza.</p> <p>Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti.</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <p>Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive.</p> <p>Conosce i principi essenziali di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avvalersi del diario o della corrispondenza con amici per riflettere su di sé e sulle proprie relazioni. • Impegnarsi personalmente in iniziative di solidarietà. • Individuare azioni per contrastare il bullismo verbale. • Conoscere alcuni articoli della costituzione italiana. • Riconoscere vantaggi / svantaggi delle nuove tecnologie. • Individuare comportamenti umani positivi e dannosi per il territorio ed elaborare proposte per valorizzare e/o
<p>LETTURA E COMPrensIONE DEI TESTI</p> <p>Padroneggia la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>Legge e comprende testi di vario tipo individuando il senso globale e le informazioni principali ed utilizzando strategie di lettura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi in modo corretto ed espressivo, utilizzare in modo corretto e consapevole sia la modalità di lettura silenziosa che quella espressiva ad alta voce. • Utilizzare strategie che facilitano la comprensione, porsi domande, comprendere testi di diverso tipo. • Leggere testi di diverso tipo comprenderne, attraverso diverse modalità e tecniche, 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...) • Saper riconoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. 		

<p>adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione. Sintetizza attraverso l'esposizione orale. Acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi letterari di vario genere, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.</p>	<p>l'argomento centrale, le informazioni essenziali e lo scopo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi di diverso tipo cogliendo le loro caratteristiche peculiari e distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Riuscire a riesporre oralmente quanto letto, utilizzando una terminologia adeguata. 	<p>Netiquette. Gestisce la propria identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto) • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) 	<p>educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). CITTADINANZA DIGITALE Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio.</p>	<p>curare gli spazi.</p>
<p>SCRITTURA Produce testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, rielabora testi manipolandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso scritto i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengono le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. • Scrivere testi di vario genere o progetti schematici per l'esecuzione di attività. • Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustrano procedimenti, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe. • Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scrivere un semplice racconto utilizzando un programma di videoscrittura e formattare il testo. • Saper progettare su carta la struttura di una diapositiva per inserire informazioni testuali e multimediali. • Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali. 		
<p>LESSICO E RIFLESSIONE LINGUISTICA Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui termini e ampliare il proprio vocabolario. • Comprendere e utilizzare termini specifici e linguaggi disciplinari. • Utilizzare e consultare il dizionario. • Riflettere sulle relazioni tra le parole e comprenderne il significato. • Scoprire e riconoscere l'organizzazione e la 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere i dati personali e la privacy. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Saper utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di 		

<p>Comprende ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizza il dizionario come strumento di consultazione. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>	<p>funzione logica e sintattica delle parti della frase.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, capire il significato e classificare le parti del discorso. Rivedere e correggere la propria produzione riconoscendo le fondamentali convezioni ortografiche. 	<p>ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p>	<p>login e logout.</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper fare distinzione tra realtà virtuale e mondo reale. 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. 		

ITALIANO obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quarta

ITALIANO CLASSE QUARTA 1 QUADR.	ITALIANO CLASSE QUARTA 2 QUADR.
Cogliere l'argomento principale dei vari tipi di testi ascoltati e/o dei discorsi altrui e saperli riferire con un lessico adeguato.	Cogliere l'argomento principale dei testi ascoltati e/o dei discorsi altrui e saper interagire con gli altri in modo collaborativo.
Usare, nella lettura di testi narrativi, opportune strategie per analizzare il contenuto, cogliere elementi funzionali alla comprensione.	Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere le informazioni esplicite ed implicite contenute nel testo.
Organizzare e produrre racconti scritti, realistici o fantastici, corretti dal punto di vista ortografico e nel rispetto dei segni di interpunzione.	Pianificare e produrre testi scritti di diverso tipo, adeguati al tema, al destinatario, allo scopo e corretti da un punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.
Riconoscere, capire il significato e classificare le principali parti variabili del discorso: articoli, nomi, verbi, aggettivi e pronomi.	Padroneggiare gli elementi morfologici e sintattici del discorso.

RUBRICA VALUTATIVA CLASSE QUARTA

Italiano: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
	Ascoltare e comprendere testi orali cogliendone il senso, lo scopo, le informazioni principali e	Avanzato	Ascolta e comprende in modo preciso, completo le informazioni principali e secondarie. Si esprime in maniera chiara e corretta. Rispetta l'argomento di conversazione e utilizza un lessico coerente, ricco e appropriato con continuità e in autonomia, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
			Ascolta e comprende in modo abbastanza preciso le informazioni principali e secondarie. Si esprime in maniera chiara e

ASCOLTO EPARLATO	secondarie. Esprimersi in modo corretto, formulando messaggi chiari e pertinenti.	Intermedio	corretta rispettando l'argomento di conversazione. Partecipa adeguatamente, con continuità e in autonomia, in situazioni note e talvolta non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Ascolta e comprende le informazioni principali. Si esprime in modo discretamente chiaro, rispettando l'argomento di conversazione. Partecipa alle conversazioni, ma non sempre in maniera adeguata.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende in maniera frammentaria. Si esprime in modo essenziale e non sempre chiaro e pertinente. Partecipa alle conversazioni se sollecitato dagli insegnanti.
LETTURA	Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere le informazioni implicite ed esplicite contenute nel testo.	Avanzato	Legge in modo sicuro, scorrevole ed espressivo, testi noti e non noti. Trae informazioni da ciò che legge con continuità e in autonomia, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Legge in modo corretto testi noti e talvolta non noti. Trae informazioni da ciò che legge, con continuità e in autonomia, in situazioni note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Legge in modo discretamente corretto testi noti e ne comprende gli elementi essenziali
		In via di acquisizione	Legge non sempre in modo corretto e, se guidato, comprende gli elementi essenziali del testo.
SCRITTURA	Produrre testi di vario genere ortograficamente corretti e coerenti.	Avanzato	Produce testi chiari, coerenti, scorrevoli e corretti ortograficamente. Utilizza un lessico vario e appropriato con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Produce testi chiari e corretti ortograficamente. Utilizza un lessico appropriato con continuità e in modo autonomo, in situazioni note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Produce testi dal contenuto semplice, abbastanza corretti nella forma e nell'ortografia.
		In via di acquisizione	Produce testi dal contenuto essenziale, che evidenziano difficoltà nella forma e nell'ortografia.
GRAMMATICA E RIFLESSIONE LINGUISTICA	Padroneggiare gli elementi morfologici e sintattici del discorso.	Avanzato	Usa le regole ortografiche, riconosce e denomina le varie parti del discorso, comprende la struttura logico-sintattica della frase. Utilizza e amplia il proprio lessico in modo ricco, con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Usa le principali regole ortografiche, riconosce e denomina le varie parti del discorso, comprende la struttura logico-sintattica della frase. Utilizza il proprio lessico in maniera adeguata, con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e talvolta non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Riconosce e usa alcune delle principali regole ortografiche e le varie parti del discorso, comprende la struttura logico-sintattica della frase in modo essenziale. Utilizza il proprio lessico in maniera abbastanza adeguata.
		In via di acquisizione	Riconosce e usa con difficoltà le principali convenzioni/regole ortografiche e le varie parti del discorso, comprende parzialmente la struttura logico-sintattica della frase.

ITALIANO

competenza digitale/educazione civica
 classe quinta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

ITALIANO		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ASCOLTO E PARLATO L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti formulati in un registro il più	<ul style="list-style-type: none"> Interagire in una conversazione e in una discussione tenendo conto del tema trattato, del contesto e dei destinatari. Comprendere il tema e le informazioni di un'esposizione, lo scopo e l'argomento di diversi messaggi letti e appresi da diversi 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Valuta e comprende dati,	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere e formattare un testo (inserire tabelle, WordArt...) Saper usare la terminologia specifica. 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Esercita modalità	<ul style="list-style-type: none"> Sapere che le parole sono lo strumento fondamentale di interazione (e integrazione)

<p>possibile adeguato alla situazione. Comprende testi di tipo diverso, anche trasmessi dai media, in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali. Racconta esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</p>	<p>mezzi di comunicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porre domande precise e pertinenti al tema trattato, formulare ipotesi, argomentare e spiegare. • Ascoltare e riconoscere in una discussione le posizioni espresse dai compagni, organizzare un breve discorso utilizzando scalette mentali o scritte, sostenere ed esprimere le proprie opinioni motivandole. • Raccontare e descrivere in modo chiaro rispettando l'ordine cronologico e logico utilizzando informazioni significative esperienze personali o storie inventate. 	<p>informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare strategie di archiviazione del materiale sul proprio dispositivo e non solo. • Creare una diapositiva con PowerPoint. • Sapere che ci sono informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news) 	<p>socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività. Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza. Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza. Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti.</p>	<p>sociale e che quindi è opportuno riflettere prima di parlare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indagare le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico. • Identificare situazioni di violazione dei diritti umani. • Conoscere le varie possibilità per reperire fonti d'informazione ed essere in grado di accedervi rispettando il copyright. • Conoscere le opportunità delle nuove tecnologie e come utilizzarle. • Conoscere il fenomeno del cyberbullismo • Individuare comportamenti umani positivi e dannosi per il territorio ed elaborare proposte per valorizzare e/o curare gli spazi.
<p>LETTURA E COMPRENSIONE DEI TESTI Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi letterari di vario genere appartenenti alla letteratura dell'infanzia, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette. Gestisce la propria identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti. • Sapere che un'identità digitale lascia in rete delle tracce e conoscere i rischi a ciò collegati. • Saper inviare e-mail dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo) • In qualsiasi disciplina, saper partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, tramite classe virtuale. 	<p>CITTADINANZA DIGITALE Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio. È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni.</p>	<p>SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive. Conosce i principi</p>
<p>SCRITTURA Scrive testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, regolativo, informativo, poetico) corretti dal punto di vista ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. Produce racconti scritti di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Conosce e rispetta il copyright. Programmazione: pianifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scrivere un semplice testo utilizzando un programma di videoscrittura e formattare il testo. • Saper utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<p>È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni.</p>	<p>È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni.</p>

<p>esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>Rielabora testi (es. parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Sperimenta liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimedia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati. • Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi. • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc). • Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustrano procedimenti, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe. • Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi. 	<p>e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi. 	<p>essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).</p>	
<p>LESSICO E RIFLESSIONE LINGUISTICA</p> <p>Riconoscere e utilizzare vocaboli nuovi entrati nell'uso comune.</p> <p>Riflettere sulle relazioni di significato tra le parole, riconoscerle e utilizzarle nelle proprie attività comunicative.</p> <p>Comprendere e riconoscere le diverse accezioni delle parole e utilizzarle in diversi contesti comunicativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso) • Comprende e utilizza parole e termini specifici legati alle discipline di studio. • Utilizza il dizionario come strumento di consultazione. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali.</p> <p>Sa proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Sa proteggere la salute e il benessere.</p> <p>Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il regolamento d'Istituto. • Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto e saperne preservare la segretezza. • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. 		

<p>Comprendere e utilizzare termini specifici e linguaggi disciplinari. Utilizzare e consultare il dizionario. Conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole e usarle in modo adeguato. Riflettere sulle relazioni tra le parole e comprenderne il significato. Scoprire e riconoscere l'organizzazione e la funzione logica e sintattica delle parti della frase. Riconoscere, capire il significato e classificare le parti del discorso e delle congiunzioni, riflettere sulla loro funzione. Rivedere e correggere la propria produzione riconoscendo le fondamentali convezioni ortografiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico- sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 	<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. È in grado di cercare in rete possibili soluzioni. Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche. Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali. Individua i divari nelle competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. • Saper denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		
---	---	---	--	--	--

ITALIANO obiettivi di apprendimento da verificare classe quinta

ITALIANO CLASSE QUINTA 1° QUAD.	ITALIANO CLASSE QUINTA 2° QUAD
Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande e dando risposte	Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
Leggere e rielaborare testi narrativi applicando tecniche di supporto alla comprensione.	Leggere varie tipologie testuali, cogliendone il senso, apportandone opportuni contributi personali.
Produrre diversi tipi di testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando i principali segni interpuntivi.	Sperimentare liberamente diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta.
Riconoscere, capire il significato e classificare le parti variabili e invariabili del discorso.	Scoprire e riconoscere l'organizzazione e la funzione logica e sintattica dei sintagmi.

RUBRICA VALUTATIVA

Italiano: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO EPARLATO	Ascoltare e comprendere testi anche complessi compiendo inferenze.	Avanzato	Ascolta e comprende in modo preciso, completo le informazioni principali e secondarie. Si esprime in maniera chiara, corretta e rispetta l'argomento di conversazione. Utilizza un lessico coerente, ricco e appropriato, con continuità e in autonomia, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
	Esprimersi in modo corretto, formulando	Intermedio	Ascolta e comprende in modo abbastanza preciso le informazioni principali e secondarie. Si esprime in maniera chiara e corretta, rispettando l'argomento di conversazione. Partecipa adeguatamente, con continuità e in autonomia, in situazioni note e talvolta non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Ascolta e comprende le informazioni principali. Si esprime in modo discretamente chiaro, rispettando l'argomento di

	messaggi chiari e pertinenti.		conversazione. Partecipa alle attività, ma non sempre in maniera adeguata.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende in maniera frammentaria. Si esprime in modo essenziale, ma non sempre risulta chiaro e pertinente. Partecipa alle conversazioni se sollecitato dagli insegnanti.
LETTURA	Leggere in modo corretto ed espressivo e comprendere tutte le informazioni di un testo operando inferenze.	Avanzato	Legge in modo sicuro, scorrevole ed espressivo testi noti e non noti; trae informazioni da ciò che legge, le riutilizza con continuità e in autonomia, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Legge in modo corretto testi noti e a volte non noti; trae informazioni da ciò che legge con continuità e in autonomia, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Legge in modo discretamente corretto testi noti e ne comprende gli elementi essenziali.
		In via di acquisizione	Legge non sempre in modo corretto testi noti e, se guidato, comprende gli elementi essenziali del testo.
SCRITTURA	Produrre testi elaborati, sintatticamente strutturati, coerenti e adeguati allo scopo e al destinatario.	Avanzato	Produce testi chiari, coerenti, scorrevoli e corretti ortograficamente. Utilizza un lessico vario e appropriato con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Produce testi chiari e corretti ortograficamente. Utilizza un lessico appropriato con continuità e in modo autonomo, in situazioni note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Produce testi dal contenuto semplice, abbastanza corretti nella forma e nell'ortografia.
		In via di acquisizione	Produce testi dal contenuto essenziale, che evidenziano difficoltà nella forma e nell'ortografia.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Riconoscere e analizzare gli elementi morfologici del discorso.	Avanzato	Usa le convenzioni ortografiche, riconosce e denomina le varie parti del discorso, comprende la struttura logico-sintattica della frase. Utilizza e amplia il proprio lessico con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note facendo riferimento anche a risorse personali.
	Individuare gli elementi sintattici in frasi complesse.	Intermedio	Usa le principali convenzioni ortografiche, riconosce e denomina le varie parti del discorso, comprende la struttura logico-sintattica della frase. Utilizza il proprio lessico in maniera adeguata, con continuità e in modo autonomo, in situazioni generalmente note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Riconosce e usa alcune delle principali convenzioni ortografiche e le varie parti del discorso, comprende la struttura logico-sintattica della frase in modo essenziale. Utilizza il proprio lessico in maniera abbastanza adeguata.
		In via di acquisizione	Riconosce e usa con difficoltà le principali convenzioni ortografiche e le varie parti del discorso, comprende parzialmente la struttura logico-sintattica della frase.

N.B - Per la rubrica valutativa di Ed. Civica consultare il File allegato alla fine del curricolo disciplinare della scuola primaria.

[TORNA INDICE](#)

INGLESE

competenza digitale/educazione civica
 classe prima scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

INGLESE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ASCOLTO Comprende semplici messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere semplici istruzioni correlate alla vita di classe e il significato di singoli vocaboli o semplici espressioni di uso quotidiano, con il supporto di immagini, pronunciate chiaramente e lentamente. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e nominare alcuni stati d'animo
PARLATO Partecipa a giochi inerenti al lessico appreso in classe.	<ul style="list-style-type: none"> Produrre, anche per imitazione, parole e semplici frasi attribuendovi significato. Utilizzare semplici espressioni di saluto, di congedo, di presentazione. Interagire con un compagno utilizzando singoli vocaboli, sì/no e strutture semplici. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
LETTURA Partecipa a giochi inerenti al lessico appreso in classe.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere singole parole scritte, già conosciute oralmente, accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI			
SCRITTURA Partecipa a giochi inerenti al lessico appreso in classe.	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere, per imitazione, semplici parole già conosciute oralmente. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto 		
		RISOLVERE PROBLEMI.			

INGLESE - Obiettivi di apprendimento da verificare
 CLASSE PRIMA

1° QUAD.	2° QUAD.
Ascolta e comprende vocaboli, semplici istruzioni ed espressioni di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso e alla vita di classe.	Ascolta e comprende vocaboli, semplici istruzioni ed espressioni di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia e alla scuola.
Produce suoni, parole e canzoni utilizzando espressioni e semplici frasi memorizzate.	Produce suoni, parole, canzoni e filastrocche utilizzando espressioni e semplici frasi memorizzate.

RUBRICA VALUTATIVA

Inglese: classe prima			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO	Ascoltare e comprendere semplici istruzioni.	Avanzato	Ascolta e comprende vocaboli, filastrocche, canzoncine ed espressioni di uso quotidiano con sicurezza e intuito, autonomamente e con continuità.
		Intermedio	Ascolta e comprende vocaboli, filastrocche, canzoncine ed espressioni di uso quotidiano in modo continuo e autonomo.
		Base	Ascolta e comprende vocaboli, filastrocche, canzoncine ed espressioni di uso quotidiano in modo adeguato ma non sempre autonomo.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende vocaboli, filastrocche, canzoncine ed espressioni di uso quotidiano in modo parziale ed unicamente con il supporto del docente e di risorse adeguate.
PARLATO	Produrre semplici messaggi.	Avanzato	Utilizza vocaboli ed espressioni tipiche dell'uso quotidiano, conta, nomina e localizza oggetti nello spazio e riferisce semplici informazioni personali utilizzando sia risorse proprie che fornite dal docente in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Utilizza vocaboli ed espressioni tipiche dell'uso quotidiano, conta, nomina e localizza oggetti nello spazio e riferisce semplici informazioni personali utilizzando con correttezza risorse fornite dal docente.
		Base	Utilizza vocaboli ed espressioni tipiche dell'uso quotidiano, conta, nomina e localizza oggetti nello spazio e riferisce semplici informazioni personali utilizzando risorse fornite dal docente in modo abbastanza corretto ma discontinuo.
		In via di acquisizione	Fornisce semplici informazioni personali in modo frammentario unicamente con il supporto del docente e di risorse adeguate.

INGLESE

competenza digitale/educazione civica
 classe seconda scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

INGLESE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ASCOLTO E PARLATO (COMPRESIONE, PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) Comprende brevi e semplici messaggi all'interno di un contesto ludico. Comunica con espressioni e frasi memorizzate in scambi di	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere istruzioni correlate alla vita di classe per eseguire movimenti, per giocare, per cantare. Comprendere il significato di singoli vocaboli e di semplici frasi pronunciate chiaramente e lentamente Produrre parole e semplici frasi riferite a situazioni note. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Attiva comportamenti di solidarietà e	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere i propri stati d'animo e informarsi su quelli dei compagni utilizzando lessico e

<p>informazioni semplici e di routine. Interagisce nei giochi e in conversazioni guidate con parole e frasi memorizzate</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare espressione semplici di saluto, di congedo e di presentazione, fare gli auguri e ringraziare. Interagire con un compagno per giocare, seguendo un modello conosciuto. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 	<p>conosce il concetto di uguaglianza</p>	<p>strutture adeguati</p>
<p>LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA) Comprendere parole scritte e semplici frasi, già conosciute oralmente, accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende semplici frasi accompagnate da supporti visivi o sonori, cogliendo parole già acquisite a livello orale. 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto 		
<p>SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA) Scrivere anche per imitazione, parole e semplici frasi già conosciute oralmente. Copiare alcune formule augurali relative ad eventi e festività.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo 	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>			

INGLESE - Obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE SECONDA

1° QUAD.	2° QUAD.
<p>Comprende e produce vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano.</p>	<p>Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate</p>
<p>Legge parole già conosciute oralmente, accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori.</p>	<p>Legge e comprende semplici frasi accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole già acquisite oralmente.</p>
<p>Scrive, anche per imitazione, parole già conosciute oralmente.</p>	<p>Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.</p>

RUBRICA VALUTATIVA

Inglese: classe seconda

Inglese: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO E PARLATO	Ascoltare, comprendere semplici istruzioni e produrre semplici messaggi.	Avanzato	Ascolta e comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, semplici dialoghi, filastrocche e canzoni in modo sicuro e immediato, in autonomia e con continuità. Interagisce in brevi scambi comunicativi utilizzando espressioni significative frasi memorizzate in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Ascolta e comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, semplici dialoghi, filastrocche e canzoni in modo autonomo. Interagisce in brevi scambi comunicativi utilizzando espressioni e frasi memorizzate ma non sempre in modo autonomo e continuo.
		Base	Ascolta e comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, filastrocche e canzoni in modo adeguato ma non sempre in modo autonomo e continuo. Interagisce in brevi scambi comunicativi in modo non sempre autonomo e continuo producendo semplici frasi solo in situazioni note.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, filastrocche e canzoni in modo parziale ed unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente. Interagisce in brevi scambi comunicativi in modo frammentario ed unicamente con il supporto del docente.
LETTURA	Leggere semplici parole	Avanzato	Legge e comprende semplici e brevi messaggi e frasi già acquisite a livello orale in modo rapido e sicuro, in autonomia e con continuità.
		Intermedio	Legge e comprende semplici e brevi messaggi e frasi già acquisite a livello orale in autonomia e continuità.
		Base	Legge e comprende semplici e brevi messaggi e frasi già acquisite a livello orale in modo adeguato ma non sempre autonomo e continuo.
		In via di acquisizione	Legge e comprende parzialmente semplici e brevi messaggi e frasi già acquisite a livello orale in modo frammentario ed unicamente con il supporto del docente.
SCRITTURA	Copiare e completare semplici parole	Avanzato	Scriva parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte, con correttezza e precisione, in piena autonomia e con continuità.
		Intermedio	Scriva parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte con correttezza e in autonomia.
		Base	Scriva parole attinenti alle attività svolte in modo adeguato ma non sempre autonomo e continuo.
		In via di acquisizione	Scriva semplici parole attinenti alle attività svolte unicamente con il supporto del docente.

INGLESE

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

INGLESE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ASCOLTO E PARLATO (COMPRESIONE, PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</p> <p>Comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente, in modo semplice e secondo un modello dato, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagire nel gioco; comunicare con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere istruzioni correlate alla vita di classe ed eseguirle, anche collaborando con i compagni Comprendere il significato di vocaboli, espressioni, frasi, brevi descrizioni pronunciate chiaramente e lentamente relative a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Utilizzare espressioni semplici di vario tipo riferite alle varie situazioni di vita quotidiana. Interagire con un compagno e presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer Saper scrivere parole utilizzando la videoscrittura Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole ed usanze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interagire con i compagni utilizzando formule di cortesia
<p>LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)</p> <p>Legge e comprende semplici messaggi. Ricava semplici informazioni da un testo scritto</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
<p>SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)</p> <p>Descrive per iscritto, in modo semplice e secondo un modello dato, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere parole e semplici frasi inerenti alle attività svolte in classe, e ad interessi personali e del gruppo, seguendo un modello dato in autonomia. Scrivere alcune formule augurali relative ad eventi e festività. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto 		
		<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali</p>			
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>			

INGLESE - Obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE TERZA

1° QUAD.	2° QUAD.
Ascolta e comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Produce brevi e semplici messaggi.	Ascolta e comprende dialoghi e semplici e brevi storie. Produce brevi e semplici frasi relative ad ambiti familiari.
Legge e comprende brevi messaggi e frasi già acquisite a livello orale.	Legge e comprende brevi messaggi, semplici descrizioni e frasi già acquisite a livello orale.
Scrive, per imitazione, semplici parole già conosciute oralmente.	Scrive semplici parole e brevi frasi già conosciute oralmente.

RUBRICA VALUTATIVA

Inglese: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTO E PARLATO	Ascoltare e comprendere dialoghi e storie e produrre messaggi.	Avanzato	Ascolta e comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano in modo corretto e immediato, in autonomia e con continuità. Produce frasi significative ed interagisce in situazioni comunicative utilizzando sia risorse proprie che fornite dal docente, in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Ascolta e comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano in modo autonomo ma non sempre continuo. Produce frasi significative ed interagisce in situazioni comunicative utilizzando risorse proprie fornite dal docente, in modo autonomo ma non sempre continuo.
		Base	Ascolta e comprende semplici vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano in modo non sempre continuo ed autonomo. Produce semplici frasi ed interagisce in situazioni comunicative utilizzando risorse fornite dal docente in modo abbastanza corretto ma discontinuo.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende semplici vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano in modo parziale ed unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente. Produce semplici frasi ed interagisce in situazioni comunicative unicamente con il supporto del docente.
LETTURA	Leggere brevi testi.	Avanzato	Legge e comprende brevi messaggi, semplici descrizioni e frasi già acquisite a livello orale in modo rapido, corretto e con sicurezza, in autonomia e con continuità.
		Intermedio	Legge e comprende brevi messaggi, semplici descrizioni e frasi già acquisite a livello orale in autonomia e con continuità.
		Base	Legge e comprende brevi messaggi, semplici descrizioni e frasi già acquisite a livello orale in modo adeguato ma non sempre autonomo e continuo
		In via di acquisizione	Legge e comprende parzialmente semplici e brevi messaggi e frasi già acquisite a livello orale in modo frammentario ed unicamente con il supporto del docente.
SCRITTURA	Scrivere brevi messaggi.	Avanzato	Scrive semplici frasi, brevi testi con correttezza e precisione in piena autonomia e con continuità.
		Intermedio	Scrive semplici frasi, brevi testi in autonomia e con continuità.
		Base	Scrive semplici frasi in modo adeguato ma non sempre autonomo e continuo.
		In via di acquisizione	Scrive semplici frasi solo con il supporto del docente e di risorse appositamente fornite.

INGLESE

competenza digitale/educazione civica

classe quarta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

INGLESE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ASCOLTO E PARLATO (COMPRESIONE, PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni familiari.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere brevi e semplici messaggi orali, brevi dialoghi, pronunciati chiaramente e lentamente in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi descrizioni orali che utilizzano il lessico conosciuto, pronunciate chiaramente e lentamente, relative a persone, animali, luoghi, oggetti. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti Interagire in modo comprensibile con un compagno o con un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo. Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer Saper scrivere parole utilizzando la videoscrittura Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole ed usanze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuare alcune usanze dei paesi anglosassoni e confrontarle con le proprie (es. festività)
		<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
		<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare giochi didattici con drag and drop 		
<p>LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)</p> <p>Legge e comprende il significato generale di brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. 	<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali</p>	<p>Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto</p>		

SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA) Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.. 	RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 		
RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. Conosce alcuni elementi culturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare. 				

INGLESE – Obiettivi di apprendimento da verificare
 CLASSE QUARTA

1° QUAD.	2° QUAD.
Ascolta e comprende brevi e semplici messaggi orali, brevi dialoghi pronunciati chiaramente e lentamente, in cui si parla di argomenti conosciuti. Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.	Ascolta e comprende brevi storie e brevi descrizioni che utilizzano il lessico conosciuto pronunciato chiaramente e lentamente, relativi a persone, animali, luoghi e oggetti. Interagisce in modo comprensibile con un compagno, utilizzando espressione e frasi adatte alla situazione.
Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, etc.	Scrive brevi testi descrittivi e messaggi per presentarsi ed esprimere le proprie esperienze utilizzando le risorse fornite dal docente.
Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendone il significato globale e identificando parole e frasi familiari.	Legge e comprende brevi e semplici testi cogliendone tutte le informazioni relative ad ambiti familiari.
Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	Riconosce e utilizza il lessico, le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche apprese e formula domande e risposte per comunicare.

RUBRICA VALUTATIVA

Inglese: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
		Avanzato	Ascolta e comprende in modo sicuro ed immediato comandi, istruzioni e informazioni utili per semplici interazioni. Comprende messaggi orali, anche multimediali. Descrive persone, luoghi, oggetti, chiede e fornisce informazioni personali

ASCOLTO E PARLATO	Ascoltare e comprendere dialoghi e storie e produrre messaggi.		utilizzando sia risorse fornite dal docente che reperite altrove in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Ascolta e comprende comandi, istruzioni e informazioni utili per semplici interazioni. Comprende messaggi orali, anche multimediali in maniera autonoma ma con discontinuità. Descrive persone, luoghi, oggetti, chiede e fornisce informazioni personali utilizzando le risorse fornite dal docente in modo autonomo ma non sempre continuo.
		Base	Ascolta e comprende comandi, istruzioni e informazioni utili per semplici interazioni. Comprende messaggi orali, anche multimediali non sempre in maniera autonoma. Descrive persone, luoghi, oggetti, chiede e fornisce informazioni personali utilizzando le risorse fornite dal docente non sempre in modo autonomo.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende comandi, istruzioni e informazioni utili per semplici interazioni unicamente con l'ausilio del docente. Descrive persone, luoghi, oggetti, chiede e fornisce informazioni personali unicamente con il supporto del docente e di risorse adeguate.
SCRITTURA	Scrivere brevi messaggi/testi	Avanzato	Scrive brevi testi descrittivi e messaggi per presentarsi, fare gli auguri ed esprimere le proprie esperienze utilizzando sia risorse fornite dal docente che reperite altrove in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Scrive brevi testi descrittivi e messaggi per presentarsi, fare gli auguri ed esprimere le proprie esperienze utilizzando risorse fornite dal docente in modo autonomo ma non sempre continuo.
		Base	Scrive brevi testi descrittivi e messaggi per presentarsi, fare gli auguri ed esprimere le proprie esperienze utilizzando risorse fornite dal docente non sempre in modo autonomo.
		In via di acquisizione	Scrive brevi testi descrittivi e messaggi per presentarsi, fare gli auguri ed esprimere le proprie esperienze solo con il supporto del docente e di risorse adeguate.
GRAMMATICA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	Riconoscere e utilizzare le strutture e le funzioni comunicative apprese.	Avanzato	Utilizza correttamente il lessico, le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche studiate e formula in autonomia e con sicurezza domande e risposte.
		Intermedio	Utilizza correttamente il lessico, le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche studiate e formula con sicurezza domande e risposte.
		Base	Utilizza, in maniera abbastanza corretta, il lessico, le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche studiate e formula domande e risposte con l'ausilio delle risorse del docente.
		In via di acquisizione	Utilizza il lessico, le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche studiate e formula domande e risposte solo con il supporto del docente.
LETTURA	Leggere brevi testi	Avanzato	Legge e comprende brevi e semplici testi cogliendo le informazioni relative ad ambiti familiari e individua tutte le informazioni di un testo.
		Intermedio	Legge e comprende brevi e semplici testi cogliendo quasi sempre le informazioni relative ad ambiti familiari e individua gran parte delle informazioni di un testo.
		Base	Legge e comprende brevi e semplici testi cogliendo in maniera frammentaria informazioni relative ad ambiti familiari.
		In via di acquisizione	Legge e comprende brevi e semplici testi cogliendo in maniera frammentaria informazioni relative ad ambiti familiari solo con il supporto del docente.

INGLESE

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

INGLESE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ASCOLTO E PARLATO (COMPRESIONE, PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni familiari.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi d informazioni semplici e di routine.</p> <p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere brevi descrizioni orali che utilizzino il lessico conosciuto, pronunciate chiaramente e lentamente, relative a persone, animali, luoghi, oggetti. • Identificare il tema generale di un discorso cogliendo il significato delle parole chiave • Comprendere brevi testi multimediali identificandone la parola chiave e il senso generale. • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. • Utilizzare in modo personale le espressioni conosciute per dialogare con i compagni e con l'insegnante, rispettando pronuncia e intonazione. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo comprensibile con un compagno o adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer • Saper scrivere parole utilizzando la videoscrittura • Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole ed usanze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la forma scritta dei regolamenti e delle leggi. (Il testo regolativo in lingua inglese).
<p>LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)</p> <p>Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole.</p> <p>Ricava informazioni dalla lettura di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. • Leggere parole semplici e frasi riproducendo in modo adeguato ritmi, accenti ed 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare nei lavori di gruppo 		

un brano.	intonazioni della lingua inglese.				
SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA) Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi riferiti alle aree tematiche affrontate, utilizzando lessico e strutture note. • Riempire moduli con informazioni personali. • Scrivere biglietti augurali, inviti, ringraziamenti, • cartoline di saluto in autonomia 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici con drag and drop 		
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto 		
RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. Conosce alcuni elementi culturali	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. 	RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 		

INGLESE – Obiettivi di apprendimento da verificare

CLASSE QUINTA

1° QUAD.	2° QUAD.
Ascolta e comprende brevi e semplici messaggi orali, brevi dialoghi pronunciati chiaramente e lentamente e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Descrive persone, luoghi e ambienti familiari e riferisce semplici informazioni personali utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.	Ascolta e comprende il contenuto globale di un racconto ed espressioni all'interno di dialoghi e storie. Utilizza in modo personale le espressioni conosciute per dialogare con i compagni e le insegnanti, rispettando la pronuncia e l'intonazione.
Legge e comprende il significato di semplici testi accompagnati, preferibilmente, da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.	Legge e comprende brevi e semplici testi, riproducendo in modo adeguato ritmi, accenti e intonazioni della lingua inglese.
Scriva in forma comprensibile messaggi semplici e brevi, riferiti alle aree tematiche affrontate, utilizzando lessico e strutture note.	Scriva un semplice testo con padronanza lessicale e grammaticale e descrive correttamente aspetti del proprio vissuto.
Riconosce e utilizza le strutture e le funzioni comunicative apprese.	Riconosce e utilizza correttamente le strutture e le funzioni comunicative apprese. E' in grado di cogliere e rielaborare i rapporti tra le forme linguistiche e gli usi della lingua straniera.

RUBRICA VALUTATIVA

Inglese: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
		Avanzato	Ascolta e comprende in modo sicuro ed immediato, in autonomia e con continuità il contenuto globale di un racconto ed espressioni all'interno di dialoghi e storie. Descrive persone, luoghi ed ambienti familiari e riferisce semplici informazioni

ASCOLTO E PARLATO	Ascoltare e comprendere dialoghi, storie e produrre messaggi.		personali utilizzando sia risorse fornite dal docente che reperite altrove in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Ascolta e comprende il contenuto globale di un racconto ed espressioni all'interno di dialoghi e storie in modo autonomo ma non sempre con continuità. Descrive persone, luoghi ed ambienti familiari e riferisce semplici informazioni personali utilizzando risorse fornite dal docente con correttezza ed autonomia.
		Base	Ascolta e comprende istruzioni, brevi dialoghi e semplici storie in modo adeguato ma non sempre autonomo e continuo. Descrive persone, luoghi ed ambienti familiari e riferisce semplici informazioni personali utilizzando risorse fornite dal docente in modo non sempre autonomo e continuo.
		In via di acquisizione	Ascolta e comprende istruzioni, brevi dialoghi e semplici storie in modo parziale e unicamente con il supporto del docente. Riferisce semplici informazioni personali e fornisce brevi descrizioni di persone ed oggetti familiari in modo frammentario unicamente con il supporto del docente e di risorse adeguate.
LETTURA	Leggere brevi testi.	Avanzato	Legge correttamente e comprende il significato di semplici testi sia con risorse fornite dal docente che reperite altrove in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Legge correttamente e comprende il significato di semplici testi con risorse fornite dal docente in modo autonomo e corretto.
		Base	Legge e comprende il significato di semplici e brevi testi non sempre con autonomia e continuità.
		In via di acquisizione	Legge e comprende il significato di semplici e brevi testi in modo frammentario e unicamente con il supporto del docente.
SCRITTURA	Scrivere brevi testi.	Avanzato	Scrive un semplice testo con padronanza lessicale e grammaticale e descrive correttamente aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente, con risorse sia fornite dal docente che reperite altrove in modo autonomo e continuo.
		Intermedio	Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi con risorse fornite dal docente ma non sempre in modo autonomo e continuo.
		Base	Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi con risorse fornite dal docente ma non sempre in modo autonomo e continuo.
		In via di acquisizione	Scrive semplici messaggi in modo parziale ed unicamente con il supporto del docente.
GRAMMATICAE RIFLESSI ON SU GLI USI DELLA LINGUA	Riconoscere e utilizzare le strutture e le funzioni comunicative apprese.	Avanzato	Dimostra una curiosità verso alcuni elementi culturali. E' in grado di svolgere un'azione metacognitiva autonoma e consapevole sul proprio processo di apprendimento. Coglie e riflette sui rapporti tra le forme linguistiche e usi della lingua straniera.
		Intermedio	Dimostra una curiosità verso alcuni elementi culturali. Svolge un'azione metacognitiva sul proprio processo di apprendimento. È in grado di cogliere e rielaborare i rapporti tra le forme linguistiche e usi della lingua straniera.
		Base	Dimostra una sostanziale curiosità verso alcuni elementi culturali. E' consapevole, seppur in modo essenziale, dell'azione metacognitiva relativa al proprio processo di apprendimento. Se invitato, riconosce e coglie alcune forme linguistiche e usi della lingua straniera.
		In via di acquisizione	Opportunamente stimolato dimostra curiosità verso alcuni elementi culturali. Con supporto si avvia ad una riflessione metacognitiva del proprio processo di apprendimento. Se sostenuto riconosce alcune forme linguistiche e usi della lingua straniera.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

ARTE E IMMAGINE

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

ARTE E IMMAGINE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE Esplora e descrive la realtà visiva. Utilizza molteplici tecniche materiali e strumenti per produrre semplici testi visivi	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente semplici produzioni personali per esprimersi in modo creativo e personale. Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato. Sperimentare varie tecniche e strumenti di manipolazione e di colorazione anche prendendo spunto dall'osservazione di immagini e di opere d'arte. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i simboli dell'identità nazionale ed europea (la bandiera). Conoscere gli emoji che aiutano ad esprimere le nostre emozioni, soprattutto in rete
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Legge in una immagine l'aspetto denotativo ed esprime le sensazioni che suscita	<ul style="list-style-type: none"> Osservare immagini forme e oggetti presenti nell'ambiente. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme presenti nel linguaggio delle immagini dell'ambiente. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
COMPRENDERE ED APPREZZARE OPERE D'ARTE Esplora e descrive la realtà visiva Legge in una immagine l'aspetto denotativo ed esprime le sensazioni che suscita	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere punti, linee, forme, colori, utilizzate in una immagine o in un'opera d'arte. Leggere in una immagine/ opera d'arte l'aspetto denotativo (cosa mostra) ed esprimere le sensazioni suscitate dall'opera e dall'immagine. Leggere e comprendere l'utilizzo del colore nelle immagini e nelle opere d'arte. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire attività di coding (eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine) 		
		SICUREZZA			
		RISOLVERE PROBLEMI			

ARTE E IMMAGINE obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE PRIMA

1° QUAD.	2° QUAD.
Individuare, mediante l'osservazione della realtà circostante, un elemento particolarmente interessante sul piano iconico e riprodurlo	Individuare, mediante l'osservazione della realtà circostante e la lettura di testi, un elemento particolarmente interessante sul piano iconico e riprodurlo utilizzando tecniche e materiali diversi.

RUBRICA VALUTATIVA

Arte e immagine: classe prima			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Osservare, produrre e descrivere immagini	Utilizzare colori, tecniche e materiali per produrre lavori accurati. Descrivere immagini	Avanzato	Esprime i propri vissuti utilizzando tecniche note e non note, in modo originale ed autonomo e con continuità.
		Intermedio	Esprime i propri vissuti utilizzando tecniche note e a volte non note, in modo originale ed autonomo.
		Base	Esprime i propri vissuti utilizzando tecniche note in modo discontinuo.
		In via di acquisizione	Esprime i propri vissuti se guidato dall'insegnante e/o dai pari.

ARTE E IMMAGINE

competenza digitale/educazione civica
 classe seconda scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

ARTE E IMMAGINE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici, ma anche audiovisivi e multimediali)	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea	Conoscere i codici della comunicazione visiva (segnaletica ed emoji)
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti),	<ul style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendone gli elementi formali, utilizzando le regole della 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			

fumetti, ecc.) e messaggi multimediali come spot, brevi filmati, videoclip.	<p>percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in un testo iconico- visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, forme, colori, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Svilupa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare giochi didattici con drag and drop Saper realizzare disegni in Pixel Art seguendo semplici istruzioni 		
<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 	<p>SICUREZZA</p>			
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>			

ARTE E IMMAGINE obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE SECONDA

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (punti e linee) individuando il loro significato espressivo	Elaborare c produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni, utilizzando gli elementi del linguaggio visivo (linee e punti) e materiali diversi

RUBRICA VALUTATIVA

Arte e immagine: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
<p>OSSERVARE, PRODURRE E DESCRIVERE IMMAGINI</p>	<p>Utilizzare colori, tecniche e materiali per produrre lavori accurati. Descrivere immagini</p>	Avanzato	Esprime i propri vissuti utilizzando tecniche note e non note, in modo originale ed autonomo e con continuità.
		Intermedio	Esprime i propri vissuti utilizzando tecniche note ed a volte non note, in modo originale ed autonomo.
		Base	Esprime i propri vissuti utilizzando tecniche note, in modo discontinuo.
		In via di acquisizione	Esprime i propri vissuti se guidato dall'insegnante e/o dai pari utilizzando tecniche note.

ARTE E IMMAGINE

competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola Primaria
a.s. 2024/2025

ARTE E IMMAGINE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente semplici 	ALFABETIZZAZIONE SU	<ul style="list-style-type: none"> Saper aprire e chiudere un file 	SVILUPPO	Ricerca,

<p>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale per produrre varie tipologie di testi visivi, espressivi, narrativi, comunicativi.</p> <p>Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisive e multimediali).</p>	<p>produzioni personali per esprimersi in modo creativo e personale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato. • Sperimentare varie tecniche e strumenti di manipolazione e di colorazione anche prendendo spunto dall'osservazione di immagini e di opere d'arte. 	<p>INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<p>(una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</p>	<p>SOSTENIBILE</p> <p>Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive</p>	<p>conoscere e rispettare le bellezze naturali ed artistiche (Patrimonio culturale come bellezza da preservare).</p>
<p>OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI</p> <p>È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie) e semplici messaggi multimediali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini forme e oggetti presenti nell'ambiente. • Leggere semplici immagini e decodificare gli elementi significativi • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme presenti nel linguaggio delle immagini dell'ambiente • Comprendere e apprezzare le opere d'arte 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>			
<p>COMPRENDERE E APPREZZARE OPERE D'ARTE</p> <p>È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie) e semplici messaggi multimediali.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che l'immagine non è l'oggetto reale al quale assomiglia. • Riconoscere punti, linee, forme, colori, utilizzate in una immagine o in un'opera d'arte. • Leggere in una immagine/ opera d'arte l'aspetto denotativo (cosa mostra) ed esprimere le sensazioni suscitate dall'opera e dall'immagine. • Leggere e comprendere l'utilizzo del colore nelle immagini e nelle opere d'arte. • Riconoscere le principali caratteristiche delle forme d'arte presenti nel territorio 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali</p> <p>Integra e rielabora contenuti digitali</p> <p>Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un disegno con un software/app di grafica. 		
		<p>SICUREZZA</p>			
		<p>RISOLVERE PROBLEMI.</p>			

ARTE E IMMAGINE

obiettivi di apprendimento da verificare

CLASSE TERZA

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (punti, linee e colori) individuando il loro significato espressivo;	Elaborare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni, utilizzando gli elementi del linguaggio visivo (colori primari/secondari, caldi/freddi) e materiali diversi

RUBRICA VALUTATIVA

Arte e immagine: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
OSSERVARE, PRODURRE E DESCRIVERE IMMAGINI	Utilizzare colori, tecniche e materiali per produrre lavori accurati ed espressivi. Descrivere e analizzare immagini	Avanzato	Elabora produzioni personali, in modo originale ed autonomo, rispettando le regole dell'orientamento spaziale, in situazioni note, non note e con continuità.
		Intermedio	Elabora produzioni personali in modo autonomo, rispettando le regole dell'orientamento spaziale, in situazioni note e a volte non note.
		Base	Elabora produzioni personali con l'aiuto dell'insegnante per rispettare le regole dell'orientamento spaziale.
		In via di acquisizione	Elabora, se guidato, produzioni personali.

ARTE E IMMAGINE

competenza digitale/educazione civica

classe quarta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

ARTE E IMMAGINE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un motore di ricerca per cercare immagini, informazioni... in base alla consegna del docente 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive Riutilizza creativamente i materiali riciclati	Realizzare lavori con materiale riciclato per un uso consapevole dell'ambiente.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi	<ul style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			

multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).	<p>percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento...) individuando il loro significato espressivo. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali 		
<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	<p>SICUREZZA</p>			
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>			

ARTE E IMMAGINE obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE QUARTA

1° QUAD.	2° QUAD.
Guardare e osservare con consapevolezza un testo iconico descrivendo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio) individuando il loro significato espressivo;	Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

RUBRICA VALUTATIVA

Arte e immagine: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
OSSERVARE, PRODURRE E DESCRIVERE IMMAGINI	Utilizzare colori e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi Padroneggiare gli elementi principali del linguaggio visivo e saper descrivere un'immagine	Avanzato	Elabora produzioni personali e trasforma materiali ed immagini in modo creativo ed autonomo, ricercando soluzioni figurative originali in situazioni note e non note, con continuità.
		Intermedio	Elabora produzioni personali e trasforma materiali ed immagini in modo autonomo, in situazioni note e talvolta non note.
		Base	Elabora produzioni personali e trasforma materiali ed immagini solo in situazioni note
		In via di acquisizione	Elabora produzioni figurative con l'aiuto di un insegnante o di un pari.

ARTE E IMMAGINE

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

ARTE E IMMAGINE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere e formattare un testo (inserire tabelle, WordArt...) 	COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea. SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e rispettare i beni artistici e ambientali a partire da quelli presenti nel territorio. Conoscere i rischi delle immagini prese/postate in internet
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).	<ul style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere attraverso un approccio operativo gli elementi costitutivi, i materiali, le tecniche utilizzate, i colori predominanti, l'uso della luce, delle linee compositive, della simmetria, della prospettiva e delle forme. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Conosce e rispetta il copyright Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali 		
COMPRENDERE E APPREZZARE OPERE D'ARTE Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia.	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e analizzare opere d'arte (seguendo una traccia) - il ritratto, il paesaggio, la natura morta..., rilevandone gli elementi costitutivi, i materiali, le tecniche utilizzate, i colori predominanti, l'uso della luce, delle linee compositive, della simmetria, della 	SICUREZZA			

	prospettiva, delle forme, del ritmo per comprenderne il messaggio e la funzione. <ul style="list-style-type: none"> Familiarizzazione con alcune forme di arte presenti nel proprio contesto e appartenenti alla propria cultura apprezzandone gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico – artistici. 	RISOLVERE PROBLEMI			
--	--	---------------------------	--	--	--

ARTE E IMMAGINE obiettivi di apprendimento da verificare
CLASSE QUINTA

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

RUBRICA VALUTATIVA

Arte e immagine: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
OSSERVARE, PRODURRE E DESCRIVERE IMMAGINI	Utilizzare colori e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi Padroneggiare gli elementi principali del linguaggio visivo e saper descrivere un'immagine	Avanzato	Elabora produzioni personali e trasforma materiali ed immagini in modo creativo ed autonomo, ricercando soluzioni figurative originali in situazioni note e non note, con continuità.
		Intermedio	Elabora produzioni personali e trasforma materiali ed immagini in modo autonomo, in situazioni note e talvolta non note.
		Base	Elabora produzioni personali e trasforma materiali ed immagini solo in situazioni note
		In via di acquisizione	Elabora produzioni figurative con l'aiuto di un insegnante o di un pari.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

MUSICA

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MUSICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE Esplora, discrimina eventi sonori in riferimento alla loro fonte.	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare la realtà partendo dalle differenti sonorità. Utilizzare creativamente la voce in giochi vocali, filastrocche e drammatizzazioni. Utilizzare il proprio corpo per produrre suoni e rumori. Utilizzare gli strumenti a percussione, improvvisando o imitando, per eseguire semplici sequenze ritmiche. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i simboli musicali dell'identità nazionale ed europea (l'inno). Sapere che è possibile comunicare le proprie emozioni anche senza usare le parole
ASCOLTARE E INTERPRETARE Esplora, discrimina eventi sonori in riferimento alla loro fonte. Eseguie in gruppo semplici brani vocali.	<ul style="list-style-type: none"> Cantare seguendo semplici ritmi, sia individualmente sia coralmemente. Cantare semplici melodie a una voce. Distinguere i suoni naturali da quelli artificiali. Discriminare i suoni in base alla fonte. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
COMPRENDERE E APPREZZARE LA MUSICA Ascolta brani musicali di diverso genere.	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare diversi tipi di musica (tradizionale, classica, ecc.) Esprimere attraverso il corpo e il disegno le emozioni suscitate dall'ascolto di un brano 	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 		

MUSICA

obiettivi di apprendimento da verificare

classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Utilizzare la voce in modo creativo ed espressivo: la modulazione (paura, gioia, tranquillità)	Eseguire in gruppo semplici brani vocali (conte e filastrocche)

RUBRICA VALUTATIVA

Musica: classe prima			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTARE PERCEPIRE COMPRENDERE	Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori. Utilizzare la voce in modo creativo ed espressivo: la modulazione (paura, gioia, tranquillità)	Avanzato	Ascolta, discrimina i diversi fenomeni sonori, con continuità, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a strategie personali. Riproduce ritmi ed esegue semplici brani vocali
		Intermedio	Ascolta, riconosce i diversi fenomeni sonori, con continuità, in situazioni note e talvolta non note. Riproduce ritmi ed esegue semplici brani vocali
		Base	Ascolta, riconosce i diversi fenomeni sonori in modo essenziale, in situazioni note. Riproduce ritmi ed esegue semplici brani vocali in modo essenziale
		In via di acquisizione	Se guidato, ascolta, riconosce i diversi fenomeni sonori in modo essenziale; produce ritmi, suoni ed esegue semplici brani vocali.

MUSICA

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2023/2024

MUSICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE Esplora, discrimina eventi sonori in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, oggetti sonori imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Articola combinazioni ritmiche applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo.	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire semplici giochi musicali con il corpo e la voce. Utilizzare la voce per riprodurre sequenze sonore brevi. Utilizzare gli strumenti ritmici per produrre sequenze ritmiche. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere software didattici. 	COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad ascoltare e ad ascoltarsi per conoscersi meglio (rispetto delle regole)
ASCOLTARE E INTERPRETARE Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	<ul style="list-style-type: none"> Cantare seguendo semplici ritmi, sia individualmente sia coralmemente. Eeguire canti corali rispettando: preparazione, attacco, chiusura. Accompagnare con semplici danze brani musicali. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
COMPRENDERE E APPREZZARE LA	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare diversi tipi di musica (tradizionale, 	COSTRUZIONE DI			

MUSICA Ascolta brani musicali di diverso genere.	classica, ecc.) • Esprimere attraverso il corpo e il disegno le emozioni suscitate dall'ascolto di un brano	CONTENUTI			
		SICUREZZA			
		RISOLVERE PROBLEMI			

MUSICA obiettivi di apprendimento da verificare
Classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere la funzione di coordinamento ritmico-motorio della musica	Ascoltare un brano e sincronizzare i movimenti con il ritmo

RUBRICA VALUTATIVA

Musica: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ASCOLTARE E COMUNICARE	Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori.	Avanzato	Ascolta e discrimina i diversi fenomeni sonori in modo critico e costruttivo. Riconosce in maniera sicura le caratteristiche del suono, con continuità, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a strategie personali. Riproduce ritmi e suoni ed esegue semplici brani vocali.
		Intermedio	Ascolta e discrimina i diversi fenomeni sonori in modo adeguato. Riconosce le caratteristiche del suono con continuità, in situazioni note e talvolta non note. Riproduce ritmi, suoni ed esegue semplici brani vocali.
		Base	Ascolta e discrimina i diversi fenomeni sonori. Riconosce le caratteristiche del suono in modo essenziale e in situazioni note. Riproduce ritmi ed esegue semplici brani vocali
		In via di acquisizione	Ascolta e riconosce le caratteristiche del suono e i fenomeni sonori in modo non sempre corretto. Se guidato riproduce ritmi ed esegue semplici brani vocali

MUSICA

competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola Primaria
a.s. 2024/2025

MUSICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI

ESPRIMERSI E COMUNICARE Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori in riferimento alla loro fonte	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la voce per riprodurre sequenze sonore con più di tre suoni • Utilizzare gli strumenti ritmici per produrre creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il patrimonio culturale musicale locale, italiano, europeo.
ASCOLTARE E INTERPRETARE Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri Articola combinazioni timbriche, ritmiche applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali utilizzando semplici strumenti didattici	<ul style="list-style-type: none"> • Codificare, decodificare e ricostruire sequenze ritmiche e sonore • Eseguire canti corali rispettando: preparazione, attacco, chiusura, intonazione e velocità • Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) 		
COMPRENDERE E APPREZZARE LA MUSICA Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la cadenza ritmica di semplici brani musicali • Riconoscere le differenze di altezza, intensità, durata e timbro all'interno di un brano musicale • Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI			
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale 		
		RISOLVERE PROBLEMI .			

MUSICA obiettivi di apprendimento da verificare
 Classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Distinguere e classificare suoni e rumori prodotti da esseri umani, animali, strumenti musicali.	Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali; riprodurre sequenze ritmiche

RUBRICA VALUTATIVA

Musica: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ANALIZZARE, DISTINGUERE, CONFRONTARE, ORDINARE, RIELABORARE	Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere.	Avanzato	Riconosce in modo sicuro le caratteristiche del suono, con continuità, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a strategie personali. Esegue con sicurezza e intonazione semplici brani vocali.
		Intermedio	Riconosce le caratteristiche del suono in modo soddisfacente, con continuità, in situazioni note e a volte non note. Esegue semplici brani vocali.
		Base	Riconosce le caratteristiche del suono in modo essenziale, in situazioni note. Esegue semplici brani vocali
		In via di acquisizione	Riconosce le caratteristiche del suono in modo non sempre corretto. Se guidato esegue semplici brani vocali

MUSICA

competenza digitale/educazione civica

classe quarta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MUSICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Memorizza testi di canti diversi e sintonizza il proprio canto con quello degli altri, controllando il tono e l'intensità della voce. Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali. Esegue semplici brani vocali / strumentali appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto costruiti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare lo strumentario musicale di classe, la voce, improvvisando, imitando, riproducendo o leggendo brevi e semplici brani ritmico melodici. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un motore di ricerca per cercare immagini, informazioni... in base alla consegna del docente 	<p>COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la musica impegnata: brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva.

<p>ASCOLTARE E INTERPRETARE Ascolta brani di epoche, generi e culture diverse per imparare a discriminare alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale e le relative funzioni (per gioco, danza, lavoro...) Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari e le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire collettivamente e individualmente brani vocali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Distinguere brani musicali di genere diverso in relazione al riconoscimento di culture differenti. Individuare i valori di durata. Conoscere le sette note e loro posizione sul pentagramma. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestisce la propria identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare i processi collaborativi e capire che facilitano la creazione di contenuti. 		
<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LA MUSICA Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali utilizzando strumenti didattici e auto costruiti. Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Conoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p>			
		<p>SICUREZZA</p>			
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>			

MUSICA obiettivi di apprendimento da verificare
Classe quarta

<p>1° QUAD.</p>	<p>2° QUAD.</p>
<p>Ascoltare, interpretare e descrivere, utilizzando il linguaggio verbale e quello grafico-pittorico alcuni brani di generi diversi</p>	<p>Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi</p>

RUBRICA VALUTATIVA

Musica: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
	Ascoltare, interpretare, e	Avanzato	Ascolta, riconosce e classifica in modo critico e costruttivo fenomeni sonori e brani di vario genere, con continuità, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a strategie personali. Legge ed esegue ritmi e canti in modo corretto

ANALIZZARE, DISTINGUERE, CONFRONTARE, ORDINARE, RIELABORARE	descrivere brani musicali di diverso genere		e creativo
		Intermedio	Ascolta, riconosce e classifica in modo adeguato fenomeni sonori e brani di vario genere, con continuità, in situazioni note e a volte non note. Legge ed esegue ritmi e canti in modo corretto.
		Base	Ascolta e riconosce in modo abbastanza adeguato fenomeni sonori e brani di vario genere, in situazioni note. Legge ed esegue ritmi e canti in modo adeguato
		In via di acquisizione	Ascolta e riconosce in modo non sempre adeguato fenomeni sonori e brani di vario genere. Esegue semplici ritmi e canti.

MUSICA

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MUSICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare con gradualità voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale. Accompagnare ritmicamente con le mani e la voce. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		COSTITUZIONE Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, di regole e di identità culturale nazionale ed europea	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere elementi costitutivi dell'identità culturale attraverso la musica e il folklore.
		COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
ASCOLTARE E INTERPRETARE Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando strumenti didattici e auto costruiti. Saper eseguire semplici brani vocali / strumentali appartenenti a generi	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Conosce e rispetta il copyright	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali 		

e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto costruiti.		SICUREZZA			
COMPRENDERE E APPREZZARE LA MUSICA Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	<ul style="list-style-type: none"> Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture di tempi e luoghi diversi. Riconoscere le diverse funzioni della musica per: danza, gioco, lavoro, cerimonia, pubblicità. Riconoscere nei brani musicali gli aspetti ritmici, melodici e il timbro degli strumenti. Conoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer) 	RISOLVERE PROBLEMI Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare gli strumenti digitali per sviluppare la propria creatività 		

MUSICA obiettivi di apprendimento da verificare
Classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici, convenzionali e non convenzionali	Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)

RUBRICA VALUTATIVA

Musica: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ANALIZZARE, DISTINGUERE, CONFRONTARE, ORDINARE, RIELABORARE	Ascoltare, interpretare, e descrivere brani musicali di diverso genere	Avanzato	Ascolta, riconosce e classifica in modo critico e costruttivo fenomeni sonori e brani di vario genere, con continuità, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a strategie personali. Legge ed esegue ritmi e canti in modo corretto e creativo
		Intermedio	Ascolta, riconosce e classifica in modo adeguato fenomeni sonori e brani di vario genere, con continuità, in situazioni note e a volte non note. Legge ed esegue ritmi e canti in modo corretto.
		Base	Ascolta e riconosce in modo abbastanza adeguato fenomeni sonori e brani di vario genere, in situazioni note. Legge ed esegue ritmi e canti in modo adeguato
		In via di acquisizione	Ascolta e riconosce in modo non sempre adeguato fenomeni sonori diversi e brani di vario genere. Esegue semplici ritmi e canti.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curriculum disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

STORIA

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

STORIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
USO DELLE FONTI Riconosce ed esplora in modo via via sempre più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	<ul style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e usarle per ricavare informazioni e produrre conoscenze su eventi della propria vita e del proprio recente passato (esperienze personali). Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio recente passato. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo. Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer. 	COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole. Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la Costituzione come legge condivisa da tutti e che ci consente di vivere in una comunità (online/offline) Conoscere le tradizioni locali più significative.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati in successione secondo gli indicatori temporali e spaziali. Costruire strisce temporali riferite ad attività scolastiche e non. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette.	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo. 		
STRUMENTI CONCETTUALI Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare un copione (insieme di situazioni abituali in cui una serie di azioni vengono compiute in funzione di uno scopo, con un ordine prevedibile) di una esperienza vissuta (andare in biblioteca, in un museo, festeggiare un compleanno). 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Saper riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. 		
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente con disegni e simboli i fatti considerati e le sue esperienze. Raccontare oralmente a partire dalla rappresentazione grafica la propria esperienza e quella dei compagni. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. 		

		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring). 		
--	--	--	--	--	--

STORIA obiettivi di apprendimento da verificare
classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.	Riconoscere durate in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
Riconoscere e rappresentare le relazioni di successione in fenomeni ed esperienze vissute e narrate con testi scritti.	Conoscere il concetto di ciclicità e rappresentarlo con disegni e testi scritti.

RUBRICA VALUTATIVA

Storia: classe prima		
Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Ordinare fatti ed eventi, collocarli nel tempo ricordandone i particolari	Avanzato	Si orienta e colloca nel tempo fatti ed eventi personali ed altrui. Utilizza i nessi temporali con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
	Intermedio	Si orienta e colloca nel tempo fatti ed eventi personali ed altrui. Utilizza alcuni nessi temporali con continuità e in modo autonomo, in situazioni note, facendo riferimento anche a risorse personali.
	Base	Si orienta e colloca nel tempo fatti ed eventi personali non sempre in modo autonomo.
	In via di acquisizione	Se guidato, si orienta e colloca nel tempo fatti ed eventi personali.
Ricostruire avvenimenti personali e familiari cronologicamente ordinati	Avanzato	Ricostruisce, rappresenta e racconta in successione fatti ed esperienze: con continuità, in modo autonomo, in situazioni note, non note e facendo riferimento anche a risorse personali.
	Intermedio	Ricostruisce, rappresenta e racconta in successione fatti ed esperienze: con continuità, in modo autonomo, in situazioni note e facendo riferimento anche a risorse personali.
	Base	Ricostruisce, rappresenta e racconta in successione fatti ed esperienze non sempre in modo autonomo.
	In via di acquisizione	Se guidato, ricostruisce, rappresenta e racconta in successione fatti ed esperienze.

STORIA

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

STORIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
USO DELLE FONTI L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le tracce utili per la ricostruzione della storia personale da trasformare in fonti. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato: la storia personale. Strumenti concettuali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo. Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer. 	COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la Costituzione come legge condivisa da tutti e che ognuno deve impegnarsi per rispettarla.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Stima durate e misure del tempo con vari strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire la propria storia personale/familiare attraverso la trasformazione di oggetti/ persone nel tempo. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Conoscere ed utilizzare gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (orologio analogico, calendario). 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare la terminologia specifica di base. 	Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti.	
STRUMENTI CONCETTUALI Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia i modi di vita ...), relativi alla storia propria, delle generazioni adulte e confrontandolo con l'esperienza di allievi provenienti da luoghi e culture diverse.	<ul style="list-style-type: none"> Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo considerando successione e contemporaneità. Individuare analogie, differenze e trasformazioni tra passato e presente attraverso il confronto su temi scelti. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare giochi didattici con drag and drop. Saper riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. 		

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. Riferire in modo semplice le esperienze personali e conoscenze acquisite utilizzando gli indicatori temporali legati ai concetti di /successione, di contemporaneità e di durata.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare schemi e produrre semplici testi per descrivere informazioni raccolte. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafici temporali (la linea del tempo), testi scritti e risorse digitali. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...). 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring). 		

STORIA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato e della generazione degli adulti.	Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.
Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi e mutamenti nel tempo.	Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.

RUBRICA VALUTATIVA

Storia: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Ordinare fatti ed eventi, collocarli nel tempo ricordandone i particolari	Avanzato	Riconosce relazioni temporali, fatti ed esperienze vissute con continuità e in modo autonomo, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Riconosce relazioni temporali, fatti ed esperienze vissute con continuità, in modo abbastanza autonomo, in situazioni note e talvolta non note, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Riconosce relazioni temporali, fatti, ma non sempre in modo autonomo.
		In via di acquisizione	Se guidato, riconosce relazioni temporali.
		Avanzato	Riconosce, confronta e racconta aspetti di vita quotidiana del presente e del passato in modo autonomo in situazioni note e

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Distinguere la successione, la contemporaneità, la durata e la periodizzazione di eventi		non note, con continuità e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Riconosce, confronta e racconta aspetti di vita quotidiana del presente e del passato in modo abbastanza autonomo, in situazioni note e talvolta non note, con continuità e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Riconosce e racconta aspetti di vita quotidiana del presente e del passato non sempre in modo autonomo.
		In via di acquisizione	Se guidato riconosce e racconta aspetti di vita quotidiana del presente e del passato.

STORIA

competenza digitale/educazione civica
 classe terza scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

STORIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
USO DELLE FONTI Usa fonti di diverso tipo per ricavare informazioni su temi definiti.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le tracce utili per la ricostruzione della storia personale, della scuola, della comunità di appartenenza da trasformare in fonti. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato: la storia delle generazioni, la storia locale Avvio all'acquisizione del metodo e della ricerca storica. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. Saper effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole. Conosce alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia.	<ul style="list-style-type: none"> Sapere che i diritti dei bambini sono sanciti sia nei documenti internazionali che nella legislazione italiana. Conoscere il fenomeno del bullismo, a partire dalla sua definizione per arrivare alle tipologie e ai protagonisti.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Organizza le informazioni con semplici mappe spazio-temporali, schemi, tabelle linea del tempo, e individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Organizzare e leggere un grafico temporale. Distinguere i grandi periodi del passato relativi al processo di ominazione della terra, considerati a seconda delle attività che li caratterizzano. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette.	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo. 		
STRUMENTI CONCETTUALI Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	<ul style="list-style-type: none"> Individuare periodi su una linea del tempo considerando successione e contemporaneità. Operare confronti tra quadri storico- 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. 		

Individua analogie e differenze tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo..	sociali diversi lontani nello spazio e nel tempo in relazione all'evoluzione dell'uomo e alle caratteristiche dell'ambiente geografico e climatico	Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.			
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. Riferisce i fatti studiati in modo coerente e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare le conoscenze acquisite in schemi logico-temporali, testi scritti, risorse digitali, linee del tempo, mappe di vario genere, quadri sociali relativi al passato recente e lontano. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite con l'utilizzo di schemi espositivi o mappe utilizzando correttamente gli indicatori temporali e alcuni termini del linguaggio disciplinare. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring). 		

STORIA obiettivi di apprendimento da verificare
classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o letture di testi dell'antichità.
Organizzare le conoscenze acquisite completando semplici schemi temporali e/o mappe concettuali.	Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite con l'ausilio di schemi.

RUBRICA VALUTATIVA

Storia: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche di fatti	Avanzato	Riconosce le fonti e ricava informazioni in modo autonomo, completo e sicuro sulla storia della Terra e della Preistoria, in situazioni note e non note, con continuità e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Riconosce le fonti e ricava informazioni in modo completo, sicuro e abbastanza autonomo sulla storia della Terra e della Preistoria, con continuità e facendo riferimento, a volte, anche a risorse personali.

	vissuti e semplici eventi storici	Base	Riconosce le fonti e ricava informazioni essenziali sulla storia della Terra e della Preistoria.
		In via di acquisizione	Se guidato riconosce le fonti e ricava le informazioni essenziali sulla storia della Terra e della Preistoria.
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Conoscere e organizzare i contenuti; esporli con precisione e con proprietà lessicale	Avanzato	Usa la linea del tempo in modo autonomo e corretto per organizzare ed esporre le informazioni. Individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni in situazioni note e non note, con continuità e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Usa la linea del tempo per organizzare ed esporre le informazioni. Individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni, in situazioni note, con continuità e facendo riferimento, a volte, anche a risorse personali.
		Base	Usa la linea del tempo per organizzare ed esporre informazioni. Individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni, in modo parzialmente corretto, in situazioni note.
		In via di acquisizione	Usa la linea del tempo per organizzare ed esporre le informazioni. Individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni, in modo guidato, in situazioni note.

STORIA

competenza digitale/educazione civica
 classe quarta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

STORIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
USO DELLE FONTI Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Riconosce tracce, fonti storiche e ricava informazioni utili alla comprensione di un fatto storico. Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni da fonti scritti o iconiche. Esplorare il territorio e raccogliere tracce storiche da utilizzare come fonti. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un motore di ricerca per cercare immagini, informazioni... in base alla consegna del docente. 	COSTITUZIONE Conosce come è organizzata la nostra società e le nostre istituzioni politiche. Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti. Conosce organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali forme di governo. Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. Conoscere le organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Usa la linea del tempo, per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Leggere una carta storico- geografica tematizzata relativa alle civiltà studiate. Costruire la linea del tempo storico riferita allo sviluppo ed evoluzione delle civiltà studiate. Costruire carte riferite ai luoghi di sviluppo delle civiltà evidenziando l'interrelazione tra le attività umane. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare i processi collaborativi e capire che facilitano la creazione di contenuti. 		

<p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e individuare differenze o somiglianze tra civiltà studiate. • Comprendere l'ambito temporale relativo a secoli, millenni, decine di migliaia e milioni di anni. 	<p>Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette. Gestisce la propria identità digitale.</p>			
<p>STRUMENTI CONCETTUALI Organizza le conoscenze acquisite in quadri di strutture significative (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa). Individua analogie e differenze tra quadri storico-sociali diversi lontani nello spazio e nel tempo. Usa la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (a.C./d.C.) e comprende i sistemi di misura. Elabora rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare un sistema cronologico di riferimento per rappresentare eventi, periodi e contemporaneità riferiti ai quadri di civiltà affrontati. • Conoscere le periodizzazioni convenzionali della storia occidentale e di altri sistemi convenzionali di misurazione del tempo e di periodizzazione della storia. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare su carta la struttura di una diapositiva per inserire informazioni testuali e multimediali. • Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo. 		
<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Ricava e produce informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consulta testi di genere diverso, cartacei e digitali. Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico della disciplina Elabora in semplici testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare analogie e differenze del passato con il presente. • Esporre le conoscenze acquisite utilizzando linguaggio specifico della disciplina. • Costruire rappresentazioni sintetiche del quadro di civiltà chiarendone le intrinseche relazioni. 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere i dati personali e la privacy. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring). 		

STORIA obiettivi di apprendimento da verificare
classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
Conoscere le caratteristiche delle principali civiltà dei fiumi e dei mari.	Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi e/o mappe concettuali.	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi.

RUBRICA VALUTATIVA

Storia: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche	Avanzato	Ricava le informazioni da fonti diverse in modo autonomo, in situazioni note e non note con continuità e facendo anche riferimento a risorse personali.
		Intermedio	Ricava le informazioni da fonti diverse in modo abbastanza autonomo in situazioni note e non note, con continuità e facendo anche riferimento a risorse personali.
		Base	Ricava e organizza le informazioni essenziali da fonti diverse in situazioni note.
		In via di acquisizione	Se guidato, ricava e organizza le informazioni essenziali da fonti diverse.
PRODUZIONE ORALI E SCRITTE	Conoscere e organizzare i contenuti; esporli con precisione e con proprietà lessicale	Avanzato	Espone i fatti storici studiati in modo chiaro e sicuro sia oralmente, sia per scritto, con continuità e facendo anche riferimento a risorse personali.
		Intermedio	Espone i fatti storici in modo chiaro e abbastanza completo, sia oralmente, sia per scritto, con continuità e facendo anche riferimento a risorse personali.
		Base	Espone gli aspetti essenziali dei fatti storici in modo chiaro.
		In via di acquisizione	Espone in modo frammentario gli aspetti essenziali dei fatti storici con l'aiuto di domande guida.

STORIA

competenza digitale/educazione civica
 classe quinta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

STORIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
USO DELLE FONTI Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo, per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni da fonti scritte o iconiche anche artistiche per costruire brevi testi descrittivi o mappe di un fenomeno storico o di civiltà. Inserire in un quadro storico più ampio le conoscenze ricavate dai segni presenti sul territorio conosciuto e utilizzare le informazioni possedute per riconoscere il significato delle tracce del passato. Essere consapevoli delle funzioni di archivi, musei, biblioteche come enti conservatori di fonti potenziali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed utilizzare strategie di archiviazione del materiale sul proprio dispositivo e non solo. Sapere che ci sono informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news). 	COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole. Conosce come è organizzata la nostra società e le nostre istituzioni politiche. Conosce la	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli articoli fondamentali della Costituzione italiana. Conoscere la Carta dei diritti e dei doveri degli studenti e delle studentesse.

<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti Organizza, con la guida dell'insegnante, le informazioni con mappe spazio-temporali, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate (dalla civiltà greca alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente). Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. Conosce e confronta i quadri storici delle civiltà studiate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica tematizzata relativa alle civiltà studiate. • Ricavare informazioni da una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. • Costruire la linea del tempo storico riferita allo sviluppo ed evoluzione delle civiltà studiate. • Costruire carte riferite ai luoghi di sviluppo delle civiltà evidenziando l'interrelazione tra le attività umane e l'ambiente fisico. • Riconoscere analogie e differenze tra quadri storici di civiltà dello stesso periodo studiate colti in un preciso periodo del loro sviluppo. • Comprendere l'ambito temporale relativo a secoli, millenni, decine di migliaia e milioni di anni. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette. Gestisce la propria identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Sapere che un'identità digitale lascia in rete delle tracce conoscere i rischi a ciò collegati. 	<p>Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti.</p> <p>Conosce organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE Conosce l'importanza di rispettare la privacy (sua e degli altri) e il copyright.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il Copyright ed i diritti di proprietà intellettuale. • Conoscere il concetto di privacy nelle sue principali esplicitazioni.
<p>STRUMENTI CONCETTUALI Riconosce nell'ambiente e nel territorio di vita elementi delle civiltà del passato. Comprende testi storici ed individua gli indicatori di civiltà. Usa la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Usa le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e confrontare vari sistemi di misura del tempo di altre civiltà. • Selezionare informazioni da molteplici testi secondo una tematizzazione data. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Conosce e rispetta il copyright. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali. • Saper creare una semplice presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe 		
<p>STRUMENTI CONCETTUALI Riconosce nell'ambiente e nel territorio di vita elementi delle civiltà del passato. Comprende testi storici ed individua gli indicatori di civiltà. Usa la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Usa le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e confrontare vari sistemi di misura del tempo di altre civiltà. • Selezionare informazioni da molteplici testi secondo una tematizzazione data. 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere i dati personali e la privacy. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il regolamento d'Istituto. • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. 		
<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Confrontare l'organizzazione politica e sociale di civiltà del passato con il presente. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare l'organizzazione politica e sociale di civiltà del passato con il presente. • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non cartacei e digitali. 	<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. È in grado di cercare in rete possibili soluzioni. Individua i propri bisogni e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring). 		

reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non cartacei e digitali. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 	le risposte tecnologiche. Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali. Individua i divari nelle competenze digitali.			
--	--	---	--	--	--

STORIA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
Ricavare informazioni da testi, grafici, tabelle, carte storiche ed organizzarle in schemi/mappe concettuali.	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina e risorse digitali.

RUBRICA VALUTATIVA

Storia: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche.	Avanzato	Organizza e confronta informazioni in modo completo e autonomo, in situazioni note e non note, utilizzando carte geo-storiche, quadri di civiltà e facendo anche riferimento a risorse personali.
		Intermedio	Organizza e confronta informazioni in modo abbastanza completo in situazioni note e a volte non note. Utilizza carte geo-storiche, quadri di civiltà facendo anche riferimento a risorse personali.
		Base	Organizza e confronta informazioni in situazioni note utilizzando carte geo-storiche e quadri di civiltà.
		In via di acquisizione	Se guidato, organizza e confronta informazioni utilizzando carte geo-storiche e quadri di civiltà.
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Conoscere e organizzare i contenuti, esporli con precisione e con proprietà lessicali	Avanzato	Ricava, comprende ed espone i contenuti dei testi storici proposti in modo chiaro, completo e autonomo. Utilizza il lessico specifico della disciplina in maniera appropriata, con continuità e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Ricava, comprende ed espone i contenuti dei testi storici proposti in modo chiaro e abbastanza autonomo. Utilizza il lessico specifico della disciplina in maniera appropriata e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Base	Esponde i contenuti dei testi storici proposti utilizzando parzialmente il lessico specifico della disciplina.
		In via di acquisizione	Se guidato, espone i contenuti dei testi storici proposti utilizzando parzialmente il lessico specifico della disciplina.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curriculum disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

GEOGRAFIA

competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola Primaria
a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio circostante utilizzando i principali concetti topografici (sopra, sotto, destra, sinistra ...). Conosce gli spazi dell'ambiente scolastico, li scopre, li descrive, ne indica le funzioni, li rappresenta graficamente secondo la sua esperienza.	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire coscienza e conoscenza del proprio schema corporeo. Acquisire attraverso l'esperienza vissuta i concetti topologici e utilizzare gli organizzatori spaziali (dentro-fuori, vicino- lontano, ..) Collocare sé stesso e gli oggetti in base alle indicazioni date. Muoversi e posizionarsi nello spazio circostante utilizzando punti di riferimento. Descrivere la posizione del proprio corpo e degli oggetti usando indicatori spaziali. Utilizzare e costruire semplici percorsi facendo uso di indicatori topologici. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive. Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).	<ul style="list-style-type: none"> Approcciarsi al corretto di sostenibilità come stile di vita positivo, rispettoso e inclusivo che coltiva la cura delle parole, delle relazioni, degli spazi e dell'ambiente. Individuare nel paesaggio alcune trasformazioni operate dall'uomo e mettere in atto comportamenti per tutelare gli spazi pubblici e l'ambiente.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Si orienta nello spazio circostante utilizzando i principali concetti topografici (sopra, sotto, destra, sinistra ...). Conosce gli spazi dell'ambiente scolastico, li scopre, li descrive, ne indica le funzioni, li rappresenta graficamente secondo la sua esperienza.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere verbalmente utilizzando gli indicatori topologici, la posizione degli elementi caratterizzanti l'ambiente osservato. Effettuare e descrivere semplici spostamenti in uno spazio vissuto usando gli indicatori topologici. Verbalizzare semplici percorsi utilizzando gli indicatori topologici 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
PAESAGGIO Si orienta nello spazio circostante utilizzando i principali concetti topografici (sopra, sotto, destra, sinistra ...).	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare gli spazi vissuti e il territorio circostante attraverso l'approccio senso percettivo e l'osservazione diretta. Riconoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti l'ambiente osservato. 	CONSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire attività di coding (eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine) 		

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Si orienta nello spazio circostante utilizzando i principali concetti topografici (sopra, sotto, destra, sinistra ...). Conosce gli spazi dell'ambiente scolastico, li scopre, li descrive, ne indica le funzioni, li rappresenta graficamente secondo la sua esperienza.	<ul style="list-style-type: none"> Individuare la funzione di un ambiente in relazione agli elementi che lo caratterizzano 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi) 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. 		

GEOGRAFIA - obiettivi di apprendimento da verificare
 classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere e rappresentare confini e regioni	Rappresentare in prospettiva verticale gli ambienti del territorio circostante
Rappresentare in prospettiva verticale ambienti noti: l'aula e la scuola	Leggere e costruire rappresentazioni di uno spazio attraverso una simbologia convenzionale

RUBRICA VALUTATIVA

Geografia: classe prima			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORIENTAMENTO	Utilizzare gli indicatori spaziali	Avanzato	Individua e definisce con sicurezza la posizione degli oggetti secondo gli indicatori spaziali in situazioni note e non note. Compie e rappresenta in autonomia e con continuità percorsi secondo indicazioni date facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Individua e definisce la posizione degli oggetti secondo gli indicatori spaziali in situazioni note e non note. Compie e rappresenta percorsi secondo indicazioni date in modo abbastanza autonomo e continuativo, facendo riferimento talvolta a risorse personali.
		Base	Utilizza con parziale autonomia gli indicatori spaziali. Non è sempre corretto nell'esecuzione dei percorsi.
		In via di acquisizione	Utilizza alcuni indicatori spaziali ed esegue percorsi solo se guidato.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	Compiere percorsi seguendo indicazioni date	Avanzato	Riconosce, nomina con i termini adeguati e si orienta con sicurezza negli ambienti del proprio vissuto, in modo autonomo e continuativo, in situazioni note e non note e facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Riconosce, nomina con i termini adeguati e si orienta negli ambienti del proprio vissuto in modo abbastanza autonomo e continuativo, in situazioni note e facendo riferimento, a volte, anche a risorse personali.
		Base	Riconosce e nomina i principali ambienti del proprio vissuto.
		In via di acquisizione	Riconosce gli ambienti del proprio vissuto solo se guidato.

GEOGRAFIA

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ORIENTAMENTO L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando i principali indicatori topologici per descrivere correttamente la propria posizione nei vari ambienti. Individua e riconosce punti di riferimento in un percorso a lui noto rappresentandolo graficamente e verbalizzandolo.	<ul style="list-style-type: none"> Indicare il punto di riferimento e il punto di vista dell'osservatore. Muoversi consapevolmente nello spazio sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici. Descrivere verbalmente percorsi effettuati e/o osservati utilizzando gli indicatori spaziali. Riconoscere e descrivere la destra e sinistra su di sé e sugli altri. Orientarsi utilizzando punti di orientamento convenzionali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive. Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).	<ul style="list-style-type: none"> Individuare comportamenti umani positivi e dannosi per il territorio ed elaborare proposte per valorizzare e/o curare gli spazi.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Coglie il rapporto tra la realtà geografica e sua rappresentazione.	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare un oggetto da vari punti di vista. Rappresentare graficamente la pianta dell'aula realizzando una semplice legenda. Rappresentare graficamente semplici percorsi sul piano quadrettato. Verbalizzare semplici percorsi utilizzando gli indicatori topologici. Leggere una carta utilizzando la legenda concordata. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare la terminologia specifica di base 		
PAESAGGIO Riconosce, distingue e descrive gli elementi naturali e artificiali che caratterizzano i diversi paesaggi. Identifica gli elementi caratteristici di alcuni ambienti e le relative funzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. Conoscere gli elementi caratterizzanti del proprio territorio. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare giochi didattici con drag and drop Saper eseguire attività di coding (eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine) 		

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Comprende che lo spazio geografico è un sistema territoriale modificato dalle attività dell'uomo.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere tracce dell'uomo in ambienti naturali conosciuti. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi) 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 		

GEOGRAFIA - obiettivi di apprendimento da verificare
 classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente
Individuare gli elementi fisici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita	Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita

RUBRICA VALUTATIVA

Geografia: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORIENTAMENTO	Utilizzare gli indicatori spaziali. Compiere percorsi seguendo indicazioni date	Avanzato	Si muove autonomamente e con sicurezza nello spazio circostante, in situazioni note e non note, con continuità, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Utilizza sempre in maniera adeguata gli indicatori topologici, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Si muove abbastanza autonomamente nello spazio circostante in situazioni note e a volte non note, con continuità, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Quasi sempre utilizza in maniera adeguata gli indicatori topologici facendo riferimento talvolta anche a risorse personali.
		Base	Si muove in modo abbastanza autonomo nello spazio circostante in situazioni note, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Se supportato utilizza in maniera adeguata gli indicatori topologici.
		In via di acquisizione	Con l'aiuto dell'insegnante si muove nello spazio circostante in situazioni note, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Se supportato utilizza gli indicatori topologici.
			Individua con autonomia e descrive gli elementi fisici e antropici utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente

LINGUAGGI DELLA GEOGRAFICITA'	Rappresentare graficamente gli spazi geografici e i percorsi attraverso l'utilizzo di simbologie convenzionali	Avanzato	che spontanee. Riconosce prontamente e con continuità le funzioni dei vari elementi in paesaggi dell'ambiente di vita quotidiana e non, sia in situazioni note sia non note.
		Intermedio	Individua e descrive gli elementi fisici e antropici con continuità, utilizzando prevalentemente le risorse fornite dal docente. Riconosce abbastanza autonomamente le funzioni dei vari elementi in paesaggi dell'ambiente di vita quotidiana e non, in situazioni note.
		Base	Individua e descrive gli elementi fisici e antropici utilizzando le risorse fornite dal docente. Riconosce abbastanza autonomamente le funzioni dei vari elementi in paesaggi dell'ambiente di vita quotidiana.
		In via di acquisizione	Se guidato, individua, descrive e riconosce gli elementi fisici, antropici e le loro funzioni, utilizzando le risorse fornite dal docente.

GEOGRAFIA

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

ITALIANO		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ORIENTAMENTO</p> <p>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Interpreta le varie tipologie di legenda ricavandone le informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio conosciuto sapendosi orientare utilizzando i punti di riferimento e gli indicatori topologici. Scoprire e sperimentare punti di riferimento per orientarsi nello spazio conosciuto. Conoscere e definire i punti cardinali. Individuare e descrivere la posizione del proprio corpo e gli oggetti in relazione ai punti cardinali. Leggere e costruire semplici rappresentazioni cartografiche (piante mappe) utilizzando i simboli convenzionali e i punti cardinali 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. Saper effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<p>SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <p>Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive.</p> <p>Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza della responsabilità personale per la salvaguardia dell'ambiente attraverso la realizzazione di un elenco di regole da seguire.
<p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <p>Riconosce sulla mappa i luoghi del territorio locale, con particolare attenzione agli ambienti naturalistici.</p> <p>Ricava semplici informazioni geografiche da fonti quali carte, fotografie di luoghi noti e rappresentazioni artistico-</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare lo spazio cogliendo la necessità della visione dall'alto e del rimpicciolimento. Riprodurre sulle mappe percorsi effettuati all'interno del proprio territorio individuandone i punti di riferimento. Leggere una carta decodificando la legenda ed individuando semplici punti di riferimento. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>☑</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo. 		

letterarie.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i principali tipi di carte geografiche e la loro simbologia. Riferire i contenuti e i concetti acquisiti con frasi con frasi complete e ben strutturate utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. 				
PAESAGGIO Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, valle, pianura, lacustri, marini) con particolare attenzione a quelli locali ed alla struttura della valle.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere gli elementi naturali e artificiali caratterizzanti l'ambiente partendo dal territorio comunale per cogliere alcune relazioni fra di essi ed eventuali trasformazioni nel tempo attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta cogliendone analogie e differenze. Riconoscere i principali tipi di paesaggio. Descrivere un paesaggio nei suoi elementi fisici e antropici e cogliere i principali rapporti di connessione e interdipendenza (montagna, collina, pianura, mare, lago, fiume). Riconoscere le modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio e negli ambienti studiati 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Saper interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Saper utilizzare code.org o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli labirinti) 		
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada, internet...). Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi). 		
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane, costituito da elementi fisici e antropici. Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.	Riconoscere tracce dell'intervento dell'uomo in ambienti naturali conosciuti. Riconoscere le modificazioni apportate dall'uomo nei diversi ambienti. Riconoscere che le attività umane sono in relazione con l'ambiente. Individuare gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni e comportamenti corretti da assumere, adeguati alla tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente vicino.	RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

GEOGRAFIA - obiettivi di apprendimento da verificare
 classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Sapersi orientare nello spazio circostante e nelle carte	Leggere ed interpretare carte di vario tipo (pianche e carte geografiche)
Conoscere ed utilizzare i punti cardinali	Sa esporre oralmente un argomento studiato, usando la terminologia specifica

RUBRICA VALUTATIVA

Geografia: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto e consapevole.	Avanzato	Si muove autonomamente e con sicurezza nello spazio circostante, in situazioni note e non note, con continuità, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Utilizza sempre in maniera adeguata gli indicatori topologici, facendo riferimento anche a risorse personali.
		Intermedio	Si muove abbastanza autonomamente nello spazio circostante in situazioni note e a volte non note, con continuità, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Quasi sempre utilizza in maniera adeguata gli indicatori topologici facendo riferimento talvolta anche a risorse personali.
		Base	Si muove in modo abbastanza autonomo nello spazio circostante in situazioni note, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Se supportato utilizza in maniera adeguata gli indicatori topologici.
		In via di acquisizione	Con l'aiuto dell'insegnante si muove nello spazio circostante in situazioni note, mediante l'utilizzo di indicatori topologici, punti di riferimento e mappe mentali. Se supportato utilizza gli indicatori topologici.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	Leggere e interpretare dati e carte	Avanzato	Legge ed interpreta le informazioni sugli ambienti in modo autonomo, continuo e costante; le espone utilizzando il lessico specifico della disciplina. Stabilisce collegamenti in situazioni non note, riferendosi anche a risorse personali.
		Intermedio	legge ed interpreta le informazioni sugli ambienti in modo abbastanza autonomo e continuativo. Espone gli argomenti utilizzando il lessico specifico della disciplina talvolta riferendosi a risorse personali. Stabilisce collegamenti in situazioni generalmente note.
		Base	In situazioni note, legge ed interpreta le informazioni sugli ambienti non sempre in modo autonomo e le espone utilizzando occasionalmente il lessico specifico della disciplina.
		In via di acquisizione	Se guidato, legge ed interpreta le informazioni sugli ambienti e le espone in modo semplice.

GEOGRAFIA

competenza digitale/educazione civica

classe quarta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, documenti, fotografie, ecc). 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive. Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti,	<ul style="list-style-type: none"> Conosce cause ed effetti di fenomeni naturali (terremoti, alluvioni, frane...), saper assumere comportamenti adeguati nel territorio.

<p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Riconosce le varie tipologie di carte e dall'osservazione ricava le informazioni richieste. Progetta semplici itinerari di viaggio. Riconosce sulla mappa i luoghi del territorio locale, con particolare attenzione agli ambienti naturalistici. Colloca correttamente su una cartina luoghi, catene montuose, fiumi, ecc., rispetto ai quattro punti cardinali anche rispetto ad altri elementi indicati. Colloca sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche. Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestisce la propria identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio dispositivo. 	<p>importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare la fragilità del territorio italiano attraverso fonti diverse (con citazioni delle fonti).
<p>PAESAGGIO Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani. Coglie nei paesaggi della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere analizzare e descrivere gli elementi naturali ed antropici che costituiscono il territorio italiano (morfologia, idrografia, clima). • Comprendere la necessità di salvaguardare e di proteggere l'ambiente. • Verbalizzare sia in forma orale che scritta (anche attraverso schemi, mappe, carte) un argomento noto. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare code.org o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • Saper elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 		
<p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche geografiche delle diverse zone climatiche dell'Italia. • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, socio-culturale) e utilizzarlo a partire dal 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere i dati personali e la privacy. Sa proteggere la salute e il</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. 		

artistico- letterarie).	contesto italiano. <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i processi di trasformazione dell'ambiente e valutare i possibili effetti delle decisioni e delle azioni dell'uomo sui sistemi territoriali. • Imparare a tutelare e rispettare il patrimonio naturale e culturale del proprio paese. • Riconoscere e proporre soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale. 	benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.			
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... 		

GEOGRAFIA - obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
Sapersi orientare utilizzando la bussola e i punti cardinali	Sapersi orientare sulle carte utilizzando i punti cardinali
Analizzare i principali caratteri fisici del territorio interpretando carte geografiche	Analizzare i principali caratteri fisici del territorio interpretando carte geografiche di diversa scala

RUBRICA VALUTATIVA

Geografia: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto e consapevole	Avanzato	Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto, con continuità, in situazioni note e non note. Utilizza con sicurezza e autonomia gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) ricavandone informazioni.
		Intermedio	Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto, in maniera abbastanza continuativa, in situazioni note e a volte non note. Utilizza gli strumenti specifici della disciplina abbastanza autonomamente (mappe, carte geografiche...) ricavandone informazioni.
		Base	Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento prevalentemente in situazioni semplici. Utilizza gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) ricavandone le informazioni essenziali.
		In via di acquisizione	Se guidato, utilizza gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) e si orienta nello spazio usando punti di riferimento in situazioni semplici.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	Leggere ed interpretare dati e carte. Esporre utilizzando il lessico specifico della disciplina	Avanzato	Legge ed interpreta le informazioni in modo autonomo, continuo e costante; le espone utilizzando il lessico specifico della disciplina. Stabilisce collegamenti in situazioni note e non note, riferendosi anche a risorse personali.
		Intermedio	In situazioni generalmente note, legge ed interpreta le informazioni in modo abbastanza autonomo e continuativo; le espone utilizzando il lessico specifico della disciplina, talvolta riferendosi a risorse personali.
		Base	In situazioni note, legge ed interpreta le informazioni non sempre in modo autonomo e le espone utilizzando occasionalmente il lessico specifico della disciplina.
		In via di acquisizione	Se guidato, legge ed interpreta le informazioni e le espone in modo semplice.

GEOGRAFIA

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio circostante e sulle carte utilizzando la bussola e i punti cardinali, anche in relazione al Sole. Estende le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, elaborazioni digitali...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nello spazio e nelle carte geografiche utilizzando correttamente i punti cardinali. Collocare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e politiche. Utilizzare le coordinate geografiche per localizzare un punto dato su una carta geografica o per orientarsi sul planisfero. Orientarsi, grazie alle proprie carte mentali, sul territorio italiano. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed utilizzare strategie di archiviazione del materiale sul proprio dispositivo e non solo Saper archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento 	<p>SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive. Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Promuovere soluzioni concrete per ridurre l'inquinamento (smaltimento dei rifiuti, spreco di acqua e cibo...). Conoscere e valorizzare le diversità culturali delle regioni italiane.
<p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Analizza i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio demografici ed economici. Localizza sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche ed amministrative. Comprende e usa il lessico specifico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la varietà delle carte geografiche a diversa scala e saperle interpretare usando la simbologia convenzionale. Conoscere la convenzionalità del reticolo terrestre. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative, nella carta europea la posizione della propria nazione in Europa e nel mondo. Riferire i contenuti e i concetti acquisiti con frasi complete e ben strutturate utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette Gestisce la propria identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti 		
<p>PAESAGGIO Conosce lo spazio grafico come sistema territoriale costituito da</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e descrivere gli elementi che caratterizzano i paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali 		

<p>elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.</p> <p>Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali.</p> <p>Conosce temi e problemi relativi alla tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.</p>	<p>e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> Approfondire la relazione che intercorre fra clima, ambiente naturale e attività produttive. Verbalizzare, sia in forma orale che scritta (anche attraverso schemi, mappe, carte), un argomento noto, utilizzando il linguaggio specifico e operando confronti. 	<p>digitali.</p> <p>Conosce e rispetta il copyright</p> <p>Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper creare una semplice presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe Saper utilizzare code.org, Scratch o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); 		
<p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Acquisisce il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e lo utilizza a partire dal contesto italiano.</p> <p>Riconosce in alcune proposte di risoluzione dei problemi ambientali e di valorizzazione delle risorse presenti in un determinato territorio il concetto di "sviluppo sostenibile".</p> <p>Confronta realtà spaziali vicine e formula ipotesi di soluzione a problemi ecologici e di conservazione del patrimonio ambientale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e descrivere le regioni italiane nei loro elementi fisici, politici, economici e culturali. Conoscere e classificare le regioni italiane dal punto di vista ambientale, sociale e produttivo. Acquisire il concetto di confine e la conoscenza di alcune suddivisioni dell'Italia in regioni (amministrative, storiche, paesaggistiche, climatiche...). Cogliere i processi di trasformazione dell'ambiente e valutare i possibili effetti delle decisioni e delle azioni dell'uomo sui sistemi territoriali. Imparare a tutelare e rispettare il patrimonio naturale e culturale del proprio paese. Analizzare le conseguenze positive e negative dell'interazione uomo – ambiente in contesti conosciuti. Rendersi conto che l'utilizzazione delle risorse naturali comporta profonde trasformazioni del territorio e crea problemi di conservazione e protezione dell'ambiente 	<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali.</p> <p>Sa proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Sa proteggere la salute e il benessere.</p> <p>Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..) 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. È in grado di cercare in rete possibili soluzioni</p> <p>Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

GEOGRAFIA - obiettivi di apprendimento da verificare
classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
<p>Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti)</p>	<p>Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa.</p>

cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.).	
Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala	Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.

RUBRICA VALUTATIVA

Geografia: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
ORIENTAMENTO	orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento.	Avanzato	Si orienta con sicurezza nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto, in situazioni note e non note. Utilizza autonomamente e con continuità gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) ricavandone informazioni.
		Intermedio	Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto, in situazioni note e a volte non note. Utilizza in maniera abbastanza autonoma e continuativa gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) ricavandone le informazioni principali.
		Base	Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento prevalentemente in situazioni semplici. Utilizza gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) ricavandone le informazioni essenziali.
		In via di acquisizione	Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento in situazioni semplici. Utilizza gli strumenti specifici della disciplina (mappe, carte geografiche...) se guidato.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	Leggere e interpretare dati e carte. Esporre utilizzando il lessico specifico della disciplina	Avanzato	Legge ed interpreta le informazioni in modo autonomo, continuo e costante; le espone utilizzando il lessico specifico della disciplina. Stabilisce collegamenti in situazioni note e non note, riferendosi anche a risorse personali.
		Intermedio	In situazioni note, legge ed interpreta le informazioni in modo abbastanza autonomo e continuativo; le espone utilizzando il lessico specifico della disciplina, talvolta riferendosi a risorse personali.
		Base	In situazioni note, legge ed interpreta le informazioni non sempre in modo autonomo e le espone utilizzando occasionalmente il lessico specifico della disciplina.
		In via di acquisizione	Se guidato, legge ed interpreta le informazioni e le espone in modo semplice

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

MATEMATICA

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MATEMATICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>NUMERI Si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Decodifica testi semplici che coinvolgono aspetti logico e matematici. Riesce a risolvere facili problemi. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi attraverso situazioni concrete vissute quotidianamente.</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la linea dei numeri per contare in senso progressivo e regressivo. Leggere, scrivere, comporre, scomporre, confrontare e ordinare i numeri fino a venti. Eseguire mentalmente semplici calcoli di addizione e sottrazione entro il venti. Comprendere i concetti di addizione e di sottrazione associandoli ai diversi significati e poi formalizzare la scrittura delle operazioni. Risolvere problemi aritmetici che richiedono l'utilizzo di addizione e di sottrazione. Arrivare al concetto di moltiplicazione e divisione in situazioni concrete. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	<p>COSTITUZIONE Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.</p>	<p>Conoscere i numeri come espressione di uguaglianza e di armonia (proporzione, equa ripartizione ecc.)</p>
		<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
<p>SPAZIO E FIGURE Riconosce le principali forme del piano</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti usando gli indicatori topologici. Orientarsi nello spazio, rappresentare ed eseguire percorsi mediante codici diversi (attività interdisciplinare a geografia e motoria). Analizzare gli oggetti tridimensionali individuati nella realtà per coglierne le parti. Riconoscere, classificare e descrivere le linee e le figure geometriche nello spazio e nel piano. Disegnare le principali figure geometriche analizzate. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire attività di coding (eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine) 		
		<p>SICUREZZA Sa accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili 		

			(non dimenticare i dispositivi accesi)		
			<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta 		
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Utilizza informazioni e costruisce rap- presentazioni (tabelle e grafici) Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi attraverso situazioni concrete vissute quotidianamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Compiere confronti diretti/ indiretti e ordinamenti in relazione a diverse grandezze. 	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>Individua e risolve problemi nell' utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

MATEMATICA obiettivi di apprendimento da verificare
classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Leggere, scrivere e confrontare i numeri avendo consapevolezza della notazione posizionale entro il 9.	Leggere, scrivere e confrontare i numeri avendo consapevolezza della notazione posizionale entro il 20.
Eseguire addizioni e semplici sottrazioni con aiuto di materiali.	Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna senza cambio.
Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, usando i concetti topologici di base.	Eseguire percorsi nello spazio reale e nello spazio grafico; riconoscere e denominare le principali figure geometriche.
Classificare oggetti in base ad un attributo.	Risolvere semplici situazioni problematiche, utilizzando addizioni e sottrazioni, ricorrendo a disegni, parole e simboli.

RUBRICA VALUTATIVA

Matematica: classe prima			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
NUMERI	Conoscere e operare con i numeri naturali entro il 20 Eeguire semplici operazioni e applicare procedure di calcolo	Avanzato	Opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo rapido, corretto e in completa autonomia.
		Intermedio	Opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo corretto e autonomo.
		Base	Opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo esecutivo, abbastanza corretto e generalmente autonomo.
		In via di acquisizione	Opera con i numeri naturali, utilizza, con la guida dell'insegnante, le procedure del calcolo scritto manifestando alcune incertezze.
SPAZIO, FIGURE, MISURE	Orientarsi nello spazio. Riconoscere le figure geometriche	Avanzato	Localizza oggetti nello spazio e riconosce nella realtà e nel disegno le principali figure piane, anche in situazioni non note. Confronta oggetti e immagini in modo appropriato e in autonomia.
		Intermedio	Localizza oggetti nello spazio e riconosce nella realtà e nel disegno le principali figure piane. Confronta oggetti e immagini in modo appropriato
		Base	Localizza oggetti nello spazio e riconosce in situazioni note e nel disegno le principali figure piane. Confronta oggetti e immagini in base a proprietà dimensionali in modo generalmente corretto.
		In via di acquisizione	Localizza oggetti nello spazio, riconosce esclusivamente in situazioni note alcune figure piane utilizzando modelli ed esempi forniti dall'insegnante. Va guidato nel confronto tra oggetti e immagini da ordinare
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente. Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi	Avanzato	Riconosce e risolve situazioni problematiche anche utilizzando risorse personali. Rappresenta correttamente e in autonomia classificazioni e stabilisce relazioni. Compie in modo completo semplici rilevamenti statistici, costruisce rappresentazioni e fa previsioni appropriate
		Intermedio	Riconosce e risolve correttamente situazioni problematiche. In base alle indicazioni ricevute: - rappresenta classificazioni e stabilisce relazioni; -compie semplici rilevamenti statistici, costruisce rappresentazioni; -fa previsioni.
		Base	Con domande guida riconosce e risolve situazioni problematiche in modo generalmente corretto. Rappresenta classificazioni e stabilisce alcune relazioni. Compie semplici rilevamenti statistici, costruisce alcune rappresentazioni e fa previsioni con le istruzioni dell'insegnante.
		In via di acquisizione	Con l'aiuto assiduo dell'insegnante, riconosce e risolve semplici situazioni problematiche legate alla vita quotidiana. Va guidato ad operare semplici classificazioni e rilevamenti statistici, a compiere rappresentazioni e a fare previsioni.

MATEMATICA

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MATEMATICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>NUMERI</p> <p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli sulla retta. Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eeguire le operazioni con i numeri e con gli algoritmi scritti usuali. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer Aprire e chiudere un file (una foto, un documento) Aprire e chiudere un'applicazione Saper scrivere semplici e brevi frasi utilizzando programmi di videoscrittura Saper individuare una cartella sul dispositivo, accedervi ed esplorarne il contenuto Conoscere software didattici. 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.</p>	<p>Sapere che i numeri e la geometria sono una conquista dell'umanità nell'organizzazione di civiltà.</p>
<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Conosce i concetti topologici e li sa applicare</p> <p>Esegue percorsi seguendo una descrizione verbale o un Disegno</p> <p>Denomina e descrive le principali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. Comunicare la posizioni di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		

<p>figure solide e piane Disegna figure geometriche piane</p>	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire un semplice percorso, partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire attività di coding (eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine) Saper realizzare disegni in Pixel Art seguendo semplici istruzioni 		
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 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 degli altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare dispositivi accesi) 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

MATEMATICA obiettivi di apprendimento da verificare
classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Leggere, scrivere e confrontare i numeri avendo consapevolezza della notazione posizionale entro il 100.	Leggere, scrivere e confrontare i numeri avendo consapevolezza della notazione posizionale oltre il 100.
Eseguire addizioni e sottrazioni con e senza cambio	Conoscere le tabelline fino al 10 ed eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna senza cambio.
Riconoscere e rappresentare alcune caratteristiche delle linee. (aperte, chiuse, rette, curve); conoscere il concetto di confine, regione interna ed esterna	Conoscere e rappresentare linee e principali figure geometriche.
Risolvere semplici situazioni problematiche, utilizzando addizioni e sottrazioni, ricorrendo a disegni,	Risolvere semplici problemi con addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni anche rappresentando

parole e simboli	concretamente la situazione.
Rappresentare dati con un grafico	Raccogliere dati e rappresentarli mediante grafici, schemi e tabelle (istogrammi – ideogrammi).

RUBRICA VALUTATIVA

Matematica: classe seconda			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
NUMERI	Conoscere entità numeriche (entro il 100).; eseguire operazioni e applicare procedure di calcolo	Avanzato	Opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo rapido, corretto e in completa autonomia.
		Intermedio	Opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo corretto.
		Base	Opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo esecutivo e abbastanza corretto.
		In via di acquisizione	Con la guida dell'insegnante opera con i numeri naturali, utilizza le procedure del calcolo scritto manifestando alcune incertezze
SPAZIO, FIGURE, MISURE	Orientarsi nello spazio. Riconoscere e riprodurre le figure geometriche	Avanzato	Localizza oggetti nello spazio e riconosce nella realtà e nel disegno alcune delle principali forme geometriche anche in situazioni non note. Utilizza correttamente alcuni strumenti del disegno geometrico. Confronta oggetti e immagini in base a proprietà dimensionali in modo appropriato e in autonomia.
		Intermedio	Localizza oggetti nello spazio e riconosce nella realtà e nel disegno alcune delle principali forme geometriche. Utilizza alcuni strumenti del disegno geometrico. Confronta oggetti e immagini in base a proprietà dimensionali in modo appropriato.
		Base	Localizza oggetti nello spazio e riconosce nella realtà e nel disegno alcune delle principali forme geometriche. Va supportato nell'utilizzo di alcuni strumenti del disegno geometrico. Confronta oggetti e immagini in base a proprietà dimensionali in modo corretto.
		In via di acquisizione	Localizza oggetti nello spazio, riconosce esclusivamente in situazioni note alcune forme geometriche. Va guidato nell'utilizzo di alcuni strumenti del disegno geometrico e nel confronto tra oggetti e immagini da ordinare.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente. Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi	Avanzato	Riconosce e risolve situazione problematiche anche mobilitando risorse personali. Rappresenta adeguatamente classificazioni e stabilisce relazioni. Compie semplici rilevamenti statistici e costruisce rappresentazioni; distingue correttamente, in contesti reali o di gioco, eventi certi ed incerti.
		Intermedio	Riconosce e risolve correttamente situazione problematiche. Rappresenta classificazioni e stabilisce relazioni. Compie semplici rilevamenti statistici e costruisce rappresentazioni; distingue, in contesti reali o di gioco, eventi certi ed incerti.
		Base	Riconosce e risolve situazioni problematiche esplicite in modo generalmente corretto. Rappresenta classificazioni e stabilisce alcune relazioni. Compie semplici rilevamenti statistici e costruisce alcune rappresentazioni; solitamente distingue, in contesti reali o di gioco, eventi certi e incerti.
		In via di acquisizione	Con il supporto dell'insegnante, riconosce e risolve semplici situazioni problematiche esplicite. Va indirizzato ad operare semplici rilevamenti statistici, a compiere rappresentazioni e a fare previsioni.

MATEMATICA

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MATEMATICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>NUMERI</p> <p>Conta a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo entro l'unità di migliaia</p> <p>Legge e scrive i numeri naturali, decimali e frazioni</p> <p>Conosce il valore posizionale delle cifre</p> <p>Confronta e ordina i numeri naturali e li rappresenta anche sulla linea dei numeri entro l'unità di migliaia</p> <p>Calcola oralmente adottando opportune strategie di calcolo</p> <p>Memorizza le tabelline fino a quella del 10</p> <p>Esegue operazioni con gli algoritmi usuali.</p> <p>Opera con i numeri decimali.</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi e concreti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, comporre, scomporre, confrontare e ordinare i numeri entro il 9999. • Costruire successioni numeriche progressive e regressive. • Eseguire mentalmente semplici calcoli con i numeri interi usando strategie diverse e le proprietà delle operazioni. • Conoscere e usare le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. • Consolidare la tecnica di addizione e sottrazione in colonna. • Utilizzare le proprietà delle quattro operazioni per velocizzare i calcoli. • Apprendere la tecnica della moltiplicazione con due cifre al moltiplicatore. • Apprendere la tecnica della divisione con una cifra al divisore. • Utilizzare consapevolmente strumenti e tecniche per eseguire le operazioni e per verificarne la correttezza. Risolvere problemi aritmetici che richiedono l'utilizzo delle quattro operazioni • Comprendere il concetto di frazione e di frazione decimale. • Trasformare le frazioni decimali in numeri decimali e viceversa. • Leggere, scrivere, comporre, scomporre, confrontare e ordinare i numeri decimali. • Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con numeri decimali in contesti reali e significativi. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, sapervi accedere ed esplorarne il contenuto. • Saper utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Saper nominare e salvare file di immagine o di testo nelle cartelle personali. 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.</p>	<p>Saper costruire ragionamenti formulando ipotesi e saperli esprimere verbalmente considerando il punto di vista degli altri.</p>

<p>SPAZIO E FIGURE Riconosce le principali forme del piano e le rappresenta. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. Conosce e rappresenta le figure geometriche studiate. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (righello) e più comuni strumenti di misura (metro) Riconosce per ogni grandezza considerata l'unità di misura e lo strumento di misurazione adeguati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati. • Ampliare il concetto di linea: retta, semiretta e segmento; riconoscerne la posizione reciproca nel piano. • Riconoscere e distinguere nella realtà concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. • Riconoscere l'angolo e i diversi significati ad esso associati. Classificare, denominare e riconoscere gli angoli utilizzando l'angolo retto-campione. • Riconoscere e distinguere i poligoni e i non poligoni. • A partire da misurazioni concrete, calcolare i perimetri dei poligoni noti. Riconoscere e denominare gli elementi significativi di un poligono. • Disegnare figure geometriche e poligoni utilizzando strumenti appropriati. • Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (e-mail, chat) 		
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Utilizza informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Ricavare i dati utili e riconoscere i dati inutili, mancanti o nascosti • Misurare grandezze utilizzando sia 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un documento con software installato sul dispositivo (impostare il carattere, allineare il testo...) • Saper riconoscere gli elementi che compongono il computer • Saper eseguire attività di coding (seguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli) • Saper Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Saper utilizzare code.org o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti) • Saper accendere e spegnere pc, notebook e tablet in modo corretto. • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti • Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta 		

<p>Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà. Utilizza modalità diverse per rappresentare dati e relazioni Sa risolvere problemi e descrivere il procedimento seguito Riconosce che la classificazione è un modo per organizzare le conoscenze.</p>	<p>unità arbitrarie che misure convenzionali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi e spiegare la procedura scelta per la soluzione • Classificare elementi in contesti pratici, secondo una o più caratteristiche, anche usando il “non” 	<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell’ utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet in modo corretto. • Individuare semplici problemi ed attivarsi per risolverli (annullare/ripristinare digitazione) 		
---	--	---	---	--	--

MATEMATICA obiettivi di apprendimento da verificare
classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Leggere, scrivere, ordinare e confrontare numeri naturali entro il 1000.	Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete e ai risultati di semplici misure.
Eseguire correttamente addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore con i numeri naturali.	Eseguire correttamente le quattro operazioni utilizzando gli algoritmi di calcolo usuali.
Conoscere con sicurezza le tabelline dei numeri fino a 10.	Risoluzione di problemi con le quattro operazioni, con due domande, con dati inutili e mancanti, con l'euro.
Risolvere problemi con le quattro operazioni con una domanda.	Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità di misura arbitrarie e/o convenzionali.
Riconoscere e rappresentare linee, rette, semirette e segmenti; conoscere rette incidenti, parallele, perpendicolari.	Analizzare angoli e figure geometriche piane ed effettuare prime classificazioni.
Classificare e rappresentare dati di una semplice indagine.	Prevedere in modo pertinente i possibili esiti di situazioni determinate, interpretare e costruire semplici grafici.

RUBRICA VALUTATIVA

Matematica: classe terza			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d’apprendimento	Livello	Descrittore
NUMERI	Conoscere entità numeriche (entro il 9999). Applicare gli algoritmi di calcolo scritto e orale	Avanzato	Opera con numeri naturali e semplici frazioni con correttezza e usando termini specifici. Utilizza le procedure e le tecniche del calcolo scritto e mentale in situazioni note e non note in modo rapido, corretto, continuo e in completa autonomia.
		Intermedio	Opera con numeri naturali e semplici frazioni anche in situazioni nuove. In base alle indicazioni ricevute utilizza le procedure e le tecniche del calcolo scritto e mentale in situazioni note in modo adeguato e corretto.
		Base	Opera con numeri naturali e semplici frazioni con le istruzioni dell’insegnante. Utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo esecutivo, abbastanza corretto e generalmente autonomo.

		In via di acquisizione	Con la guida dell'insegnante opera con numeri naturali e semplici frazioni. Utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale manifestando alcune incertezze.
SPAZIO, FIGURE, MISURE	Classificare e operare con le figure geometriche	Avanzato	Riconosce, rappresenta e classifica con continuità e correttezza le figure piane e solide usando un lessico specifico nell'individuazione degli elementi. Utilizza in modo appropriato e in autonomia gli strumenti del disegno geometrico. Misura e confronta grandezze con correttezza in situazioni note e non note.
		Intermedio	Riconosce, rappresenta e classifica figure piane e solide usando un lessico adeguato nell'individuazione degli elementi. Utilizza in modo appropriato e abbastanza autonomo gli strumenti del disegno geometrico. Misura e confronta grandezze in modo adeguato in situazioni note e, talvolta, non note.
		Base	Riconosce, rappresenta e classifica figure piane e solide con alcune facilitazioni, utilizzando un lessico piuttosto generico. Utilizza gli strumenti del disegno geometrico in modo esecutivo. Misura e confronta grandezze in situazioni note in base alle istruzioni ricevute.
		In via di acquisizione	Con l'aiuto dell'insegnante riconosce, rappresenta e classifica le principali figure piane e solide. Utilizza gli strumenti del disegno geometrico seguendo precise indicazioni dell'adulto. Misura e confronta grandezze in situazioni semplici con la guida dell'insegnante.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura arbitrarie. Costruire e leggere diversi tipi di grafici. Risolvere situazioni problematiche anche in contesti più complessi	Avanzato	Riconosce e risolve situazione problematiche di vario genere anche mobilitando risorse personali. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni correttamente ed in autonomia. Rileva dati, li analizza e rappresenta in modo adeguato in situazioni note o non note. Si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità utilizzando termini appropriati.
		Intermedio	Riconosce e risolve situazione problematiche di vario genere in modo corretto. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni in base alle indicazioni ricevute. Rileva dati, li analizza e rappresenta in modo adeguato. Si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità.
		Base	Riconosce e risolve situazione problematiche esplicite in modo generalmente corretto. Rappresenta, classifica e stabilisce relazioni utilizzando le risorse messe a disposizione dall'insegnante. Rileva dati, li analizza e rappresenta in situazioni conosciute. Generalmente si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità.
		In via di acquisizione	Riconosce e risolve semplici situazioni problematiche esplicite con l'aiuto dell'insegnante. Rappresenta classifica e stabilisce relazioni seguendo precise indicazioni. Va guidato a rilevare dati, analizzarli, rappresentarli in situazioni semplici e a compiere valutazioni di probabilità.

MATEMATICA

competenza digitale/educazione civica

classe quarta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MATEMATICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>NUMERI Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il campo numerico fino al periodo delle migliaia. • Leggere, scrivere, comporre, scomporre, confrontare e ordinare i numeri interi e decimali. • Eseguire divisioni con due cifre al divisore con numeri interi. • Apprendere la tecnica in colonna delle quattro operazioni con i numeri decimali • Consolidare l'utilizzo delle tecniche di calcolo mentale con i numeri interi. • Individuare i multipli e i divisori di un numero riconoscendone la relazione. • Riconoscere le diverse tipologie di frazioni, saperle denominare, utilizzare, confrontare e ordinare anche servendosi della linea dei numeri. • Risolvere problemi di complessità crescente e di diversa tipologia utilizzando schemi, tabelle, grafici... 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare correttamente le procedure per aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	<p>COSTITUZIONE Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.</p>	<p>Utilizzare i grafici per rappresentare i dati di un'indagine e scoprirne i limiti</p>
<p>SPAZIO E FIGURE Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. Utilizza strumenti per il disegno geometrico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze dei principali enti geometrici. • Riconoscere, denominare, classificare e misurare gli angoli. • Descrivere e classificare in base ad alcune proprietà triangoli e quadrilateri identificandone lati- angoli- altezze- diagonali e simmetrie. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Disegnare le principali figure geometriche utilizzando strumenti appropriati. • Riconoscere e distinguere nella realtà concetti di perpendicolarità, parallelismo orizzontalità, verticalità. • A partire da misurazioni concrete calcolare i 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestisce la propria identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classroom...) • Saper utilizzare i processi collaborativi e capire che facilitano la creazione di contenuti. • Saper organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio dispositivo. 		

<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 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 confrontandole con il punto di vista degli altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, ecc.). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, rendendosi conto come gli strumenti della matematica siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>perimetri e le aree dei poligoni noti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compiere semplici indagini statistiche partendo da situazioni significative. • Analizzare le rappresentazioni per trarre informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni (media e frequenza). • Conoscere le principali unità di misura, saperle utilizzare per effettuare misurazioni e stime e nella risoluzione di problemi. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare su carta la struttura di una diapositiva per inserire informazioni testuali e multimediali • Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo • Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali • Saper utilizzare code.org o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • Saper scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi • Saper elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 		
		<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere i dati personali e la privacy Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza • Saper rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali 		

			<ul style="list-style-type: none"> ● Saper indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati ● Saper fare distinzione tra realtà virtuale e mondo reale ● Saper mantenere posture corrette durante l'uso dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'uso dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi ● Saper denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ● Individuare semplici problemi ed attivarsi per risolverli (annullare/ripristinare digitazione) ● Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

MATEMATICA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
Eeguire le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.	Utilizzare numeri decimali, frazioni per descrivere situazioni quotidiane
Confrontare e misurare angoli; utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.	Determinare il perimetro e l'area di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
Risolvere con problemi con più operazioni utilizzando tabelle e grafici che ne esprimono la struttura	Risolvere problemi con le varie unità di misura utilizzando tabelle e grafici che ne esprimono la struttura
Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.	Usare la nozione di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.

RUBRICA VALUTATIVA

Matematica: classe quarta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
NUMERI	Conoscere entità numeriche (entro il 9 999). Applicare gli algoritmi di calcolo scritto e orale	Avanzato	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza le procedure e le tecniche del calcolo scritto e mentale in modo rapido, corretto e in completa autonomia.
		Intermedio	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza le procedure e le tecniche del calcolo scritto e mentale in modo corretto e in autonomia
		Base	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo esecutivo, abbastanza corretto e generalmente autonomo.
		In via di acquisizione	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza, con la guida dell'insegnante, le procedure del calcolo scritto e mentale manifestando alcune incertezze.
SPAZIO, FIGURE, MISURE	Conoscere, classificare e operare con le figure geometriche	Avanzato	Descrive, confronta e disegna le figure geometriche con precisione. Usa in modo appropriato e in completa autonomia gli strumenti del disegno geometrico. Utilizza correttamente le unità di misura convenzionali in situazioni note e non note.
		Intermedio	Descrive, confronta e disegna le figure geometriche correttamente. Usa in modo appropriato e relativamente autonomo gli strumenti del disegno geometrico. Utilizza adeguatamente le unità di misura convenzionali in situazioni note.
		Base	Descrive, confronta e disegna le figure geometriche con le istruzioni dell'insegnante. Usa gli strumenti del disegno geometrico in modo esecutivo. Utilizza le unità di misura convenzionali in modo generalmente corretto, esclusivamente in situazioni note.
		In via di acquisizione	Descrive, confronta e disegna le figure geometriche con la guida dell'insegnante. Usa gli strumenti del disegno geometrico seguendo precise indicazioni dell'adulto. Utilizza parzialmente le unità di misura convenzionali in contesti semplici e noti.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura arbitrarie. Operare con i grafici in modo adatto alle diverse situazioni. Risolvere situazioni problematiche anche in contesti più complessi	Avanzato	Riconosce e risolve situazione problematiche di vario genere anche mobilitando risorse personali. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni; rileva dati e li analizza in modo preciso e completo. Si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità in modo appropriato.
		Intermedio	Riconosce e risolve situazione problematiche di vario genere in modo corretto. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni; rileva dati e li analizza in modo adeguato. Si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità.
		Base	Riconosce e risolve situazione problematiche esplicite in modo generalmente corretto. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni utilizzando le risorse messe a disposizione dall'insegnante. Rileva e analizza alcuni dati. Talvolta si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità.
		In via di acquisizione	Riconosce e risolve situazione problematiche esplicite con l'aiuto dell'insegnante. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce alcune relazioni seguendo precise indicazioni. Guidato, rileva e analizza semplici dati ed esprime qualche valutazione di probabilità.

MATEMATICA

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

MATEMATICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>NUMERI Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, ecc.)</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, rendendosi conto come gli strumenti della matematica siano utili per operare nella realtà.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il campo numerico fino al periodo dei miliardi. • Leggere, scrivere, comporre, scomporre, confrontare e ordinare i numeri interi e decimali. • Eseguire le quattro operazioni in colonna con numeri interi e decimali. • Eseguire calcoli mentali con numeri interi e decimali utilizzando le strategie apprese. • Verificare la correttezza dei risultati delle operazioni utilizzando le prove. • Conoscere e utilizzare i criteri di divisibilità. • Stimare il risultato di un'operazione usando anche in modo consapevole l'approssimazione e l'arrotondamento. • Consolidare la conoscenza delle diverse tipologie di frazioni e la capacità di confrontarle e ordinarle. • Individuare multipli e divisori di un numero; • Interpretare numeri interi negativi in contesti concreti; • Rappresentare 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>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper trovare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (offline e online) in base alla consegna del docente • Conoscere ed utilizzare strategie di archiviazione del materiale sul proprio dispositivo e non solo • Saper archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento • Sapere che ci sono informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news) 	<p>COSTITUZIONE Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.</p>	<p>Conoscere i numeri nella finanza: percentuali, interessi ecc.</p>

<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o sono state create dall'uomo.</p> <p>Riconosce forme del piano e dello spazio e rappresenta le principali figure piane</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, analizza modelli concreti di vario tipo</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la conoscenza dei concetti geometrici già affrontati. • Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto ad una prima capacità di visualizzazione. • Disegnare le principali figure geometriche utilizzando strumenti appropriati. • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. • Descrivere e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie anche al fine di farle riprodurre da altri. • Riprodurre una figura in base a una descrizione utilizzando gli strumenti opportuni. • Determinare l'area dei poligoni noti e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Netiquette</p> <p>Gestisce la propria identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti • Sapere che un'identità digitale lascia in rete delle tracce e conoscere i rischi a ciò collegati • Saper utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite (classroom, moduli, documenti...) e del registro elettronico 		
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere semplici indagini statistiche partendo da situazioni significative. • Analizzare le rappresentazioni per trarre informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni (media e frequenza). • Conoscere le principali unità di misura, saperle utilizzare per effettuare misurazioni e stime e nella risoluzione di problemi. • Eseguire equivalenze e cambi passando da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di misura più comuni e al sistema monetario. • In situazioni concrete riconoscere eventi certi, possibili e impossibili e saperne calcolare la probabilità. 	<p>CONSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali</p> <p>Integra e rielabora contenuti digitali</p> <p>Conosce e rispetta il copyright</p> <p>Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi che compongono un computer e le relazioni fra di essi • Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo • Saper scrivere un semplice testo utilizzando un programma di videoscrittura e formattare il testo • Saper utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 		

<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee con il punto di vista degli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 		<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare code.org, Scratch o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); Saper scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi 		
		<p style="text-align: center;">SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere i dati personali e la privacy Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il regolamento d'Istituto Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto e saperne preservare la segretezza Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali 		
		<p style="text-align: center;">RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi È in grado di cercare in rete possibili soluzioni Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi Individuare semplici problemi ed attivarsi per risolverli. Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

MATEMATICA obiettivi di apprendimento da verificare
classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
Eeguire le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.	Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
Descrivere, denominare, classificare e riprodurre figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie	Determinare il perimetro e l'area di triangoli e quadrilateri utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.	Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.	Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
	Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.

RUBRICA VALUTATIVA

Matematica: classe quinta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
NUMERI	Conoscere entità numeriche (sopra il 1 000 000). Applicare gli algoritmi di calcolo scritto e orale	Avanzato	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza le procedure e le tecniche del calcolo scritto e mentale in modo rapido, corretto e in completa autonomia.
		Intermedio	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza le procedure e le tecniche del calcolo scritto e mentale in modo corretto e in autonomia.
		Base	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza le procedure del calcolo scritto e mentale in modo esecutivo, abbastanza corretto e generalmente autonomo.
		In via di acquisizione	Opera con i numeri interi e decimali. Utilizza, con la guida dell'insegnante, le procedure del calcolo scritto e mentale manifestando alcune incertezze
SPAZIO, FIGURE, MISURE	Conoscere e operare con le figure geometriche.	Avanzato	Descrive, denomina, disegna e confronta le figure geometriche con precisione. Usa in modo appropriato e in completa autonomia gli strumenti del disegno geometrico. Utilizza correttamente le unità di misura convenzionali, in situazioni note e non note.
		Intermedio	Descrive, denomina, disegna e confronta le figure geometriche correttamente. Usa in modo appropriato e relativamente autonomo gli strumenti del disegno geometrico. Utilizza adeguatamente le unità di misura convenzionali in situazioni note.
		Base	Descrive, denomina, disegna e confronta le figure geometriche con le istruzioni dell'insegnante. Usa gli strumenti del disegno geometrico in modo esecutivo. Utilizza le unità di misura convenzionali in modo generalmente corretto, esclusivamente in situazioni note.
		In via di acquisizione	Descrive, denomina, disegna e confronta le figure geometriche con la guida dell'insegnante. Usa gli strumenti del disegno geometrico seguendo precise indicazioni dell'adulto. Utilizza parzialmente le unità di misura convenzionali in contesti semplici e noti.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura	Avanzato	Riconosce e risolve situazione problematiche di vario genere anche mobilitando risorse personali e giustificando il procedimento eseguito. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni; rileva dati e li analizza in modo preciso

arbitrarie e convenzionali. Operare con i grafici in diverse situazioni. Risolvere situazioni problematiche anche in contesti complessi.		e completo. Si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni appropriate di probabilità.
	Intermedio	Riconosce e risolve situazione problematiche di vario genere in modo corretto talvolta giustificando il procedimento eseguito. Rappresenta, interpreta classificazioni e stabilisce relazioni; rileva dati e li analizza in modo adeguato. Si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità.
	Base	Riconosce e risolve situazione problematiche esplicite in modo generalmente corretto. Rappresenta classifica e stabilisce relazioni utilizzando le risorse messe a disposizione dall'insegnante. Rileva e analizza alcuni dati. Talvolta si orienta in contesti reali e di gioco con valutazioni di probabilità.
	In via di acquisizione	Riconosce e risolve situazione problematiche esplicite con l'aiuto dell'insegnante. Rappresenta classifica e stabilisce relazioni seguendo precise indicazioni. Guidato, rileva e analizza semplici dati ed esprime qualche valutazione di probabilità.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

SCIENZE

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

SCIENZE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Individua negli elementi proposti somiglianze e differenze.	<ul style="list-style-type: none"> Individuare, attraverso interazioni e manipolazioni, qualità e proprietà di oggetti e materiali. Riconoscere diversi materiali. Effettuare i primi confronti. Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive	Imparare a salvaguardare i doni della Terra attraverso l'osservazione degli elementi naturali tipici del proprio ambiente di vita
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Esplora i fenomeni attraverso esperienze concrete; con l'aiuto dell'insegnante assume un iniziale approccio scientifico. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente naturale e di rispetto per l'ambiente scolastico.	<ul style="list-style-type: none"> Osservare confrontare e descrivere elementi della realtà circostante. Cogliere somiglianze e differenze Operare classificazioni secondo criteri diversi. Osservare le conseguenze del variare delle stagioni 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Riconosce elementari caratteristiche degli organismi vegetali e animali.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la funzione dei cinque sensi e associarli all'organo specifico. Usare i cinque sensi come via privilegiata per conoscere dati ed elementi della realtà circostante. Osservare e denominare le parti e i principali organi del proprio corpo. Osservare e denominare le parti principali di un vegetale. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni			
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Saper utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta 		

		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		
--	--	---	---	--	--

SCIENZE obiettivi di apprendimento da verificare
 classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici e analizzarne qualità e proprietà.	Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso.
Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia...) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del Sole, stagioni).

RUBRICA VALUTATIVA

Scienze: classe prima			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Osservare, descrivere e classificare elementi della realtà attraverso i cinque sensi e realizzare semplici esperimenti	Avanzato	Esplora con curiosità costante e descrive gli elementi della realtà utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente che spontanee. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note e non note. Classifica in autonomia esseri viventi e non viventi e riconosce alcuni cicli naturali.
		Intermedio	Esplora con curiosità non sempre costante e descrive gli elementi della realtà utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente che spontanee. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note e talvolta non note. Classifica in modo abbastanza autonomo esseri viventi e non viventi e riconosce alcuni cicli naturali.
		Base	Esplora e descrive gli elementi della realtà con continuità se supportato dal docente, occasionalmente in modo autonomo. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note. Se

			guidato classifica esseri viventi e non viventi e riconosce alcuni cicli naturali.
		In via di acquisizione	Esplora e descrive gli elementi della realtà se supportato dal docente. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note. Con l'aiuto dell'insegnante classifica esseri viventi e non viventi e riconosce alcuni cicli naturali.
Osservare e sperimentare sul campo	Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze, identificare relazioni spazio-temporali. Raccontare ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato	Avanzato	Osserva, interpreta, descrive e confronta con precisione e cura le trasformazioni ambientali naturali. Riferisce le esperienze vissute con un lessico preciso e pertinente.
		Intermedio	Osserva, interpreta descrive e confronta le trasformazioni ambientali naturali utilizzando le risorse fornite. Riferisce le esperienze vissute con un lessico appropriato.
		Base	Osserva e talvolta descrive le trasformazioni ambientali naturali in contesti noti. Riferisce le esperienze vissute con un lessico essenziale.
		In via di acquisizione	Osserva e descrive le più evidenti trasformazioni ambientali naturali in contesti noti con il supporto del docente. Riferisce le esperienze vissute con un lessico semplice.

SCIENZE

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

SCIENZE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE OMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
RE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 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.	<ul style="list-style-type: none"> Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer Aprire e chiudere un file (una foto, un documento) Aprire e chiudere un'applicazione Saper scrivere semplici e brevi frasi utilizzando programmi di videoscrittura Saper individuare una cartella sul dispositivo, accedervi ed esplorarne il contenuto Conoscere software didattici. 	SVILUPPO SOSTENIBILE Imparare a salvaguardare i doni della Terra attraverso l'osservazione degli elementi naturali tipici del proprio ambiente di vita	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'inquinamento dei comparti ambientali: aria, suolo e acqua

<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Esplora fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. • Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia) (giorno/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri 	<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) • Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi) • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

SCIENZE obiettivi di apprendimento da verificare
 classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere le principali caratteristiche di organismi vegetali e animali in relazione all'ambiente.	Distinguere gli stati della materia non vivente.
Esplorare e descrivere oggetti e materiali.	Descrivere semplici fenomeni legati a solidi, liquidi e aeriformi.

RUBRICA VALUTATIVA

Scienze: classe seconda			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Esplorare i fenomeni della vita quotidiana osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali e realizzare semplici esperimenti	Avanzato	Esplora con curiosità costante e descrive gli elementi della realtà utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente che spontanee. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note e non note. Riconosce, denomina e classifica con sicurezza e continuità le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi, in contesti diversi.
		Intermedio	Esplora con curiosità non sempre costante e descrive gli elementi della realtà utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente che spontanee. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note e talvolta non note. Riconosce, denomina e descrive, generalmente in modo autonomo, le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi in contesti conosciuti.
		Base	Esplora e descrive gli elementi della realtà con continuità se supportato dal docente, occasionalmente in modo autonomo. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note. Riconosce, denomina e descrive in modo semplice le principali caratteristiche degli esseri viventi e non viventi, in contesti conosciuti, su sollecitazione e utilizzando risorse fornite dal docente.
		In via di acquisizione	Esplora e descrive gli elementi della realtà se supportato dal docente. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note. Riconosce e denomina alcune caratteristiche degli esseri viventi e non viventi, in contesti conosciuti, con il supporto del docente.
Osservare e sperimentare sul campo	Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze, Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Raccontare ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato	Avanzato	Osserva, interpreta, descrive e confronta con precisione e cura le trasformazioni ambientali naturali. Riferisce le esperienze vissute con un lessico preciso e pertinente.
		Intermedio	Osserva, interpreta descrive e confronta le trasformazioni ambientali naturali utilizzando le risorse fornite. Riferisce le esperienze vissute con un lessico appropriato.
		Base	Osserva e talvolta descrive le trasformazioni ambientali naturali in contesti noti. Riferisce le esperienze vissute con un lessico essenziale.
		In via di acquisizione	Osserva e descrive le più evidenti trasformazioni ambientali naturali in contesti noti con il supporto del docente. Riferisce le esperienze vissute in modo confuso.

SCIENZE

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

SCIENZE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
ESPLORARE E DESCRIVERE CON OGGETTI E MATERIALI 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 Individua negli elementi proposti somiglianze e differenze A partire dalla propria esperienza e dal confronto con i pari, individuare problemi e riflettere su possibili soluzioni, ponendosi domande esplicite	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso interazioni e manipolazioni, qualità e proprietà di oggetti • Sperimentare e descrivere i passaggi di stato dell'acqua. • Conoscere e spiegare il ciclo dell'acqua in natura 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Saper effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Conosce i problemi legati all'inquinamento Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi)	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare le cause dell'inquinamento ambientale e individuare comportamenti ecosostenibili • Comprendere l'importanza dell'acqua per la vita dell'uomo ed evitarne lo spreco
		COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Saper compilare al computer un testo cloze scrivendo le parole mancanti (esercizio anche in lingua straniera o altra disciplina). 				
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Con l'aiuto dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, inizia a formulare ipotesi, osserva, registra, classifica, identifica relazioni spazio-temporali, misura, prospetta soluzioni e produce rappresentazioni grafiche Analizza e racconta ciò che ha fatto e imparato	<ul style="list-style-type: none"> • Fare esperienza degli elementi naturali necessari alla vita animale e vegetale • Sperimentare e descrivere le caratteristiche di acque e terreni. • Osservare e riconoscere e riflettere sulle cause di inquinamento • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e artificiali 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi) 		
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE Esplora i fenomeni con un approccio scientifico, con l'aiuto	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il rapporto esistente tra la struttura di alcuni apparati 				

<p>dell'insegnante Individua negli elementi proposti somiglianze e differenze Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi vegetali e animali Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente naturale e di rispetto per l'ambiente scolastico</p>	<p>(piante/ animali) e la relativa funzione svolta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare i viventi in base alla funzione nutrizione in: autotrofi eterotrofi • Conoscere e spiegare negli organismi autotrofi la fotosintesi clorofilliana • Conoscere e spiegare la classificazione degli organismi eterotrofi: erbivori, carnivori, onnivori • Fare indagini e registrare le abitudini alimentari per riflettere sulla funzione nutrizione ed educare ad una corretta alimentazione 	<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		
---	--	--	---	--	--

SCIENZE obiettivi di apprendimento da verificare
classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Conoscere e osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente	Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri
Organizzare le conoscenze acquisite completando semplici schemi e/o mappe concettuali	Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite con l'ausilio di schemi e/o mappe concettuali

RUBRICA VALUTATIVA

Scienze: classe terza			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p>	<p>Individuare la struttura di oggetti, analizzarne le qualità, le proprietà e le funzioni. Esplorare i fenomeni quotidiani osservare, descrivere fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali, realizzare semplici esperimenti</p>	<p>Avanzato</p>	<p>Esplora in modo autonomo, con curiosità costante e descrive gli elementi della realtà utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente che spontanee. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note e non note, utilizzando risorse personali. Classifica in autonomia i materiali osservati in situazioni note e non note.</p>
		<p>Intermedio</p>	<p>Esplora in modo abbastanza autonomo, con curiosità generalmente costante e descrive gli elementi della realtà utilizzando una varietà di risorse sia fornite dal docente che spontanee. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note e talvolta non note. Classifica in modo abbastanza autonomo i materiali osservati.</p>
		<p>Base</p>	<p>Esplora e descrive gli elementi della realtà con continuità se supportato dal docente, occasionalmente in modo autonomo. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note. Se guidato classifica i materiali osservati.</p>

		In via di acquisizione	Esplora e descrive gli elementi della realtà se supportato dal docente. Trae dati e risultati da un'esperienza scientifica pratica in situazioni note. Con l'aiuto dell'insegnante classifica i materiali osservati.
Osservare e sperimentare sul campo	Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze. Esporre ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Esplorare, osservare e descrivere i fenomeni naturali e artificiali con un approccio scientifico	Avanzato	Conosce ed utilizza le fasi del metodo scientifico in situazioni note e non note. Organizza i contenuti in modo autonomo, li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina, stabilendo collegamenti.
		Intermedio	Conosce ed utilizza le fasi del metodo scientifico prevalentemente in situazioni note. Organizza i contenuti in modo abbastanza autonomo, li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina, iniziando a stabilire collegamenti.
		Base	Conosce le fasi del metodo scientifico e le utilizza con il supporto dell'insegnante in situazioni note. Organizza i contenuti con l'aiuto del docente, li espone con un lessico scientifico semplice. Se guidato crea collegamenti.
		In via di acquisizione	Si avvia alla conoscenza delle fasi del metodo scientifico e le utilizza con il supporto dell'insegnante in situazioni note. Se guidato organizza i contenuti e li espone rispondendo a semplici domande.

SCIENZE

competenza digitale/educazione civica
 classe quarta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

SCIENZE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI 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 e dei compagni osserva e descrive lo svolgersi dei fatti e formula domande pertinenti	<ul style="list-style-type: none"> Individuare la presenza dell'acqua sul pianeta Terra e l'importanza che ha nella vita dell'uomo; Conoscere il ciclo dell'acqua in natura con le sue trasformazioni da uno stato all'altro; Conoscere la composizione e le proprietà dell'aria; Conoscere e comprendere il concetto di calore; Conoscere la composizione e le caratteristiche del suolo. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali		SVILUPPO SOSTENIBILE Discriminare le cause dell'inquinamento ambientale e individuare comportamenti ecosostenibili Comprendere l'importanza dell'acqua per la vita dell'uomo ed evitarne lo spreco	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza del necessario intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita, avvalendosi di diverse forme di documentazioni (con citazione delle fonti) Conoscere i legami tra i problemi ambientali (aria

<p>Individua le proprietà di alcuni materiali (acqua e aria) Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>		<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classroom...) ● Saper utilizzare i processi collaborativi e capire che facilitano la creazione di contenuti. ● Saper organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio dispositivo 		<p>inquinata, inquinamento acustico, ...), le abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) e la salute.</p>
<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e 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 Trova da varie fonti (libri, internet, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali individuandone somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali; ● Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque, anche grazie alle uscite sul territorio. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper progettare su carta la struttura di una diapositiva per inserire informazioni testuali e multimediali. ● Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo ● Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali ● Saper elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 		
<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Ha atteggiamenti di cura, verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i cambiamenti degli organismi: ciclo vitale di una pianta e di un animale; ● Riconoscere le parti della struttura di una pianta; ● Conoscere varietà di forme e trasformazione nelle piante; ● Conoscere gli organismi degli animali superiori; ● Indicare esempi di relazione degli 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali ● Saper indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su 		

dei vari organismi vegetali e animali Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.	organismi viventi con il loro ambiente.		quelli più adeguati <ul style="list-style-type: none"> • Saper fare distinzione tra realtà virtuale e mondo reale • Saper mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali È in grado di cercare in rete possibili soluzioni Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

SCIENZE obiettivi di apprendimento da verificare
classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
Osservare, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti	Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di animali e vegetali
Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi e/o mappe concettuali	Esporre, con coerenza, conoscenze e concetti appresi

RUBRICA VALUTATIVA

Scienze: classe quarta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico, proporre e realizzare semplici esperimenti	Avanzato	Osserva e descrive autonomamente fenomeni, formulando domande e ipotesi pertinenti, sia in situazioni conosciute che in contesti nuovi. Propone e realizza esperimenti usando risorse personali.
		Intermedio	Osserva e descrive fenomeni, formulando domande e ipotesi adeguate. Realizza esperimenti usando risorse personali e/o fornite dal docente.
		Base	Osserva e descrive fenomeni prevalentemente in situazioni note e con la guida dell'insegnante formula domande e ipotesi

			e realizza esperimenti.
		In via di acquisizione	In situazioni note e supportato, osserva e descrive semplici fenomeni.
Osservare e sperimentare sul campo	Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze, fare misurazioni, identificare relazioni spazio/temporali. Produrre rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. Esporre ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato	Avanzato	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo dettagliato accurato autonomo e completo. Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo corretto, preciso e creativo. Organizza i contenuti in modo autonomo, li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina, stabilendo collegamenti. Porta a termine compiti in situazioni note e non note, utilizza risorse fornite dal docente o reperite altrove, con continuità.
		Intermedio	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo autonomo e completo. Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo corretto. Organizza i contenuti e li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina, stabilendo collegamenti. Porta a termine compiti in situazioni note e talvolta non note, utilizza risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo abbastanza continuo.
		Base	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo generalmente corretto. Osserva e descrive le caratteristiche principali dei viventi e dell'ambiente. Organizza i contenuti con il supporto del docente, li espone con un lessico semplice. Se guidato, crea collegamenti. Porta a termine compiti in situazioni note, utilizzando risorse fornite dal docente.
		In via di acquisizione	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo superficiale. Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo essenziale. Se guidato organizza i contenuti ed espone gli argomenti con domande-guida.

SCIENZE

competenza digitale/educazione civica
 classe quinta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

SCIENZE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI 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; osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere sorgenti di luce propria e riflessa, ipotizzare e sperimentare le caratteristiche della luce. Classificare gli oggetti in opachi, trasparenti e traslucidi. Conoscere e classificare le principali fonti di energia. Riconoscere le proprietà e le trasformazioni di alcuni materiali. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di cercare in rete possibili soluzioni Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali Individua i divari nelle competenze digitali Sapere che ci sono informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news) 	SVILUPPO SOSTENIBILE Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Conosce i problemi legati all'inquinamento Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i comportamenti da attuare per rimanere in salute anche nell'uso delle nuove tecnologie. Sapere che la riduzione dell'uso di pesticidi e sostanze inquinanti è necessaria per la salvaguardia dell'ambiente (dal Protocollo di Kyoto 2005 e Rio 1992).
		COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali Conoscere le modalità e le regole di 		

		<p>Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Netiquette</p> <p>Gestisce la propria identità digitale</p>	<p>condivisione dei contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapere che un'identità digitale lascia in rete delle tracce e conoscere i rischi a ciò collegati 	contro gli sprechi)	
<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare ambienti naturali e antropizzati circostanti. • Riflettere su alcuni interventi operati dall'uomo • Riconoscere eventuali cause di inquinamento 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali</p> <p>Integra e rielabora contenuti digitali</p> <p>Conosce e rispetta il copyright</p> <p>Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo • Saper utilizzare materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali • Saper creare una semplice presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe • Saper utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Saper utilizzare code.org, Scratch o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); 		
<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento ed ha cura della sua salute.</p> <p>Conosce le principali caratteristiche e i modi di vivere dei vari organismi vegetali e animali</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente naturale e di rispetto per l'ambiente scolastico</p> <p>Esponde in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il funzionamento dell'organismo umano: conoscere la struttura e le funzioni degli apparati/ sistemi del corpo umano e le relazioni che intercorrono tra gli stessi. • Rispettare il proprio corpo anche attraverso comportamenti e abitudini corrette. • Riconoscere, osservare, descrivere e classificare animali e piante in base alle loro differenti caratteristiche. • Comprendere la relazione tra la vita di ogni organismo e le altre differenti forme di vita. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in 	<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali</p> <p>Sa proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Sa proteggere la salute e il benessere</p> <p>Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il regolamento d'Istituto • Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto e saperne preservare la segretezza • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali • Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio 		

Ricava informazioni attingendo da varie fonti	particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo		energetico, ecc..)		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi</p> <p>È in grado di cercare in rete possibili soluzioni</p> <p>Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici problemi ed attivarsi per risolverli. • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

SCIENZE obiettivi di apprendimento da verificare
classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, temperatura	Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente;
Ricavare informazioni dai fenomeni/testi osservati/letti ed inserirli in grafici, tabelle, mappe concettuali	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina e risorse digitali

RUBRICA VALUTATIVA

Scienze: classe quinta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico, osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali proporre e realizzare semplici esperimenti.	Avanzato	Osserva e descrive autonomamente fenomeni, formulando domande e ipotesi pertinenti, sia in situazioni conosciute che in contesti nuovi. Propone e realizza esperimenti usando risorse personali.
		Intermedio	Osserva e descrive fenomeni, formulando domande e ipotesi adeguate. Realizza esperimenti usando risorse personali e/o fornite dal docente.
		Base	Osserva e descrive fenomeni prevalentemente in situazioni note, con la guida dell'insegnante formula domande e ipotesi e realizza esperimenti.
		In via di acquisizione	In situazioni note e supportato, osserva e descrive semplici fenomeni.
Osservare e sperimentare sul	Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze, fare	Avanzato	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo dettagliato accurato autonomo e completo. Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo corretto, preciso e creativo. Organizza i contenuti in modo

campo	misurazioni, identificare relazioni spazio/temporali. Produrre rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. Esporre ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.		autonomo, li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina, stabilendo collegamenti. Porta a termine compiti in situazioni note e non note, utilizza risorse fornite dal docente o reperite altrove, con continuità.
		Intermedio	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo autonomo e completo. Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo corretto. Organizza i contenuti e li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina, stabilendo collegamenti. Porta a termine compiti in situazioni note e talvolta non note, utilizza risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo abbastanza continuo.
		Base	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo generalmente corretto. Osserva e descrive le caratteristiche principali dei viventi e dell'ambiente. Organizza i contenuti con il supporto del docente, li espone con un lessico semplice. Se guidato, crea collegamenti. Porta a termine compiti in situazioni note, utilizzando risorse fornite dal docente.
		In via di acquisizione	Effettua esperimenti, formula ipotesi e prospetta soluzioni in modo superficiale. Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo essenziale. Se guidato organizza i contenuti ed espone gli argomenti con domande-guida.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

TECNOLOGIA

competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola Primaria
a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione. Riconosce i rischi legati all'uso delle tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere l'utilità degli oggetti e le parti che li compongono. • Conoscere le parti principali del computer e le loro funzioni. • Conoscere e utilizzare semplici procedure e applicazioni informatiche. • Avviare alla conoscenza delle Rete per scopi di informazione e ricerca. • Riconoscere alcuni rischi per la propria salute connessi all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ed individuare, di conseguenza, comportamenti adeguati. • Realizzare e mettere a punto (ovvero convincersi della loro correttezza) programmi semplici (cioè programmi con sequenze di azioni condizioni, ripetizioni di azioni per un numero dato di volte). • Usare il ragionamento logico per dire qual è il comportamento di programmi semplici. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer • Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	<p>COSTITUZIONE Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la tipologia della segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista. • Scoprire il mondo di internet
		<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette</p>			
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi artificiali legati alla quotidianità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dei materiali presenti nell'ambiente scolastico. • Pianificare la costruzione di un semplice oggetto. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rappresentare le componenti dei dispositivi in uso (disegnare: mouse, tastiera...) 		
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>È capace di piegare e ritagliare carta e cartoncino in modo autonomo per costruire semplici figure.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti o dispositivi comuni. • Realizzare semplici oggetti seguendo delle istruzioni. 	<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo 		

		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve i problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti, quali la LIM o il Monitor touch screen, per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 		
--	--	---	--	--	--

TECNOLOGIA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Conoscere le funzioni di un oggetto di uso quotidiano e i materiali da cui è costituito.

RUBRICA VALUTATIVA

Tecnologia: classe prima			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Vedere e osservare	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Ordinare corpi in base alle loro proprietà (leggerezza, durezza, fragilità)	Avanzato	Osserva, individua, classifica, coglie analogie e differenze, qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali di uso comune noti e non noti in modo autonomo e continuativo usando un lessico adeguato, facendo anche riferimento a risorse personali.
		Intermedio	Osserva, individua, classifica coglie analogie e differenze, qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali di uso comune noti e non noti in modo autonomo e continuativo usando un lessico adeguato, , facendo talvolta riferimento anche a risorse personali.
		Base	Osserva e individua, classifica qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali di uso comune noti con l'aiuto dell'insegnante usando parole semplici.
		In via di acquisizione	Seguendo le istruzioni date e con il supporto del docente osserva, individua, classifica qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali di uso comune noti.

TECNOLOGIA

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Riconosce e identifica, nell'ambiente che lo circonda, elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Esplora l'ambiente circostante, individuandone elementi artificiali e cogliendone le differenze (di forma, materiale, modalità d'uso, funzioni...).</p> <p>Riconosce le funzioni principali del computer nelle sue parti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprire e chiudere un'applicazione. • Saper individuare una cartella sul dispositivo, accedervi ed esplorarne il contenuto • Conoscere software didattici. 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il Codice della strada come insieme di norme, diritti e doveri di automobilisti, ciclisti e pedoni • Sapere che anche il mondo di internet ha delle regole
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Discrimina materiali ed individua i processi di trasformazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (e-mail, chat) 		
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico • Realizzare oggetti in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali</p> <p>Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di Istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici con drag and drop 		

		<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto Saper adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi) 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve i problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il Monitor Touch Screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 		

TECNOLOGIA obiettivi di apprendimento da verificare
classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Individuare somiglianze e differenze tra oggetti con la medesima funzione d'uso	Utilizzare materiali di uso comune per realizzare manufatti

RUBRICA VALUTATIVA

Tecnologia: classe seconda		
Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Osservare e analizzare oggetti e strumenti di uso comune utilizzati nell'ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni	Avanzato	Osserva e descrive oggetti, strumenti e macchine di uso comune noti e non noti in modo autonomo e continuativo usando un lessico adeguato, facendo anche riferimento a risorse personali.
	Intermedio	Osserva e descrive oggetti, strumenti e macchine di uso comune noti e a volte non noti in modo abbastanza autonomo e continuativo usando un lessico adeguato, facendo talvolta riferimento anche a risorse personali.
	Base	Osserva e descrive oggetti, strumenti e macchine di uso comune noti con l'aiuto dell'insegnante usando parole semplici.
	In via di acquisizione	Osserva e descrive oggetti, strumenti e macchine di uso comune noti con l'aiuto dell'insegnante.

TECNOLOGIA

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p style="text-align: center;">VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>Ricava informazioni utili su beni o servizi leggendo etichette e volantini. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione per raccogliere le informazioni di cui ha bisogno. È capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino arrivando a figure più complesse (origami, lavoretti). Riconosce i rischi legati all'uso delle tecnologie. Usa il ragionamento logico per realizzare programmi semplici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. • Esaminare oggetti rispetto l'impatto ambientale (dalla produzione al riciclo). • Realizzare e mettere a punto (ovvero convincersi della loro correttezza) programmi semplici (cioè programmi con sequenze di azioni, condizioni, ripetizioni di azioni per un numero dato di volte). • Usare il ragionamento logico per dire quale è il comportamento di programmi semplici. 	<p style="text-align: center;">ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Saper aprire e chiudere un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Saper creare cartelle personali 	<p style="text-align: center;">CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio. Utilizza correttamente le principali funzioni degli strumenti di ricerca on line Riconosce e usa correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete</p> <p style="text-align: center;">SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <p>Riconosce ed evita gli sprechi di energia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nel modo giusto l'energia delle parole per creare un ambiente sostenibile online e offline • Assumere comportamenti corretti per il risparmio energetico
<p style="text-align: center;">PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e usa internet per reperire informazioni. Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare oggetti seguendo semplici istruzioni • Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Realizzare oggetti seguendo semplici istruzioni 	<p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le piattaforme in uso nell'istituto (classroom, registro elettronico) 		
<p style="text-align: center;">INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Realizza oggetti seguendo semplici istruzioni. Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare oggetti seguendo semplici istruzioni • Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 	<p style="text-align: center;">COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Svilupa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un documento con software installato sul dispositivo (impostare il carattere, allineare il testo...) • Saper interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata 		

operazioni		istruzioni			
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Sapere che non tutte le informazioni personali vanno condivise Saper riconoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza Saper riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il mouse e la tastiera per le funzionalità di input Individuare semplici problemi ed attivarsi per risolverli (annullare/ripristinare digitazione) 		

TECNOLOGIA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Realizzare manufatti con materiali diversi, classificandone la funzione e documentando la sequenza delle operazioni.

RUBRICA VALUTATIVA

TECNOLOGIA CLASSE TERZA			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Vedere, osservare, prevedere e immaginare	Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale; pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Avanzato	Descrive, distingue e rappresenta oggetti del mondo artificiale noti e non noti collocandoli nella storia personale e facendo anche riferimento a risorse proprie con continuità e con strumenti adeguati. Realizza un semplice oggetto, elencando in modo autonomo e sicuro gli strumenti e i materiali necessari.
		Intermedio	Descrive, distingue e rappresenta oggetti del mondo artificiale noti e a volte non noti, collocandoli nella storia personale e facendo talvolta riferimento a risorse proprie con strumenti adeguati. Realizza un semplice oggetto, elencando in modo autonomo gli strumenti e i materiali necessari.
		Base	Descrive, distingue e rappresenta oggetti del mondo artificiale noti collocandoli nella storia anche personale con aiuto dell'insegnante usando strumenti semplici. Realizza un semplice oggetto, seguendo le istruzioni date.
		In via di acquisizione	Descrive e rappresenta oggetti proposti in classe con l'aiuto dell'insegnante. Guidato crea oggetti proposti in classe usando materiali conosciuti.

TECNOLOGIA

competenza digitale/educazione civica

classe quarta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p style="text-align: center;">VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Esegue semplici misurazioni e stime approssimative su ambienti e oggetti scolastici. È capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino arrivando a figure più complesse (origami, lavoretti).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà. • Leggere e confrontare informazioni da semplici etichette, istruzioni, volantini, inviti. • Osservare oggetti, progettarne la realizzazione scegliendo il materiale più adatto. 	<p style="text-align: center;">ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare una cartella sul desktop di un pc, entrarvi per visionarne il contenuto. • Saper utilizzare correttamente le procedure per aprire e chiudere un file (una foto, un documento) • Saper archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento 	<p style="text-align: center;">CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio. Utilizza correttamente le principali funzioni degli strumenti di ricerca online. Riconosce e usa correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete. È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le nuove tecnologie in maniera adeguata • Saper ricercare notizie sul web
<p style="text-align: center;">PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Pianifica la realizzazione ed i miglioramenti di semplici oggetti elencando gli strumenti, i materiali necessari e la sequenza delle operazioni. Sa orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni/necessità. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare le varie fasi per la fabbricazione di un manufatto, scegliendo materiali ed attrezzi necessari. • Individuare e rispettare, nell'uso di dispositivi e strumenti, le norme di sicurezza necessarie. 	<p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette. Gestisce la propria identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web...) • Saper utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classroom...) • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) 		

			<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare i processi collaborativi e capire che facilitano la creazione di contenuti 		
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione per raccogliere le informazioni di cui ha bisogno. Conosce e utilizza la videoscrittura per scrivere brevi e semplici testi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. Utilizzare diversi programmi anche in modo creativo. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali</p> <p>Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di Istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere gli elementi che compongono un computer Saper utilizzare i materiali presi dalla rete per creare prodotti multimediali Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo 		
		<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali</p> <p>Sa proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>-Sa proteggere la salute e il benessere</p> <p>Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'importanza di una password per i propri documenti Saper impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza Saper utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di login e logout 		
		<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi</p> <p>Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi Saper denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... 		

TECNOLOGIA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
Conoscere alcuni impieghi delle risorse energetiche naturali per il rispetto dell'ambiente (eolica, solare...)	Utilizzare materiali di uso comune (riciclo/riutilizzo) per progettare e realizzare manufatti

RUBRICA VALUTATIVA

Tecnologia: classe quarta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Vedere, osservare, prevedere e immaginare	Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	Avanzato	Esplora e interpreta il mondo artificiale noto o nuovo in modo autonomo e con continuità, usando strumenti adeguati e facendo anche riferimento a risorse proprie. Utilizza con sicurezza alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti o figure geometriche. Pianifica con sicurezza la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando in modo autonomo gli strumenti e i materiali necessari.
		Intermedio	Esplora e interpreta il mondo artificiale noto e a volte non noto in modo abbastanza autonomo e continuativo, usando strumenti adeguati. Utilizza con sicurezza alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti o figure geometriche. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari
		Base	Esplora il mondo artificiale noto, usando strumenti semplici con la guida del docente. Talvolta utilizza le più comuni regole del disegno tecnico. Seguendo le istruzioni date pianifica alcune fasi della fabbricazione di un semplice oggetto.
		In via di acquisizione	Seguendo le istruzioni date e con il supporto del docente esplora il mondo artificiale noto, inizia a utilizzare le più comuni regole del disegno tecnico e guidato pianifica la realizzazione di un semplice oggetto.

TECNOLOGIA

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>Conosce le principali fonti di energia di uso quotidiano e il loro impatto sull'ambiente. Conosce ed applica le fondamentali regole del risparmio energetico e del riciclo dei materiali. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di usare quello più funzionale alle proprie necessità (es. organizzazione di eventi,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Osservare le caratteristiche di diversi oggetti di uso quotidiano • Osservare le trasformazioni che la materia subisce sia in natura, sia all'interno del corpo umano • Impiegare alcuni strumenti (goniometro, compasso, riga, squadra) per realizzare linee parallele, perpendicolari e alcuni poligoni regolari. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche con l'ausilio di nuove 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno • Conoscere ed utilizzare strategie di archiviazione del materiale sul proprio dispositivo e non solo • Saper archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento • Sapere che ci sono informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news) 	<p>COSTITUZIONE</p> <p>Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio. Utilizza correttamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Sapere che il web può essere uno strumento di gioco e, contestualmente, di apprendimento • Conoscere rischi e pericoli del web

uscite, ricerche attraverso dépliant, giornali, tv, internet, ...). Inizia a conoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni, i limiti e la pericolosità della tecnologia attuale.	tecnologie.			le principali funzioni degli strumenti di ricerca on line. Riconosce e usa correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni	
PREVEDERE E IMMAGINARE -Pianifica la realizzazione ed i miglioramenti di semplici oggetti elencando gli strumenti, i materiali necessari e la sequenza delle operazioni -Sa orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti ed i materiali necessari. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti • Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e prevederne l'impatto ambientale 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestisce la propria identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che cos'è un'identità digitale • Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali • Saper utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica (G-suite, classroom, moduli, documenti, ...) e del registro elettronico • Saper organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio dispositivo 		
INTERVENIRE E TRASFORMARE -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Smontare e rimontare oggetti e meccanismi • Approfondire l'uso di programmi utili per la realizzazione di progetti 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Conosce e rispetta il copyright Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi che compongono un computer e le relazioni fra di essi • Saper utilizzare applicazioni e software di vario tipo • Saper utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore 		
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere i dati personali e la privacy Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il regolamento d'istituto • Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto e saperne preservare la sicurezza • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali 		

		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. È in grado di cercare in rete possibili soluzioni. Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche. Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali. Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere ed utilizzare il sistema operativo installato sui pc della scuola e i principali software applicativi Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		
--	--	---	---	--	--

TECNOLOGIA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
Pianificare e realizzare manufatti, strumenti, modelli e rappresentazioni grafiche del proprio operato.	Produrre semplici modelli utilizzando elementi del disegno tecnico e/o strumenti multimediali

Tecnologia: classe quinta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Vedere, osservare, prevedere e immaginare	Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Avanzato	Esplora e interpreta il mondo artificiale noto o nuovo in modo autonomo e con continuità, usando strumenti adeguati e facendo anche riferimento a risorse proprie. Utilizza con sicurezza alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti o figure geometriche. Pianifica con sicurezza la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando in modo autonomo gli strumenti e i materiali necessari.
		Intermedio	Esplora e interpreta il mondo artificiale noto e a volte non noto in modo abbastanza autonomo e continuativo, usando strumenti adeguati. Utilizza con sicurezza alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti o figure geometriche. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari
		Base	Esplora il mondo artificiale noto, usando strumenti semplici con la guida del docente. Talvolta utilizza le più comuni regole del disegno tecnico. Seguendo le istruzioni date pianifica alcune fasi della fabbricazione di un semplice oggetto.
		In via di acquisizione	Seguendo le istruzioni date e con il supporto del docente esplora il mondo artificiale noto, inizia a utilizzare le più comuni regole del disegno tecnico e guidato pianifica la realizzazione di un semplice oggetto.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curriculum disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

EDUCAZIONE FISICA

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

EDUCAZIONE FISICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Riconosce e denomina le principali parti del corpo, su stesso e sugli altri, e le rappresenta graficamente. Prende coscienza della lateralità	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, individuare e denominare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri. Coordinare e utilizzare semplici schemi motori di base in forma successiva (camminare, saltare, rotolare, lanciare, strisciare) Orientarsi utilizzando i rapporti topologici, semplici successioni temporali e ritmiche, per eseguire elementari percorsi. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer 	COSTITUZIONE Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Sapere che il corpo ed i gesti comunicano emozioni Conoscere ed applicare le procedure di evacuazione
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmiche e coreutiche.	<ul style="list-style-type: none"> Esercitare capacità espressive nel movimento, utilizzando il proprio corpo come elemento di comunicazione. Imitare con posture del corpo oggetti animati e non. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette.	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
IL GIOCO-SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Comprende le semplici regole di un gioco e partecipa con i compagni.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere semplici regole di gioco e capirne lo scopo. Partecipare al gioco collettivo rispettando le regole. Iniziare ad accettare la sconfitta. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare giochi didattici con drag and drop 		
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Conosce i diversi attrezzi e li utilizza con l'aiuto dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> Iniziare ad utilizzare gli attrezzi in modo sicuro per sé e per gli altri. Percepire il piacere di fare attività motoria 	SICUREZZA Sa proteggere dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. Saper utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta. 		

		ambientale che possono avere le nuove tecnologie.			
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 		

EDUCAZIONE FISICA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Distinguere le varie parti del corpo.	Conoscere e rispettare le regole dei giochi eseguiti.

RUBRICA VALUTATIVA

Educazione fisica: classe prima			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Movimento, salute e benessere	Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni.	Avanzato	Riconosce e denomina con sicurezza le varie parti del corpo. Padroneggia gli schemi motori di base in situazioni note e non. Conosce le regole dei giochi e le rispetta.
		Intermedio	Riconosce e denomina le varie parti del corpo. Padroneggia gli schemi motori di base con sicurezza in situazioni note. Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta.
		Base	Riconosce e denomina parzialmente le varie parti del corpo. Padroneggia gli schemi motori di base solo in situazioni note. Conosce le regole dei giochi, ma non sempre le rispetta.
		In via di acquisizione	Riconosce e denomina le varie parti del corpo, se guidato. Fatica a padroneggiare gli schemi motori di base. Non ha ancora interiorizzato le regole dei giochi e spesso non le sa rispettare.

EDUCAZIONE FISICA

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

EDUCAZIONE FISICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Riconosce, individua e denomina le principali parti del corpo, su se stesso e sugli altri con sicurezza. Riconosce con sicurezza la propria dominanza laterale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). • Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico- dinamico del proprio corpo. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. 	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo • Saper utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer • Aprire e chiudere un file (una foto, un documento) 	<p>COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere il regolamento di un gioco e saperlo rispettare.
<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza semplici modalità espressive e corporee, in forma originale o creativa, trasmettendo contenuti emozionali. Esegue semplici sequenze di movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti. • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti e con i coetanei • Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
<p>IL GIOCO-SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Conosce ed applica correttamente semplici modalità esecutive di alcune proposte di gioco-sport. Partecipa alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara. Rispetta le regole nella competizione sportiva; sa accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria con rispetto nei confronti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le principali regole del gioco eseguendo le azioni utili allo svolgimento dei giochi. • Collaborare con compagni per la realizzazione dell'obiettivo del gioco. • Iniziare ad accettare i propri limiti in una competizione 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire attività di coding (eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine). 		

dei perdenti					
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Conosce ed attua comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare gli attrezzi in modo sicuro per sé e per gli altri. Muoversi da soli e in gruppo, rispettando le regole, anche in situazioni di emergenza. Percepire e riconoscere il piacere di fare attività motoria. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere il dispositivo in modo corretto. Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) Saper utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

EDUCAZIONE FISICA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Distinguere le varie parti del corpo.	Conoscere e rispettare le regole dei giochi eseguiti.

RUBRICA VALUTATIVA

Educazione fisica: classe seconda			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Movimento, salute e benessere	Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni.	Avanzato	Riconosce e denomina con sicurezza le varie parti del corpo. Padroneggia gli schemi motori di base in situazioni note e non. Conosce le regole dei giochi e le rispetta.
		Intermedio	Riconosce e denomina le varie parti del corpo. Padroneggia gli schemi motori di base con sicurezza in situazioni note. Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta.
		Base	Riconosce e denomina parzialmente le varie parti del corpo. Padroneggia gli schemi motori di base solo in situazioni note. Conosce le regole dei giochi, ma non sempre le rispetta.
		In via di acquisizione	Riconosce e denomina le varie parti del corpo, se guidato. Fatica a padroneggiare gli schemi motori di base. Non ha ancora interiorizzato le regole dei giochi e spesso non le sa rispettare.

EDUCAZIONE FISICA

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

EDUCAZIONE FISICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su sé e gli altri e saperle rappresentare graficamente Coordinare e utilizzare vari schemi motori più complessi combinati tra loro. (correre – saltare; afferrare – lanciare, correre – palleggiare) Controllare l'equilibrio statico e dinamico del proprio corpo. Organizzare il proprio movimento nello spazio mettendosi 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper ritrovare file archiviati. Saper effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante 	COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole. Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza. Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle. Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Apprendere come affrontare il conflitto o una qualunque discussione senza farsi male e fare del male. Riflettere sul gruppo classe e sulla cooperazione tra allievi e allieve.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il corpo per esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento. Eseguire da soli o in gruppo combinazioni di sequenze di movimento tratte da situazioni di vita quotidiana o fantastica (fiabe /favole) con finalità espressivo – comunicativa. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
IL GIOCO-SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Conosce ed applica correttamente modalità esecutive di alcune proposte di gioco-sport Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la lealtà e il rispetto reciproco sono aspetti fondamentali nell'attività ludico-sportiva.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere e rispettare le regole di gioco eseguendo correttamente i gesti tecnici per la riuscita dei giochi. Collaborare in modo positivo con i compagni di squadra e accettare i ruoli stabiliti. Conoscere, applicare e rispettare le regole dei giochi e comprenderne l'importanza Riconoscere ed accettare i propri limiti collaborando e mettendosi in relazione con gli altri. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare code.org o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti) Saper interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata 		

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli attrezzi in modo sicuro per sé e per gli altri. • Muoversi con piacere intuendo il senso di benessere che ne deriva. • Muoversi da soli e in gruppo, rispettando le regole, anche in situazioni d'emergenza • Percepire, riconoscere e avere piacere a fare attività motoria in relazione a sé, i compagni, gli attrezzi • Riprodurre sequenze ritmiche sempre più complesse con il proprio corpo e con gli attrezzi compagni • Accettare responsabilmente l'esito del confronto • Avere cura della salute del proprio corpo. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada, internet...) • Saper riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) • Saper utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 		

EDUCAZIONE FISICA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Coordinare e utilizzare diversi schemi motori di base (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.); riconoscere e valutare traiettorie, distanze e ritmi esecutivi.	Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri e rispettando le regole nella competizione sportiva.

RUBRICA VALUTATIVA

Educazione fisica: classe terza			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Movimento, salute e benessere	Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni	Avanzato	Partecipa attivamente ai giochi organizzati, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità. Coordina ed utilizza gli schemi motori combinati tra loro in modo sicuro e completo, anche in situazioni non note. Rispetta le regole del gioco e dello sport con consapevolezza. Utilizza in modo corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.
		Intermedio	Partecipa attivamente ai giochi organizzati, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità. Padroneggia gli schemi motori di base con sicurezza in situazioni note. Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta. Utilizza in modo abbastanza corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.
		Base	Partecipa ai giochi organizzati, interagendo con gli altri. Padroneggia gli schemi motori di base solo in situazioni note. Conosce le regole del gioco e dello sport e le rispetta con discontinuità. Se guidato

			utilizza in modo corretto gli spazi e le attrezzature.
		In via di acquisizione	Se sollecitato partecipa ai giochi, ma spesso non ne rispetta le regole. Fatica a padroneggiare gli schemi motori di base. Non sempre utilizza in modo corretto gli spazi e le attrezzature.

EDUCAZIONE FISICA

competenza digitale/educazione civica
 classe quarta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

EDUCAZIONE FISICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma simultanea; 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. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un motore di ricerca per cercare immagini, informazioni... in base alla consegna del docente. Saper usare la terminologia specifica 	COSTITUZIONE Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...) e le loro regole. Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle	<ul style="list-style-type: none"> Individuare comportamenti da mettere in atto per prevenire rischi
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali. Netiquette Gestisce la propria identità digitale.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare i processi collaborativi e capire che facilitano la creazione di contenuti. Saper organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio dispositivo 		
IL GIOCO-SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport; Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali. Integra e rielabora contenuti digitali. Programmazione: pianifica	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare code.org o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); 		

un corretto regime alimentare.	indicazioni e regole; <ul style="list-style-type: none"> 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. 	e sviluppa una sequenza di istruzioni.	<ul style="list-style-type: none"> Saper elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 		
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	<ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati alla 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 e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere i dati personali e la privacy. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e saper rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. Saper rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali Saper mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. Saper fare distinzione tra realtà virtuale e mondo reale 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. Individua i divari nelle competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

EDUCAZIONE FISICA obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).	Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara; collaborare con gli altri e rispettare, regole nella competizione sportiva assumendo comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita

RUBRICA VALUTATIVA

Educazione fisica: classe quarta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Movimento, salute e benessere	Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni.	Avanzato	Partecipa attivamente ai giochi organizzati, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità. Coordina ed utilizza gli schemi motori combinati tra loro in modo sicuro e completo, anche in situazioni non note. Rispetta le regole del gioco e dello sport con consapevolezza. Utilizza in modo corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.
		Intermedio	Padroneggia gli schemi motori di base con sicurezza in situazioni note. Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta. Utilizza in modo abbastanza corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.
		Base	Partecipa ai giochi organizzati, interagendo con gli altri. Padroneggia gli schemi motori di base solo in situazioni note. Conosce le regole del gioco e dello sport e le rispetta con discontinuità. Se guidato utilizza in modo corretto gli spazi e le attrezzature.
		In via di acquisizione	Se sollecitato partecipa ai giochi, ma spesso non ne rispetta le regole. Fatica a padroneggiare gli schemi motori di base. Non sempre utilizza in modo corretto gli spazi e le attrezzature.

EDUCAZIONE FISICA

competenza digitale/educazione civica
 classe quinta scuola Primaria
 a.s. 2024/2025

EDUCAZIONE FISICA		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare ed usare in maniera successiva e simultanea gli schemi motori di base combinandoli fra loro per svolgere attività di gioco – sport. • Muoversi nello spazio con coordinazione, equilibrio, ritmo, scioltezza e disinvoltura. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali. Valuta e comprende dati, informazioni e contenuti digitali. Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento • Sapere che ci sono informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news) 	COSTITUZIONE Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza. Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere ed attuare un regolamento per l'uso di spazi e attrezzature • Conoscere i rischi per la salute nell'uso eccessivo delle nuove tecnologie

<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo creativo il linguaggio del corpo, usando anche la voce, per trasmettere emozioni e stati d'animo. • Produrre semplici coreografie utilizzando basi musicali. 	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali • Collabora attraverso le tecnologie digitali • Netiquette • Gestisce la propria identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • In qualsiasi disciplina, saper partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, tramite classe virtuale • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti 	<p>migliorarle.</p> <p>Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.</p>	
<p>IL GIOCO-SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>Padroneggia le regole del gioco e partecipa attivamente con i compagni rispettandoli. Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. Padroneggia i principali gesti tecnici delle attività sportive praticate e ne conosce i regolamenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, applicare e padroneggiare i principali elementi tecnici dei giochi praticati. • Conoscere usare ed applicare in modo corretto le indicazioni e le regole dei principali giochi sportivi. • Partecipare ad attività di gioco sport individuale e/ o di gruppo, anche in forma di gara, collaborando attivamente con i compagni e accettando i diversi ruoli. 	<p>COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti Digitali Conosce e rispetta il copyright Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare code.org, Scratch o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • Saper creare una semplice presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe 		
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Prevede ed evita le situazioni di pericolo assumendo comportamenti adeguati.</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 e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	<p>SICUREZZA</p> <p>Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali. Sa proteggere i dati personali e la privacy. Sa proteggere la salute e il benessere. Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie.</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi. È in grado di cercare in rete</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il regolamento d'Istituto • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali <ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici problemi ed attivarsi per risolverli. • Saper utilizzare gli strumenti 		

		possibili soluzioni. Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche. Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali. Individua i divari nelle competenze digitali.	digitali per sviluppare la propria creatività		
--	--	--	---	--	--

EDUCAZIONE FISICA obiettivi di apprendimento da verificare
classe quinta

1° QUAD.	2° QUAD.
Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).	Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara; collaborare con gli altri e rispettare, regole nella competizione sportiva assumendo comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita

RUBRICA VALUTATIVA

Educazione fisica: classe quinta			
NUCLEI TEMATICI	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
Movimento, salute e benessere	Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni.	Avanzato	Partecipa attivamente ai giochi organizzati, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità. Coordina ed utilizza gli schemi motori combinati tra loro in modo sicuro e completo, anche in situazioni non note. Rispetta le regole del gioco e dello sport con consapevolezza. Utilizza in modo corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.
		Intermedio	Partecipa attivamente ai giochi organizzati, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità. Padroneggia gli schemi motori di base con sicurezza in situazioni note. Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta. Utilizza in modo abbastanza corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.
		Base	Partecipa ai giochi organizzati, interagendo con gli altri. Padroneggia gli schemi motori di base solo in situazioni note. Conosce le regole del gioco e dello sport e le rispetta con discontinuità. Se guidato utilizza in modo corretto gli spazi e le attrezzature.
		In via di acquisizione	Se sollecitato partecipa ai giochi, ma spesso non ne rispetta le regole. Fatica a padroneggiare gli schemi motori di base. Non sempre utilizza in modo corretto gli spazi e le attrezzature.

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

RELIGIONE

competenza digitale/educazione civica

classe prima scuola Primaria

a.s. 2024/2025

RELIGIONE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
DIO E L'UOMO Comprendere, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire che le relazioni buone con gli altri aprono al linguaggio religioso Conoscere nell'ambiente i segni che richiamano la presenza di Dio Creatore e Padre. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere in modo corretto il dispositivo 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il valore degli amici nella propria vita
LA BIBBIA Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la Bibbia come testo sacro dei Cristiani Comprendere che per i cristiani il mondo è stato creato da Dio Leggere e scoprire il messaggio di Gesù attraverso semplici parabole e miracoli 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconosce il significato cristiano del Natale. Riconosce il significato cristiano della Pasqua. Scopre che Gesù ha vissuto in tutti i suoi aspetti la realtà umana	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire che fare festa è ricordare e vivere insieme con gioia avvenimenti importanti. Identificare nel proprio ambiente i simboli religiosi del Natale e della Pasqua e comprenderne il significato. Conoscere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, sociali e religiosi Conoscere la storia della morte e resurrezione di Gesù Intuire alcuni elementi essenziali del messaggio di Gesù 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI			
		SICUREZZA			
I VALORI ETICI E RELIGIOSI Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la chiesa come luogo di incontro dei Cristiani. Conoscere il significato degli arredi sacri Conoscere la Chiesa come famiglia di Dio 	RISOLVERE PROBLEMI . Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

RELIGIONE obiettivi di apprendimento da verificare
 classe prima

1° QUAD.	2° QUAD.
Riconoscere nell'ambiente i segni che richiamano ai Cristiani la presenza di Dio Creatore e Padre Conoscere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, sociali e religiosi	Conoscere il messaggio di Gesù attraverso semplici miracoli e parabole. Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio.

RUBRICA VALUTATIVA

Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
DIO E L'UOMO	Conoscere nell'ambiente i segni che richiamano ai Cristiani la presenza di Dio Creatore e Padre	Avanzato Ottimo	. Riconosce in modo autonomo i segni che richiamano la presenza di Dio Creatore e Padre in situazioni note e non note cogliendone il loro significato
		Intermedio Buono/Distinto	Riconosce in modo autonomo i segni che richiamano la presenza di Dio Creatore e Padre in situazioni note e non note
		Base/Sufficiente	Riconosce in modo superficiale i segni che richiamano la presenza di Dio Creatore e padre solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riconosce in modo frammentario i segni che richiamano la presenza di Dio Creatore e padre solo se guidato dall'insegnante
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Conoscere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, sociali e religiosi	Avanzato Ottimo	Conosce con precisione e in modo autonomo l'ambiente di vita di Gesù e sa confrontarlo con la propria realtà quotidiana.
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce e riferisce autonomamente tutti gli aspetti della vita quotidiana di Gesù in situazioni note e non note
		Base Sufficiente	Conosce gli aspetti più semplici della vita quotidiana, sociale e religiosa di Gesù se stimolato e guidato dall'insegnante e solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce parzialmente e guidato dall'insegnante solo alcuni aspetti quotidiani della vita di Gesù fanciullo
LA BIBBIA	Leggere e scoprire il messaggio di Gesù attraverso semplici miracoli e parabole	Avanzato Ottimo	Conosce e riferisce correttamente in modo autonomo, in situazioni note e non note alcuni miracoli e parabole comprendendone il messaggio
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce e riferisce correttamente in situazioni note alcuni miracoli e parabole cogliendone il significato
		Base/Sufficiente	Ascolta e riferisce semplici miracoli e parabole solo se guidato e in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce solo se guidato e in modo parziale semplici miracoli
VALORI ETICI E RELIGIOSI	Conoscere la Chiesa come famiglia di Dio	Avanzato Ottimo	Coglie il senso di comunità e la sa vivere in modo molto attivo nei vari contesti comunitari. Conosce in maniera esauriente l'edificio chiesa
		Intermedio Buono/Distinto	Coglie in maniera molto chiara il senso di comunità e conosce in modo soddisfacente l'edificio chiesa sia in situazioni note che non note
		Base/Sufficiente	Coglie semplicemente il senso di comunità e conosce parzialmente l'edificio chiesa solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Coglie parzialmente il senso di comunità e conosce gli elementi dell'edificio chiesa solo se guidato

RELIGIONE

competenza digitale/educazione civica

classe seconda scuola Primaria

a.s. 2024/2025

RELIGIONE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
DIO E L'UOMO Comprende, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere che per i cristiani Dio è creatore Padre. Comprendere attraverso i racconti biblici delle origini che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere l'importanza delle regole per stare bene insieme Riconoscere nell'amore verso gli altri il nucleo centrale dell'insegnamento di Gesù Scoprire nel valore universale della solidarietà un insegnamento cristiano
LA BIBBIA Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani. Sa riferire pagine bibliche fondamentali	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la Bibbia come libro che parla dell'amicizia tra Dio e l'uomo. Conoscere gli episodi della creazione e di alcuni personaggi biblici. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare nei lavori di gruppo 		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconosce i segni cristiani nelle festività, nell'ambiente e nelle celebrazioni	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, attraverso alcune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di pace, di giustizia e di vita eterna. Riconoscere e ricercare nell'ambiente i segni che contraddistinguono la festa cristiana del Natale. Conoscere che il Natale è la festa che celebra la nascita di Gesù Comprendere il significato della Pasqua di Gesù Ricerca e riconoscere nell'ambiente i segni che contraddistinguono la festa cristiana della Pasqua. Riconoscere il significato di alcuni gesti e simboli pasquali 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI			
		SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) 		
I VALORI ETICI E RELIGIOSI Identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i principali episodi della vita di Gesù Conoscere il comandamento dell'amore come base della morale di Gesù e del Cristianesimo Riconoscere la Chiesa come famiglia di 	RISOLVERE PROBLEMI . Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

	Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio				
--	--	--	--	--	--

RELIGIONE obiettivi di apprendimento da verificare
 classe seconda

1° QUAD.	2° QUAD.
Comprendere, attraverso i racconti delle origini, che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo. Conoscere la Bibbia come libro che parla dell'amicizia tra Dio e l'uomo.	Riconoscere, attraverso alcune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di pace, di giustizia e di vita eterna. Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.

RUBRICA VALUTATIVA

Religione: classe seconda			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
DIO E L'UOMO	Comprendere, attraverso i racconti delle origini, che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo	Avanzato Ottimo	. Ascolta attentamente, comprende e sa riferire in maniera chiara ed esaustiva i racconti biblici e alcune figure dell'Antico Testamento
		Intermedio Buono/Distinto	Ascolta, comprende e riferisce in modo chiaro ed esaustivo i racconti biblici delle origini e alcune figure dell'Antico Testamento
		Base/Sufficiente	Ascolta e riferisce in modo parziale i racconti delle origini solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Ascolta parzialmente e riferisce in modo superficiale i racconti delle origini solo se guidato dall'insegnante
LA BIBBIA	Conoscere la Bibbia come libro che parla dell'amicizia tra Dio e l'uomo	Avanzato Ottimo	Conosce in modo esauriente la Bibbia e sa riferire in maniera chiara ed esaustiva i racconti che parlano dell'amicizia tra Dio e l'uomo sia in situazioni note che non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e semplice i racconti che parlano dell'amicizia tra Dio e l'uomo in situazioni note e non note
		Base/Sufficiente	Conosce in modo superficiale la Bibbia e riferisce solo se guidato alcuni brani biblici in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Ascolta e riferisce parzialmente alcuni brani biblici solo se guidato dall'insegnante.

LINGUAGGIO RELIGIOSO	Riconoscere, attraverso alcune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di pace, di giustizia e di vita eterna.	Avanzato Ottimo	Conosce, comprende e sa riferire in modo soddisfacente come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di pace, di giustizia e di vita eterna.
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce e riferisce in modo chiaro e preciso come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di pace, di giustizia e di vita eterna.
		Base/Sufficiente	Conosce e riferisce in maniera superficiale alcuni episodi della vita di Gesù solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Conosce in modo parziale e solo se guidato alcuni episodi della vita di Gesù
VALORI ETICI E RELIGIOSI	Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio	Avanzato Ottimo	Conosce e comprende in modo chiaro ed esaustivo la Chiesa come popolo di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio in situazioni note e non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo preciso la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.
		Base/Sufficiente	Conosce in modo superficiale la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio solo in situazioni note

		In via di acquisizione Non sufficiente	Coglie parzialmente e solo se guidato la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio
--	--	---	---

RELIGIONE

competenza digitale/educazione civica

classe terza scuola Primaria

a.s. 2024/2025

RELIGIONE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
DIO E L'UOMO Conosce l'alleanza di Dio con l'uomo e Gesù come Emmanuele e Messia	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire che la bellezza del mondo suscita domande sulla sua origine. Conoscere le domande sulle origini della vita e del mondo come espressione di religiosità Confrontare la risposta scientifica e la risposta biblica alle domande sull'origine dell'universo e della vita umana Scoprire che Dio è riconosciuto come Creatore anche da altre religioni Conoscere gli avvenimenti relativi all'inizio della vita pubblica di Gesù 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere, attraverso le figure evangeliche, il valore dell'accoglienza Comprendere il valore del perdono cristiano
LA BIBBIA Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani.	<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire le principali tappe della storia della salvezza attraverso figure significative 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette 		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconosce i segni cristiani nelle festività, nell'ambiente e nelle celebrazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli avvenimenti fondamentali della vita pubblica di Gesù Conoscere le tradizioni cristiane del Natale Conoscere le tradizioni cristiane della Pasqua Riconoscere nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani la presenza di Dio 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI			

I VALORI ETICI E RELIGIOSI Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Cristo	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la struttura organizzativa della Chiesa Conoscere i sacramenti dell'iniziazione cristiana 	SICUREZZA		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 	

RELIGIONE obiettivi di apprendimento da verificare
classe terza

1° QUAD.	2° QUAD.
Conoscere le domande sulle origini della vita e del mondo come espressione di religiosità. Ricostruire le principali tappe della storia della salvezza attraverso figure significative.	Conoscere gli avvenimenti fondamentali della vita pubblica di Gesù. Conoscere il valore specifico dei Sacramenti dell'iniziazione cristiana.

RUBRICA VALUTATIVA

Religione: classe terza			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
DIO E L'UOMO	Conoscere le domande sulle origini della vita e del mondo come espressione di religiosità	Avanzato Ottimo	. Conosce e riferisce in maniera molto chiara ed esaustiva le domande sull'origine della vita e del mondo come espressione di religiosità in situazioni note e non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce e riferisce in modo chiaro le domande sull'origine della vita e del mondo come espressione di religiosità
		Base/Sufficiente	Conosce in maniera superficiale le domande sull'origine della vita e del mondo solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non Sufficiente	Conosce parzialmente le origini della vita e del mondo solo se guidato e stimolato.
LA BIBBIA	Ricostruire le principali tappe della storia della salvezza attraverso figure significative	Avanzato Ottimo	Ascolta molto attentamente, legge e riferisce in maniera molto chiara le tappe principale della storia della salvezza e conosce in modo esauriente alcune figure significative dell'Antico Testamento
		Intermedio Buono/Distinto	Ascolta attentamente, legge e riferisce in modo chiaro alcune tappe della storia della salvezza e conosce alcune figure significative dell'Antico Testamento
		Base/Sufficiente	Ascolta ma riferisce in maniera superficiale alcune tappe della storia della salvezza e alcune figure dell'Antico Testamento solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Ascolta e riferisce solo parzialmente alcune pagine bibliche e alcune figure dell'Antico Testamento solo se guidato dall'insegnante.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Conoscere gli avvenimenti fondamentali della vita	Avanzato/Ottimo	Conosce e riferisce in maniera molto precisa gli avvenimenti fondamentali della vita di Gesù in situazioni note e non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e preciso gli avvenimenti fondamentali della vita di Gesù in situazioni note e non note
		Base/Sufficiente	Conosce in modo superficiale alcuni avvenimenti fondamentali della vita di Gesù solo in situazioni note

	pubblica di Gesù	In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce in modo parziale e solo se guidato alcuni momenti fondamentali della vita di Gesù
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	Conoscere il valore specifico dei Sacramenti dell'Iniziazione Cristiana	Avanzato Ottimo	Conosce e comprende il valore e il significato dei Sacramenti dell'Iniziazione Cristiana in modo preciso ed esaustivo sia in situazioni note che non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e sa riferire autonomamente il valore specifico dei Sacramenti dell'Iniziazione Cristiana.
		Base Sufficiente	Conosce in modo superficiale il valore specifico dei Sacramenti dell'Iniziazione Cristiana.
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce in modo parziale e solo se guidato gli elementi essenziali dei Sacramenti dell'Iniziazione Cristiana

RELIGIONE

competenza digitale/educazione civica
classe quarta scuola Primaria
a.s. 2024/2025

RELIGIONE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
DIO E L'UOMO Conosce gli aspetti essenziali della religione cattolica.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i segni della tradizione religiosa cristiana Conoscere i principali segni religiosi espressi dai diversi popoli 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Naviga, ricerca dati, informazioni e contenuti digitali Gestisce i dati delle informazioni e dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere e formattare un testo. 	COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il	<ul style="list-style-type: none"> Individuare nella vita degli uomini il dono della libertà Conoscere le diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto.
LA BIBBIA Conosce la struttura generale della Bibbia e la sa consultare	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la struttura, la composizione e le caratteristiche principali della Bibbia. Conoscere l'origine, il messaggio e gli autori dei Vangeli 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestisce la propria identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) 	concetto di uguaglianza Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.	
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riflette sui dati fondamentali della	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'ambiente storico- 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI			

<p>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</p>	<p>geografico e sociale della Palestina al tempo di Gesù</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che, per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e opere • Conoscere i principali simboli del Natale e comprenderne il significato. • Conoscere i principali simboli della Pasqua e comprenderne il significato. • Confrontare il significato storico-religioso della Pasqua ebraica e cristiana 	<p>SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere i dati personali e la privacy Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper fare distinzione tra realtà virtuale e mondo reale 		
<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI Coglie il valore e l'importanza che le tradizioni e le principali manifestazioni di pietà popolare hanno nella vita della Chiesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tradizioni e le principali manifestazioni di pietà popolare • Comprendere che, per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e opere. 	<p>RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi Individua i divari nelle competenze digitali</p>	<p>Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring)</p>		

RELIGIONE obiettivi di apprendimento da verificare
classe quarta

1° QUAD.	2° QUAD.
<p>Conoscere i principali segni religiosi espressi dai diversi popoli. Conoscere la struttura, la composizione e le caratteristiche principali della Bibbia.</p>	<p>Conoscere l'ambiente storico, geografico e sociale della Palestina al tempo di Gesù. Comprendere che, per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e opere.</p>

RUBRICA VALUTATIVA

Religione: classe quarta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
<p>DIO E L'UOMO</p>	<p>Conoscere i principali segni religiosi espressi dai diversi popoli.</p>	<p>Avanzato Ottimo</p>	<p>. Conosce, comprende e sa riferire con precisione in situazioni note e non note il significato dei principali segni religiosi espressi dai diversi popoli.</p>
		<p>Intermedio Buono/Distinto</p>	<p>Conosce in modo chiaro e comprende in situazioni note e non note il significato dei principali segni religiosi espressi dai diversi popoli.</p>
		<p>Base Sufficiente</p>	<p>Riconosce in maniera superficiale e comprende parzialmente alcuni segni religiosi espressi dai diversi popoli.</p>

		In via di acquisizione Non sufficiente	Riconosce solo parzialmente alcuni segni religiosi espressi da alcuni popoli solo se guidato dall'insegnante.
LA BIBBIA	Conoscere la struttura, la composizione e le caratteristiche principali della Bibbia.	Avanzato Ottimo	Conosce bene la Bibbia, comprende e riferisce con precisione la sua struttura, la sua composizione e le sue caratteristiche principali.
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e preciso in situazioni note e non note la struttura, la composizione e le caratteristiche principali della Bibbia
		Base Sufficiente	Conosce solo in situazioni note le caratteristiche principali della Bibbia
		In via di acquisizione Non sufficiente	Conosce in modo parziale la Bibbia solo se guidato dall'insegnante.

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Conoscere l'ambiente storico-geografico e sociale della Palestina al tempo di Gesù	Avanzato Ottimo	Conosce e riferisce in modo autonomo e con precisione l'ambiente storico-geografico della Palestina al tempo di Gesù confrontandolo con il proprio ambiente.
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e sa riferire quali sono le caratteristiche della Palestina al tempo di Gesù confrontandole con il suo ambiente.
		Base Sufficiente	Conosce in modo superficiale e solo in situazioni note l'ambiente storico-geografico della Palestina al tempo di Gesù
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce in modo parziale e solo se guidato semplici notizie sulla Palestina al tempo di Gesù
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	Comprendere che, per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e opere.	Avanzato Ottimo	Conosce in modo autonomo e con precisione le parabole del Regno di Dio sia in situazioni note che non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e sa riferire autonomamente le parabole del Regno di Dio
		Base Sufficiente	Riferisce in modo parziale e superficiale alcune semplici parabole del Regno di Dio solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce in modo parziale e solo se guidato una semplice parabola del Regno di Dio

RELIGIONE

competenza digitale/educazione civica

classe quinta scuola Primaria

a.s. 2024/2025

RELIGIONE		COMPETENZE DIGITALI		EDUCAZIONE CIVICA	
NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI
DIO E L'UOMO Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Cristo e si impegnano per mettere in pratica i suoi insegnamenti.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere avvenimenti e personaggi della Chiesa cattolica dalle origini ad oggi. Conoscere la struttura e l'organizzazione della Chiesa Cattolica Conoscere le diverse confessioni cristiane e metterle a confronto. 	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		COSTITUZIONE Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le differenze tra i concetti di "laico" e "religioso". Conoscere il rapporto tra Stato e Chiesa all'interno delle leggi. (es. il valore anche civile del matrimonio religioso).
LA BIBBIA Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili per collegare alla propria esperienza.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere, attraverso il testo biblico, l'origine e lo sviluppo del Cristianesimo. Conoscere attraverso la lettura di brani biblici la vita e le opere dei primi testimoni di Gesù: Pietro e Paolo Conoscere le caratteristiche del Regno di Dio attraverso la lettura di alcune parabole. 	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagisce con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali Collabora attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestisce la propria identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare con gli adulti, con i coetanei e in rete (Netiquette) 		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Confronta i principali segni religiosi espressi dai diversi popoli Conosce i Sacramenti e il valore che essi hanno nella vita dei Cristiani	<ul style="list-style-type: none"> Riflettere sul vero significato del Natale Riflettere sul vero significato della Pasqua Individuare significative espressioni d'arte per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. Conoscere i diversi segni religiosi di alcune grandi religioni. Conoscere i sette Sacramenti e il loro significato Conoscere gli elementi essenziali di alcune religioni mondiali. 	COSTRUZIONE DI CONTENUTI Sviluppa contenuti digitali Integra e rielabora contenuti digitali Conosce e rispetta il copyright Programmazione: pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni	<ul style="list-style-type: none"> Saper scrivere un semplice racconto utilizzando un programma di videoscrittura e formattare il testo 		

I VALORI ETICI E RELIGIOSI Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta del cristianesimo.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la figura di Dio, di Gesù e dello Spirito santo nella storia dell'umanità . • Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi e in Maria, la madre di Gesù. • Conoscere nelle parabole le caratteristiche del Regno di Dio 	SICUREZZA Sa proteggere i dispositivi e i relativi contenuti digitali Sa proteggere i dati personali e la privacy Sa proteggere la salute e il benessere Conosce l'impatto ambientale che possono avere le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola 		
		RISOLVERE PROBLEMI Individua e risolve problemi nell'utilizzo dei dispositivi È in grado di cercare in rete possibili soluzioni Individua i propri bisogni e le risposte tecnologiche Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali Individua i divari nelle competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare per colmare i divari nelle competenze digitali (peer tutoring) 		

RELIGIONE obiettivi di apprendimento da verificare
 classe quinta

1° QUAD. Conoscere l'origine e lo sviluppo del Cristianesimo. Conoscere la struttura e l'organizzazione della Chiesa Cattolica confrontandola con le altre confessioni cristiane.	2° QUAD. Conoscere nelle parabole le caratteristiche del Regno di Dio. Conoscere gli elementi essenziali delle grandi religioni.
--	---

RUBRICA VALUTATIVA

Religione: classe quinta			
Nucleo tematico	Obiettivo d'apprendimento	Livello	Descrittore
LA BIBBIA	Conoscere l'origine e lo sviluppo del Cristianesimo	Avanzato Ottimo	. Conosce e riferisce in modo soddisfacente e preciso l'origine e lo sviluppo del Cristianesimo sia in situazioni note che non note
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo molto chiaro e preciso la nascita e lo sviluppo della Chiesa Cattolica
		Base Sufficiente	Conosce in maniera molto semplice l'origine della Chiesa Cattolica solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce solo in modo parziale e se guidato l'origine della Chiesa Cattolica.
DIO E L'UOMO	Conoscere la struttura e l'organizzazione della Chiesa Cattolica confrontandola con le altre confessioni cristiane	Avanzato Ottimo	Riconosce in modo molto soddisfacente la struttura e l'organizzazione della Chiesa Cattolica, sa metterla a confronto in maniera precisa e autonomamente con le altre confessioni cristiane.
		Intermedio Buono/Distinto	Riconosce in modo preciso e autonomo la struttura e l'organizzazione della Chiesa Cattolica e sa metterla a confronto con le altre confessioni cristiane.
		Base Sufficiente	Riconosce la struttura della Chiesa Cattolica in modo superficiale e fa semplici confronti con le altre confessioni cristiane solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riconosce solo in parte la struttura della Chiesa Cattolica ma non sa fare confronti tra le varie confessioni cristiane.
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	Conoscere nelle parabole le caratteristiche del Regno di Dio	Avanzato Ottimo	Conosce con precisione e riferisce autonomamente in modo esaustivo le parabole del Regno con il loro significato
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e riferisce autonomamente le parabole del Regno e il loro significato
		Base Sufficiente	Riferisce alcune semplici parabole in modo superficiale e solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce in modo parziale semplici parabole solo se stimolato e guidato
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Conoscere gli elementi essenziali delle grandi religioni	Avanzato Ottimo	Conosce con precisione e autonomamente riferisce con chiarezza gli elementi essenziali delle religioni mondiali operando un confronto con la religione cristiana
		Intermedio Buono/Distinto	Conosce in modo chiaro e autonomo gli elementi essenziali delle grandi religioni facendo semplici confronti con la religione cristiana
		Base Sufficiente	Riferisce alcuni elementi essenziali di qualche religione in modo superficiale solo in situazioni note
		In via di acquisizione Non sufficiente	Riferisce solo se guidato e in modo parziale pochi elementi essenziali di alcune religioni

N.B. Per la rubrica valutativa di educazione civica consultare il file allegato alla fine del curricolo disciplinare della Scuola Primaria.

[TORNA INDICE](#)

RUBRICHE/GRIGLIE DI VALUTAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Indicatori di competenza da valutare	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono in fase di acquisizione	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo poco consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo critico
COSTITUZIONE				
Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.				
Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.				
Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.				
Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze				
Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle				
Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, regole e di identità culturale nazionale ed europea				
Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti				
SVILUPPO SOSTENIBILE				
Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive				
Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).				
CITTADINANZA DIGITALE				
Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio				

CLASSE SECONDA

Indicatori di competenza da valutare	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono in fase di acquisizione	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo poco consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo critico
COSTITUZIONE				
Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.				
Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza				
Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali simulate.				
Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.				
Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze				
Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza				
Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle				
Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, regole e di identità culturale nazionale ed europea				
Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti				
SVILUPPO SOSTENIBILE				
Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive				
Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).				
Conosce i problemi legati all'inquinamento				
CITTADINANZA DIGITALE				
Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio				

CLASSE TERZA

Indicatori di competenza da valutare	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono in fase di acquisizione	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo poco consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo critico
COSTITUZIONE				
Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.				
Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza				
Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali simulate.				
Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.				
Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze				
Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza				
Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle				
Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, regole e di identità culturale nazionale ed europea				
Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti				
Conosce alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia.				
SVILUPPO SOSTENIBILE				
Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive				
Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).				
Conosce i problemi legati all'inquinamento				
Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi)				
Riconosce ed evita gli sprechi di energia				
CITTADINANZA DIGITALE				
Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come				

supporto all'attività di studio				
Utilizza correttamente le principali funzioni degli strumenti di ricerca on line				

CLASSE QUARTA

Indicatori di competenza da valutare	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono in fase di acquisizione	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo poco consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo critico
COSTITUZIONE				
Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.				
Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza				
Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali simulate.				
Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.				
Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze				
Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle				
Conosce come è organizzata la nostra società e le nostre istituzioni politiche				
Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione di emozioni, regole e di identità culturale nazionale ed europea				
Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti				
Conosce organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.				
SVILUPPO SOSTENIBILE				
Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive				
Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).				
Conosce i problemi legati all'inquinamento				

Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi)				
Riutilizza creativamente i materiali riciclati				
CITTADINANZA DIGITALE				
Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio				
Utilizza correttamente le principali funzioni degli strumenti di ricerca on line				
Riconosce e usa correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete				
È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni				

CLASSE QUINTA

Indicatori di competenza da valutare	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono in fase di acquisizione	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo poco consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo consapevole	Gli obiettivi ed i comportamenti da assumere sono stati acquisiti in modo critico
COSTITUZIONE				
Attiva atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.				
Attiva comportamenti di solidarietà e conosce il concetto di uguaglianza				
Applica in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate.				
Esercita modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.				
Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze				
Costruisce con gli altri nuove regole condivise per il gruppo di appartenenza				
Ragiona sul valore delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la sicurezza, e sperimenta modi per migliorarle				
Conosce come è organizzata la nostra società e le nostre istituzioni politiche				
Conosce le icone, i simboli e la musica come espressione				

di emozioni, regole e di identità culturale nazionale ed europea				
Conosce la Costituzione come legge fondamentale dello Stato e ne rispetta i valori sanciti				
Conosce organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.				
SVILUPPO SOSTENIBILE				
Riconosce il valore e le particolarità del territorio in cui vive				
Conosce i principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.).				
Conosce i problemi legati all'inquinamento				
Dà una giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi)				
CITTADINANZA DIGITALE				
Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio				
Utilizza correttamente le principali funzioni degli strumenti di ricerca on line				
Riconosce e usa correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete				
Conosce l'importanza di rispettare la privacy (sua e degli altri) e il copyright				
È in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente, (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi/punto di vista in dibattiti/argomentazioni				

Curricolo disciplinare

Scuola secondaria di primo grado



INDICE

Italiano	p. 200
Inglese	p. 212
Francese	p. 227
Storia	p. 239
Geografia	p. 250
Matematica	p. 259
Scienze	p. 274
Arte e immagine	p. 284
Tecnologia	p. 287
Musica	p. 298
Scienze motorie	p. 307

ITALIANO
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

ITALIANO		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: alfabetica funzionale	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta con attenzione e costanza; individua e utilizza agevolmente ed in modo costruttivo gli elementi distintivi dei vari tipi di testo. • Sa usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi di diverse tipologie testuali mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. • Narrare esperienze, eventi, trame, argomenti di studio selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico. • Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali). • Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.
	LETTURA E COMPrensIONE DEI TESTI	<ul style="list-style-type: none"> • Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo. • E' in grado di comprendere e interpretare i contenuti proposti, esponendoli in modo chiaro, coerente e appropriato. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. • Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa); ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.

			<ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e produce testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti a seconda degli scopi dei destinatari. • Sa scrivere sintesi da riutilizzare per i propri scopi. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura. • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, mitologico, favola, fiaba) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, fantasy, regolativo, poetico) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di utilizzare un lessico efficace e vario. • Sa usare termini specialistici delle diverse discipline. • Sa fare un uso appropriato degli strumenti di consultazione, come il dizionario, per risolvere problemi e dubbi linguistici. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline, anche ad ambiti di interesse personale, e alle diverse situazioni comunicative. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e la struttura della frase. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi). • Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. • Riconoscere in un testo le parti del discorso (variabili), o categorie lessicali, e i

			<p>loro tratti grammaticali.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi). Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. Riconoscere in un testo le parti del discorso (invariabili), o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer. Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. Conoscere l'uso della LIM. Accedere e consultare il registro elettronico. Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. Saper consultare i dizionari digitali. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): scrivere, formattare, revisionare e archiviare. creare diapositive digitali inserendo file multimediali. manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.

	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto, conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri. • Esprime adeguatamente le proprie emozioni, il proprio punto di vista in forma orale e scritta, rispettando le peculiarità caratteriali, culturali ed identitarie degli altri. • È consapevole delle regole da rispettare, in quanto necessarie per la convivenza civile, e sperimenta modi per elaborarle. • Descrive in maniera corretta e in forma scritta e orale il proprio ambiente di vita, il paesaggio culturale di riferimento. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere se stesso, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali. • Saper usare la comunicazione personale, in forma orale e scritta per collaborare con gli altri. • Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti. • Elaborare un regolamento di convivenza civile in classe (testo regolativo). • Conoscere le varie possibilità di reperire fonti d'informazione ed essere in grado di accedervi. • Descrivere oggetti, luoghi, persone e ambienti, selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.

ITALIANO – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Ascolta con particolare attenzione e costanza, individua agevolmente e in modo costruttivo gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite. Usa perfettamente il linguaggio e interagisce in modo pertinente in ogni situazione comunicativa; inoltre è perfettamente in grado di operare collegamenti interdisciplinari. Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo; comprende ed interpreta autonomamente i contenuti proposti. Conosce e produce agevolmente testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti: usa un lessico efficace e vario. Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e la struttura della frase. Utilizza in modo appropriato gli strumenti di consultazione.
9	Ascolta con attenzione costante e per tempi prolungati; individua agevolmente gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite. Usa coerentemente un linguaggio chiaro, corretto e appropriato in ogni situazione comunicativa. Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo; comprende ed interpreta in modo autonomo i contenuti proposti; conosce e produce agevolmente testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti. Usa un lessico vario ed adeguato al contesto; riconosce ed usa consapevolmente le funzioni delle parole e la struttura della frase; sa fare uso degli strumenti di consultazione.
8	Ascolta per tempi prolungati ed individua gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite; usa un linguaggio chiaro, corretto e appropriato in varie situazioni comunicative; legge in modo scorrevole ed espressivo molti tipi di testo; comprende ed interpreta i contenuti proposti; conosce e produce testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti. Usa un lessico vario ed adeguato al contesto; riconosce ed usa le funzioni delle parole e la struttura della frase; sa fare uso dei principali strumenti di consultazione.
7	Ascolta ed individua i principali elementi distintivi dei diversi tipi di testo e le informazioni esplicite. Usa un linguaggio adeguato in più situazioni comunicative. Legge in modo scorrevole e non sempre comprende autonomamente i contenuti proposti; conosce e produce testi scritti corretti e rispondenti alla consegna. Usa un lessico adeguato al contesto; riconosce ed usa le principali funzioni logiche della frase. Usa gli strumenti di consultazione.
6	Ascolta per brevi periodi di tempo, individua alcuni tipi di testo ed il loro contenuto essenziale. Usa un linguaggio abbastanza adeguato in alcune situazioni comunicative. Legge in modo incerto e comprende i contenuti in forma guidata. Produce testi scritti semplici, adeguati alle richieste, con alcune incertezze ortografiche e sintattiche. Usa un lessico elementare; riconosce ed usa con qualche difficoltà le principali funzioni logiche della frase. Non sempre è autonomo nell'uso degli strumenti di consultazione.
5	Ascolta per brevi periodi di tempo, individua alcuni tipi di testo ed il loro contenuto essenziale. Usa un linguaggio abbastanza adeguato in alcune situazioni comunicative. Legge in modo incerto e comprende i contenuti in forma guidata. Produce testi scritti semplici, adeguati alle richieste, con alcune incertezze ortografiche e sintattiche. Usa un lessico elementare; riconosce ed usa con qualche difficoltà le principali funzioni logiche della frase. Non sempre è autonomo nell'uso degli strumenti di consultazione.
4	Ascolta con difficoltà e per tempi brevi, individua solo se guidato i contenuti essenziali. Usa un linguaggio inadeguato nelle diverse situazioni comunicative; legge in modo molto incerto e comprende con difficoltà i contenuti. Produce testi scritti poco coerenti e non sempre rispondenti alle richieste con molte incertezze ortografiche e sintattiche. Riconosce ed usa con molte difficoltà e solo guidato le principali funzioni logiche della frase. Non usa autonomamente gli strumenti di consultazione.

ITALIANO
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

ITALIANO		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: alfabetica funzionale	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, sostenendo le proprie idee con testi orali e scritti che siano rispettosi delle idee degli altri. • Usa i manuali delle discipline o altri testi di studio, al fine di ricercare, raccogliere e rielaborare i dati, le informazioni, i concetti. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. • Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali). • Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico. • Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.
	LETTURA E COMPRESIONE DEI TESTI	<ul style="list-style-type: none"> • Legge con interesse e con piacere testi letterari di vario tipo. • E' in grado di comprendere e interpretare i contenuti proposti, esponendoli in modo chiaro, coerente e appropriato. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. • Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa).

			<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. • Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi informativi, narrativi (racconto d'avventura, comico e di paura), poetici individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura. • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi). <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Apprezza la lingua come strumento attraverso il quale esprimere stati d'animo, rielaborare esperienze ed esporre punti di vista personali. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. • Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno

			<p>di un testo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e la struttura della frase. Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi ed espressivi). Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. Conoscere le parti del discorso. Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi). Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer. Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. Conoscere l'uso della LIM. Accedere e consultare il registro elettronico. Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.

			<ul style="list-style-type: none"> Saper consultare i dizionari digitali. Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. realizzare mappe concettuali e quiz.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Assume un atteggiamento critico nei confronti dei messaggi veicolati. È consapevole della complessità e ricchezza di ogni identità personale e culturale, e la rispetta. Esprime e riconosce adeguatamente le proprie emozioni e quelle altrui rispettandone peculiarità caratteriali ed il concetto di privacy. Descrive in maniera approfondita ed efficace il proprio ambiente di vita, il paesaggio culturale di riferimento, cogliendo similitudini e differenze 		<ul style="list-style-type: none"> Esprimere se stessi, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo nell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé. Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti. Avvalersi del diario o della corrispondenza con amici per riflettere su di sé e sulle proprie relazioni. Conoscere le varie possibilità di reperire fonti d'informazione ed essere in grado di accedervi.

	<p>rispetto ad altri luoghi d'Europa studiati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il patrimonio culturale italiano ed europeo e l'origine delle lingue. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi descrittivi completi, corretti, coerenti e coesi. • Conoscere la lingua ed i dialetti come elementi identitari della cultura di un popolo.
--	--	--

ITALIANO – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Ascolta con particolare attenzione e costanza, individua agevolmente e in modo costruttivo gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite. Usa perfettamente il linguaggio e interagisce in modo pertinente in ogni situazione comunicativa; inoltre è perfettamente in grado di operare collegamenti interdisciplinari. Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo; comprende ed interpreta autonomamente i contenuti proposti. Conosce e produce agevolmente testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti: usa un lessico efficace e vario. Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e la struttura della frase. Utilizza in modo appropriato gli strumenti di consultazione.
9	Ascolta con attenzione costante e per tempi prolungati; individua agevolmente gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite. Usa coerentemente un linguaggio chiaro, corretto e appropriato in ogni situazione comunicativa. Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo; comprende ed interpreta in modo autonomo i contenuti proposti; conosce e produce agevolmente testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti. Usa un lessico vario ed adeguato al contesto; riconosce ed usa consapevolmente le funzioni delle parole e la struttura della frase; sa fare uso degli strumenti di consultazione.
8	Ascolta per tempi prolungati ed individua gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite; usa un linguaggio chiaro, corretto e appropriato in varie situazioni comunicative; legge in modo scorrevole ed espressivo molti tipi di testo; comprende ed interpreta i contenuti proposti; conosce e produce testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti. Usa un lessico vario ed adeguato al contesto; riconosce ed usa le funzioni delle parole e la struttura della frase; sa fare uso dei principali strumenti di consultazione.
7	Ascolta ed individua i principali elementi distintivi dei diversi tipi di testo e le informazioni esplicite. Usa un linguaggio adeguato in più situazioni comunicative. Legge in modo scorrevole e non sempre comprende autonomamente i contenuti proposti; conosce e produce testi scritti corretti e rispondenti alla consegna. Usa un lessico adeguato al contesto; riconosce ed usa le principali funzioni logiche della frase. Usa gli strumenti di consultazione.
6	Ascolta per brevi periodi di tempo, individua alcuni tipi di testo ed il loro contenuto essenziale. Usa un linguaggio abbastanza adeguato in alcune situazioni comunicative. Legge in modo incerto e comprende i contenuti in forma guidata. Produce testi scritti semplici, adeguati alle richieste, con alcune incertezze ortografiche e sintattiche. Usa un lessico elementare; riconosce ed usa con qualche difficoltà le principali funzioni logiche della frase. Non sempre è autonomo nell'uso degli strumenti di consultazione.
5	Ascolta per brevi periodi di tempo, individua alcuni tipi di testo ed il loro contenuto essenziale. Usa un linguaggio abbastanza adeguato in alcune situazioni comunicative. Legge in modo incerto e comprende i contenuti in forma guidata. Produce testi scritti semplici, adeguati alle richieste, con alcune incertezze ortografiche e sintattiche. Usa un lessico elementare; riconosce ed usa con qualche difficoltà le principali funzioni logiche della frase. Non sempre è autonomo nell'uso degli strumenti di consultazione.
4	Ascolta con difficoltà e per tempi brevi, individua solo se guidato i contenuti essenziali. Usa un linguaggio inadeguato nelle diverse situazioni comunicative; legge in modo molto incerto e comprende con difficoltà i contenuti. Produce testi scritti poco coerenti e non sempre rispondenti alle richieste con molte incertezze ortografiche e sintattiche. Riconosce ed usa con molte difficoltà e solo guidato le principali funzioni logiche della frase. Non usa autonomamente gli strumenti di consultazione.

ITALIANO

**competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025**

ITALIANO		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: alfabetica funzionale	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. • Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri. • Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer ecc.). 	1° E 2° QUADRIMESTRE
	LETTURA E COMPRESIONE DEI TESTI	<ul style="list-style-type: none"> • Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base 	1° E 2° QUADRIMESTRE

		(fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).	<p>tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. • Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. • Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).

		complessa, ai connettivi testuali.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase semplice. • Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. • Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase semplice e di quella complessa almeno a un primo grado di subordinazione.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico. • accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole della complessità e ricchezza di ogni identità personale e culturale, e la rispetta. • Esprime adeguatamente le proprie emozioni, sia in forma orale che scritta, rispettando le peculiarità caratteriali e il concetto di privacy. • E' in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente (soprattutto quelle digitali), in un'ottica di supporto rispetto alla propria tesi in dibattiti/argomentazioni. • E' in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. • Acquisisce piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. • E' in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. • Conosce le caratteristiche delle organizzazioni mafiose e malavitose e le strategie attuate dagli Stati per il loro contrasto. • Conosce la biografia degli uomini illustri che hanno speso la loro vita per il contrasto delle mafie (Falcone, Borsellino, Giuseppe Impastato). 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificare situazioni di violazione dei diritti umani per ipotizzare gli opportuni rimedi per il loro contrasto. • Esprimere se stessi, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo nell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé. • Avvalersi del diario o della corrispondenza con amici per riflettere su di sé e sulle proprie relazioni. • Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti, anche via web e conoscere i rischi sottesi all'uso inconsapevole di essi. • Conoscere i fenomeni di bullismo e cyberbullismo e la possibilità di segnalarli (Polizia postale, associazioni preposte). • Saper utilizzare informazioni ricavate da fonti diverse per scrivere testi informativi e/o argomentativi. • Interiorizzare il valore della legalità.

ITALIANO – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Ascolta con particolare attenzione e costanza, individua agevolmente e in modo costruttivo gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite. Usa perfettamente il linguaggio e interagisce in modo pertinente in ogni situazione comunicativa; inoltre è perfettamente in grado di operare collegamenti interdisciplinari. Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo; comprende ed interpreta autonomamente i contenuti proposti. Conosce e produce agevolmente testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti: usa un lessico efficace e vario. Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e la struttura della frase. Utilizza in modo appropriato gli strumenti di consultazione.
9	Ascolta con attenzione costante e per tempi prolungati; individua agevolmente gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite. Usa coerentemente un linguaggio chiaro, corretto e appropriato in ogni situazione comunicativa. Legge in modo scorrevole ed espressivo tutti i tipi di testo; comprende ed interpreta in modo autonomo i contenuti proposti; conosce e produce agevolmente testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti. Usa un lessico vario ed adeguato al contesto; riconosce ed usa consapevolmente le funzioni delle parole e la struttura della frase; sa fare uso degli strumenti di consultazione.
8	Ascolta per tempi prolungati ed individua gli elementi distintivi dei vari tipi di testo e le informazioni implicite ed esplicite; usa un linguaggio chiaro, corretto e appropriato in varie situazioni comunicative; legge in modo scorrevole ed espressivo molti tipi di testo; comprende ed interpreta i contenuti proposti; conosce e produce testi scritti coerenti, corretti e ricchi di contenuti. Usa un lessico vario ed adeguato al contesto; riconosce ed usa le funzioni delle parole e la struttura della frase; sa fare uso dei principali strumenti di consultazione.
7	Ascolta ed individua i principali elementi distintivi dei diversi tipi di testo e le informazioni esplicite. Usa un linguaggio adeguato in più situazioni comunicative. Legge in modo scorrevole e non sempre comprende autonomamente i contenuti proposti; conosce e produce testi scritti corretti e rispondenti alla consegna. Usa un lessico adeguato al contesto; riconosce ed usa le principali funzioni logiche della frase. Usa gli strumenti di consultazione.
6	Ascolta per brevi periodi di tempo, individua alcuni tipi di testo ed il loro contenuto essenziale. Usa un linguaggio abbastanza adeguato in alcune situazioni comunicative. Legge in modo incerto e comprende i contenuti in forma guidata. Produce testi scritti semplici, adeguati alle richieste, con alcune incertezze ortografiche e sintattiche. Usa un lessico elementare; riconosce ed usa con qualche difficoltà le principali funzioni logiche della frase. Non sempre è autonomo nell'uso degli strumenti di consultazione.
5	Ascolta per brevi periodi di tempo, individua alcuni tipi di testo ed il loro contenuto essenziale. Usa un linguaggio abbastanza adeguato in alcune situazioni comunicative. Legge in modo incerto e comprende i contenuti in forma guidata. Produce testi scritti semplici, adeguati alle richieste, con alcune incertezze ortografiche e sintattiche. Usa un lessico elementare; riconosce ed usa con qualche difficoltà le principali funzioni logiche della frase. Non sempre è autonomo nell'uso degli strumenti di consultazione.
4	Ascolta con difficoltà e per tempi brevi, individua solo se guidato i contenuti essenziali. Usa un linguaggio inadeguato nelle diverse situazioni comunicative; legge in modo molto incerto e comprende con difficoltà i contenuti. Produce testi scritti poco coerenti e non sempre rispondenti alle richieste con molte incertezze ortografiche e sintattiche. Riconosce ed usa con molte difficoltà e solo guidato le principali funzioni logiche della frase. Non usa autonomamente gli strumenti di consultazione.

INGLESE
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

INGLESE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: multilinguistica	COMPRESIONE ORALE (ASCOLTO)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi alla sfera familiare e ad ambiti vicini ai propri interessi. • È in grado di capire l'essenziale di messaggi semplici. • Coglie le azioni compiute nel presente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie in un dialogo o un racconto le azioni compiute al presente in un racconto orale. • Coglie le intenzioni per il futuro inerenti ad azioni note ed espresse in lingua chiara. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi, espressioni, argomenti inerenti ai propri interessi. • Individuare le informazioni essenziali. • Comprendere un dialogo. • Comprendere eventi ed azioni. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in un dialogo azioni svolte al presente. • Comprendere in un dialogo i progetti per il fine settimana. • Comprendere intenzioni sul futuro in un dialogo con vocaboli noti.
	PARLATO (INTERAZIONE ORALE)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di produrre dei messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • È in grado di esporre argomenti noti e vicini ai suoi interessi in modo semplice. • Sa produrre brevi descrizioni su argomenti familiari. • È in grado di scambiare informazioni su temi vicini ai propri interessi e ambiti di esperienza. • Sa raccontare di avvenimenti del presente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare preferenze ed attività del proprio tempo libero. • Parlare di ciò che si fa. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare di episodi del presente con giusta coniugazione dei tempi verbali. • Esprimere paragoni su caratteristiche fisiche e caratteriali. • Parlare di proprie intenzioni per attività future.

		<p>(scelta dei registri linguistici, ruolo dei locutori...); è in grado di interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa confrontare caratteristiche fisiche e morali delle persone. • Esprime intenzioni future. 	
	LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi all'ambito familiare. • È in grado di cercare informazioni all'interno di brevi testi e di interesse personale. • Comprende le sequenze temporali nel susseguirsi di avvenimenti. • Coglie le informazioni importanti riguardo alla descrizione di situazioni e persone. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua in un testo le caratteristiche descritte ed i paragoni. • Comprende le intenzioni di personaggi descritti. • Coglie le differenze tra divieti morali ed oggettivi. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in materiali di uso quotidiano. • Comprendere in un dialogo quel che pensano le persone sul carattere di altri. • Comprendere un racconto al presente e le sequenze delle azioni. • Comprendere un testo su informazioni fisiche e caratteriali. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i caratteri specifici di un testo di interesse sociale. • Cogliere in un testo sulle vacanze gli elementi distintivi. • Comprendere in un dialogo i progetti per il fine-settimana. • Comprendere un testo su ciò che si deve/non si deve fare. • Cogliere da un testo le informazioni sulle differenze tra vari soggetti.
	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive brevi messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • Scrive testi su argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Scrive brevi descrizioni su argomenti familiari e sui propri sentimenti. • Scrive relazioni brevi relative a fatti concreti e vicini al suo ambito di esperienza al presente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riesce ad esprimere il proprio stato d'animo rispetto ad una situazione. • Sa progettare il proprio tempo libero. • Riferisce nella propria quotidianità i suoi doveri. • Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e le strutture delle 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere in modo semplice il proprio ambiente. • Rispondere a semplici questionari. • Descrivere le proprie attività del tempo libero. • Descrivere le caratteristiche fisiche di una persona. • Descrivere con la giusta consecutio temporale le attività svolte in una giornata del presente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare episodi interessanti del presente. • Scrivere una mail e raccontare le proprie intenzioni. • Produrre un elaborato semplice mettendo a confronto soggetti diversi. • Raccontare dei propri doveri di adolescente.

		frasi.	
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere i propri errori e modi di apprendere la lingua straniera. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).

	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Esprime verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Domanda informazioni o effettua diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la lingua come elemento identitario della cultura di un popolo. • Utilizzare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. • Conoscere ed usare formule di cortesia.

INGLESE – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
<p>Listening (ricezione orale) <i>Capire i punti essenziali di un discorso di registro informale, individuando l'informazione principale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Individua e comprende in modo organico e completo tutti i punti essenziali del discorso.</p> <p>Voto 8: Individua e comprende tutti i punti essenziali di un discorso</p> <p>Voto 7: Individua e comprende i punti essenziali di un discorso relativo ad argomenti familiari, di vita quotidiana o vicini alla propria sfera di interesse.</p> <p>Voto 6: Individua e comprende alcuni punti essenziali di un discorso</p> <p>Voto 5: Individua e/o comprende con difficoltà alcuni punti essenziali di un discorso</p> <p>Voto 4: Individua e/o comprende con molta difficoltà o affatto i punti essenziali di un discorso.</p>
<p>Speaking (interazione orale e produzione orale) <i>Interagire in brevi conversazioni. Comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee. Descrivere o presentare persone, situazioni di vita ed esperienze personali.</i></p>	<p>Voto 9-10: Interagisce nella conversazione in modo autonomo e foneticamente corretto.</p> <p>Voto 8: Comprende i punti chiave di una conversazione e sa esprimere le proprie idee in modo foneticamente corretto.</p> <p>Voto 7: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in forma abbastanza corretta e quasi sempre foneticamente corretta.</p> <p>Voto 6: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in forma globalmente corretta e foneticamente abbastanza corretta.</p> <p>Voto 5: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in modo foneticamente non sempre comprensibile.</p> <p>Voto 4: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali con molta difficoltà in modo foneticamente poco comprensibile.</p>
<p>Reading (ricezione scritta) <i>Leggere ed individuare informazioni in semplici testi di uso quotidiano per trovare informazioni specifiche esplicite ed implicite.</i></p>	<p>Voto 9-10: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite e implicite.</p> <p>Voto 8: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite.</p> <p>Voto 7: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e buona parte delle informazioni specifiche esplicite.</p> <p>Voto 6: legge e comprende un testo scritto individuando alcune informazioni specifiche esplicite.</p> <p>Voto 5: legge e comprende con difficoltà un testo scritto.</p> <p>Voto 4: legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto.</p>
<p>Writing (Produzione Scritta) <i>Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze esponendo opinioni e spiegandone le ragioni con frasi semplici. Produrre testi e messaggi scritti di diversa natura.</i></p>	<p>Voto 9-10: Scrive messaggi e testi di diversa natura con lessico adeguato.</p> <p>Voto 8: Scrive messaggi e testi coerenti e corretti con lessico adeguato.</p> <p>Voto 7: Scrive messaggi e testi globalmente corretti e comprensibili.</p> <p>Voto 6: Scrive messaggi e testi piuttosto corretti e comprensibili.</p> <p>Voto 5: Scrive messaggi e testi poco corretti e/o poco comprensibili.</p> <p>Voto 4: Scrive messaggi e testi in modo scorretto e/o incomprensibile.</p>

INGLESE
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

INGLESE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: multilinguistica	COMPRESIONE ORALE (ASCOLTO)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi alla sfera familiare e ad ambiti vicini ai propri interessi. • È in grado di capire l'essenziale di messaggi semplici, chiari e ben articolati. • Coglie le azioni compiute nel passato in un racconto orale in una sequenza temporale. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie in un dialogo o un racconto le azioni compiute nel passato in un racconto orale in una sequenza temporale. • Sa cogliere le intenzioni per il futuro inerenti ad azioni note ed espresse in lingua chiara. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi, espressioni, argomenti inerenti alla propria sfera di interessi. • Individuare le informazioni essenziali di messaggi articolati in modo chiaro. • Comprendere in un dialogo cosa si viene ordinato e le preferenze in merito al cibo. • Comprendere eventi ed azioni di un racconto al passato. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in un dialogo azioni svolte nel passato. • Comprendere in un dialogo i progetti per il fine settimana. • Comprendere intenzioni sul futuro in un dialogo con vocaboli noti.
	PARLATO (INTERAZIONE ORALE)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di produrre dei messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • È in grado di esporre argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Sa produrre brevi descrizioni su argomenti familiari, sui propri sentimenti e vicine al suo ambito di esperienza. • È in grado di scambiare informazioni su temi vicini ai propri interessi e ambiti di 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare, con pronuncia corretta, preferenze ed attività del proprio tempo libero. • Parlare di ciò che si è fatto in una giornata al passato. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare di episodi insoliti del passato con giusta coniugazione dei tempi verbali. • Esprimere paragoni su caratteristiche fisiche e caratteriali. • Parlare di proprie intenzioni per attività future.

		<p>esperienza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa raccontare di avvenimenti del passato. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione (scelta dei registri linguistici, ruolo dei locutori...); è in grado di interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani. • Sa confrontare caratteristiche fisiche e morali delle persone. • Esprime intenzioni future. 	
	LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi all'ambito familiare. • È in grado di cercare informazioni all'interno di brevi testi e di interesse personale. • Comprende le sequenze temporali nel susseguirsi di avvenimenti. • Coglie le informazioni importanti riguardo alla descrizione di situazioni e persone. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua in un testo le caratteristiche descritte ed i paragoni. • Comprende le intenzioni di personaggi descritti. • Coglie le differenze tra divieti morali ed oggettivi. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in materiali di uso quotidiano. • Comprendere in un dialogo quel che pensano le persone sul carattere di altri. • Comprendere in un racconto al passato le sequenze delle azioni. • Comprendere un testo su informazioni fisiche e caratteriali. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i caratteri specifici di un testo di interesse sociale. • Cogliere in un testo sulle vacanze gli elementi distintivi. • Comprendere in un dialogo i progetti per il fine-settimana. • Comprendere un testo su ciò che si deve/non si deve fare. • Cogliere da un testo le informazioni sulle differenze tra vari soggetti.
	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive brevi messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • Scrive testi su argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Sa scrivere brevi descrizioni su argomenti familiari e sui propri sentimenti. • Sa scrivere relazioni brevi relative a fatti concreti e vicini al suo ambito di esperienza sia al presente che al passato. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riesce ad esprimere il proprio stato d'animo rispetto ad una situazione. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • Rispondere a semplici questionari. • Descrivere le proprie attività del tempo libero. • Descrivere le caratteristiche fisiche e morali di una persona. • Descrivere con la giusta consecutio temporale le attività svolte in una giornata del passato o di una vacanza. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare episodi interessanti del passato. • Scrivere una mail e raccontare le proprie intenzioni. • Produrre un elaborato mettendo a confronto soggetti diversi. • Raccontare dei propri doveri di adolescente.

		<ul style="list-style-type: none"> • Sa progettare il proprio tempo libero. • Riferisce nella propria quotidianità i suoi doveri. • Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e le strutture delle frasi. 	
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere i propri errori e modi di apprendere la lingua straniera. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: • creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. • creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • realizzare mappe concettuali e quiz.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).

			<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Esprime verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Domanda informazioni o effettua diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili. • Conosce il testo ed i contenuti valoriali degli inni nazionali dei paesi europei in cui si parlano le lingue studiate e quello dell'UE. • Conosce e comprende alcuni articoli delle dichiarazioni universali dei Diritti Umani nelle lingue studiate. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la lingua come elemento identitario della cultura di un popolo. • Utilizzare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. • Conoscere ed usare formule di cortesia. • Conoscere la forma scritta dei regolamenti e delle leggi (il testo regolativo in lingua straniera).

INGLESE – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
<p>Listening (ricezione orale) <i>Capire i punti essenziali di un discorso di registro informale, individuando l'informazione principale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Individua e comprende in modo organico e completo tutti i punti essenziali del discorso. Voto 8: Individua e comprende tutti i punti essenziali di un discorso. Voto 7: Individua e comprende i punti essenziali di un discorso relativo ad argomenti familiari, di vita quotidiana o vicini alla propria sfera di interesse. Voto 6: Individua e comprende alcuni punti essenziali di un discorso. Voto 5: Individua e/o comprende con difficoltà alcuni punti essenziali di un discorso. Voto 4: Individua e/o comprende con molta difficoltà o affatto i punti essenziali di un discorso.</p>
<p>Speaking (interazione orale e produzione orale) <i>Interagire in brevi conversazioni. Comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee. Descrivere o presentare persone, situazioni di vita ed esperienze personali.</i></p>	<p>Voto 9-10: Interagisce nella conversazione in modo autonomo e foneticamente corretto. Voto 8: Comprende i punti chiave di una conversazione e sa esprimere le proprie idee in modo foneticamente corretto. Voto 7: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in forma abbastanza corretta e quasi sempre foneticamente corretta. Voto 6: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in forma globalmente corretta e foneticamente abbastanza corretta. Voto 5: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in modo foneticamente non sempre comprensibile. Voto 4: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali con molta difficoltà in modo foneticamente poco comprensibile.</p>
<p>Reading (ricezione scritta) <i>Leggere ed individuare informazioni in semplici testi di uso quotidiano per trovare informazioni specifiche esplicite ed implicite.</i></p>	<p>Voto 9-10: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite e implicite. Voto 8: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite. Voto 7: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e buona parte delle informazioni specifiche esplicite. Voto 6: legge e comprende un testo scritto individuando alcune informazioni specifiche esplicite. Voto 5: legge e comprende con difficoltà un testo scritto. Voto 4: legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto.</p>
<p>Writing (Produzione Scritta) <i>Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze esponendo opinioni e spiegandone le ragioni con frasi semplici. Produrre testi e messaggi scritti di diversa natura.</i></p>	<p>Voto 9-10: Scrive messaggi e testi di diversa natura con lessico adeguato. Voto 8: Scrive messaggi e testi coerenti e corretti con lessico adeguato. Voto 7: Scrive messaggi e testi globalmente corretti e comprensibili. Voto 6: Scrive messaggi e testi piuttosto corretti e comprensibili. Voto 5: Scrive messaggi e testi poco corretti e/o poco comprensibili. Voto 4: Scrive messaggi e testi in modo scorretto e/o incomprensibile.</p>

INGLESE
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

INGLESE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: multilinguistica	COMPRESIONE ORALE (ASCOLTO)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riesce a capire espressioni e parole di uso molto frequente relative a ciò che lo riguarda direttamente (per es. informazioni di base sulla sua persona e sulla sua famiglia, gli acquisti, l'ambiente circostante e il lavoro); riesce ad afferrare l'essenziale di messaggi e annunci brevi, semplici e chiari. • Distingue in un dialogo le intenzioni ed i progetti di chi parla se espressi in lingua chiara e con vocaboli noti. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie in un dialogo o un racconto le azioni compiute nel passato in un racconto orale in una sequenza temporale. • Sa cogliere le intenzioni per il futuro inerenti ad azioni note ed espresse in lingua chiara. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in un dialogo i progetti futuri di due ragazzi. • Comprendere in un dialogo i progetti per il futuro di chi parla. • Comprendere la descrizione di paesi di lingua e cultura inglese, le loro caratteristiche e le differenze di tipo geografico e culturale. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in un'intervista i fatti salienti di un personaggio famoso. • Comprendere in un dialogo le azioni svolte nel passato e la loro efficacia nel presente. • Comprendere in un dialogo i progetti per le vacanze per il fine settimana. • Cogliere in un dialogo la descrizione di ordinamenti politici di un paese di lingua inglese.
	PARLATO (INTERAZIONE ORALE)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riesce ad usare una serie di espressioni e frasi per descrivere con parole semplici la propria famiglia ed altre persone, le sue condizioni di vita, la carriera scolastica e il suo lavoro attuale o il più recente. • Sa formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione (scelta dei registri linguistici, ruolo dei locutori). • Sa interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani. • Sa comunicare affrontando compiti semplici e di routine che richiedano solo 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parlare con un compagno di un'esperienza passata. • Chiedere e rispondere su esperienze passate. • Data una situazione, simulare una telefonata. • Riferire di diverse abitudini e consuetudini nei paesi di lingua e cultura inglese. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere un evento del passato recente e raccontare cosa si stava facendo in quel momento. • Raccontare cosa si è fatto nel passato e si sta ancora facendo. • Programmare una vacanza.

		<p>uno scambio semplice e diretto di informazioni su argomenti e attività consuete.</p> <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione (scelta dei registri linguistici, ruolo dei locutori); è in grado di interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani. • Sa confrontare caratteristiche fisiche e morali delle persone. • Esprime intenzioni future. 	
	LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge ad alta voce in modo espressivo testi semplici di vario tipo, usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. • Legge in modalità silenziosa testi semplici ma di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e comprende gli elementi di base delle funzioni della lingua e le strutture essenziali di testi narrativi ed espositivi chiari e semplici. • Comprende le idee essenziali di dialoghi formulati in modo chiaro e nel linguaggio quotidiano. • Legge brani di una certa estensione e trova informazioni pertinenti con le richieste. • Coglie gli elementi di base delle funzioni e delle strutture della lingua riconoscendoli nel testo. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi e individuare informazioni esplicite e specifiche in testi di vario tipo. • Leggere testi di tipo geografico e completare apposite schede • Leggere una conversazione ed identificare le azioni e le previsioni future. • Comprendere in un testo le caratteristiche geografiche, economiche e sociali di un paese di lingua e cultura inglese. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere la successione degli avvenimenti in testi di tipo storico. • Individuare in un testo azioni iniziate nel passato ma ancora efficaci. • Individuare natura, funzione e scopi comunicativi ed espressivi di un testo. • Cogliere le caratteristiche specifiche di un testo di tipo culturale/sociale. • Comprendere da testi di varia tipologia quali sono le buone abitudini. • Comprendere in testi di varia tipologia consigli e suggerimenti per la salute. • Comprendere in un testo descrittivo le funzioni governative e sociali di un paese di lingua e cultura inglese.
	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riesce a prendere semplici appunti e a scrivere brevi messaggi su argomenti riguardanti bisogni immediati. • Riesce a scrivere una lettera personale molto semplice, per es. per ringraziare qualcuno. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare per iscritto esperienze, avvenimenti, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente con frasi semplici; produrre risposte a questionari. • Scrivere un blog sulla base di appunti dati. • Scrivere un riassunto da testi di carattere storico/geografico/scientifico/di attualità, rielaborando le informazioni in modo semplice, ma corretto e coerente.

		<ul style="list-style-type: none"> • Sa scrivere relazioni brevi relative a fatti concreti e vicini al suo ambito di esperienza. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riesce ad esprimere il proprio stato d'animo rispetto ad una situazione. • Sa progettare il proprio tempo libero. • Riferisce nella propria quotidianità i suoi doveri. • Riconosce in modo efficace e consapevole le funzioni delle parole e le strutture delle frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le caratteristiche fisiche, economiche e sociali di un paese di lingua inglese. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere/completare un dialogo. • Chiedere e rispondere su ciò che si è fatto nell'immediato passato e parlare dei progetti per le vacanze. • Rispondere ad un questionario da testi di vario genere, storici, geografici, scientifici, di attualità, letterari. • Scrivere/rispondere a mail su: cosa si farà per le vacanze, la routine a scuola in vista degli esami sui progetti futuri. • Scrivere riguardo la biografia di un personaggio famoso di lingua e cultura inglese.
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere i propri errori e modi di apprendere la lingua straniera. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico. • accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.

	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Esprime verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Domanda informazioni o effettua diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili. • Conosce il testo ed i contenuti valoriali degli inni nazionali dei Paesi europei in cui si parlano le lingue studiate e quello dell'UE. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la lingua come elemento identitario della cultura di un popolo. • Usare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettate e moralmente giustificate, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. • Saper usare formule di cortesia. • Conoscere la forma scritta dei regolamenti e delle leggi (il testo regolativo in lingua straniera).

INGLESE – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
<p>Listening (ricezione orale) <i>Capire i punti essenziali di un discorso di registro informale, individuando l'informazione principale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Individua e comprende in modo organico e completo tutti i punti essenziali del discorso.</p> <p>Voto 8: Individua e comprende tutti i punti essenziali di un discorso.</p> <p>Voto 7: Individua e comprende i punti essenziali di un discorso relativo ad argomenti familiari, di vita quotidiana o vicini alla propria sfera di interesse.</p> <p>Voto 6: Individua e comprende alcuni punti essenziali di un discorso.</p> <p>Voto 5: Individua e/o comprende con difficoltà alcuni punti essenziali di un discorso.</p> <p>Voto 4: Individua e/o comprende con molta difficoltà o affatto i punti essenziali di un discorso.</p>
<p>Speaking (interazione orale e produzione orale) <i>Interagire in brevi conversazioni. Comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee. Descrivere o presentare persone, situazioni di vita ed esperienze personali.</i></p>	<p>Voto 9-10: Interagisce nella conversazione in modo autonomo e foneticamente corretto.</p> <p>Voto 8: Comprende i punti chiave di una conversazione e sa esprimere le proprie idee in modo foneticamente corretto.</p> <p>Voto 7: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in forma abbastanza corretta e quasi sempre foneticamente corretta.</p> <p>Voto 6: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in forma globalmente corretta e foneticamente abbastanza corretta.</p> <p>Voto 5: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali in modo foneticamente non sempre comprensibile.</p> <p>Voto 4: Descrive o presenta persone, situazioni di vita ed esperienze personali con molta difficoltà in modo foneticamente poco comprensibile.</p>
<p>Reading (ricezione scritta) <i>Leggere ed individuare informazioni in semplici testi di uso quotidiano per trovare informazioni specifiche esplicite ed implicite.</i></p>	<p>Voto 9-10: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite e implicite.</p> <p>Voto 8: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite.</p> <p>Voto 7: legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e buona parte delle informazioni specifiche esplicite.</p> <p>Voto 6: legge e comprende un testo scritto individuando alcune informazioni specifiche esplicite.</p> <p>Voto 5: legge e comprende con difficoltà un testo scritto.</p> <p>Voto 4: legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto.</p>
<p>Writing (Produzione Scritta) <i>Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze esponendo opinioni e spiegandone le ragioni con frasi semplici. Produrre testi e messaggi scritti di diversa natura.</i></p>	<p>Voto 9-10: Scrive messaggi e testi di diversa natura con lessico adeguato.</p> <p>Voto 8: Scrive messaggi e testi coerenti e corretti con lessico adeguato.</p> <p>Voto 7: Scrive messaggi e testi globalmente corretti e comprensibili.</p> <p>Voto 6: Scrive messaggi e testi piuttosto corretti e comprensibili.</p> <p>Voto 5: Scrive messaggi e testi poco corretti e/o poco comprensibili.</p> <p>Voto 4: Scrive messaggi e testi in modo scorretto e/o incomprensibile.</p>

FRANCESE
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

FRANCESE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: multilinguistica	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i nomi e le parole che gli sono familiari e frasi molto semplici. • È in grado di comprendere una terminologia di base legata a bisogni immediati e concreti. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici dialoghi, frasi di uso quotidiano espressi in una lingua chiara inerenti ad argomenti familiari. • Individuare le informazioni chiave di messaggi semplici e chiari riguardante la propria sfera di interessi. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentare se stesso e la propria sfera personale con un linguaggio semplice. • Interagire con un interlocutore su semplici argomenti inerenti alla sfera personale. • Comunicare in situazioni di tipo sociale che richiedono un semplice scambio di informazioni su argomenti quotidiani e di routine.
	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa espressioni e frasi semplici per descrivere le persone che conosce. • Produce brevi descrizioni su argomenti familiari. • Pone e risponde a domande semplici su argomenti molto familiari. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa espressioni e frasi semplici per descrivere il luogo dove abita e le persone che conosce. • È in grado di interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani se l'interlocutore è disposto a ripetere o a riformulare più lentamente le proposizioni. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentare se stesso e la propria sfera personale con un linguaggio semplice. • Interagire con un interlocutore su semplici argomenti inerenti alla sfera personale. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentare se stesso e la propria sfera personale con un linguaggio semplice. • Comunicare in situazioni di tipo sociale che richiedono un semplice scambio di informazioni su argomenti quotidiani e di routine.
	LETTURA E COMPRESIONE DEL TESTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i nomi e le parole che gli sono familiari e frasi molto semplici, per esempio quelle di annunci, cartelloni, cataloghi. • È in grado di comprendere una terminologia di base legata a bisogni immediati e concreti. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in brevi e semplici testi, accompagnato preferibilmente da supporti visivi, di contenuto familiare e relativi alla quotidianità. • Comprendere in modo globale brevi testi scritti su argomenti relativi alla sfera personale.

			<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in brevi e semplici testi, accompagnato preferibilmente da supporti visivi, di contenuto familiare e relativi alla quotidianità. • Comprendere in modo globale e dettagliato brevi testi scritti su argomenti relativi alla sfera personale, alla quotidianità e alla civiltà.
	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive una breve e semplice cartolina, per es. per mandare i saluti dalle vacanze. • Compila moduli con dati personali scrivendo per es. il nome, la nazionalità e l'indirizzo sulla scheda di registrazione di un albergo. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere semplici frasi guidati, adeguati alla richiesta. • Risponde a semplici questionari. • Produrre brevi descrizioni personali. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere semplici frasi e testi guidati, adeguati alla richiesta. • Risponde a semplici questionari. • Produrre brevi descrizioni personali e su argomenti familiari.
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere i propri errori e modi di apprendere la lingua straniera.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini,

			video): <ul style="list-style-type: none"> • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Esprime verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Domanda informazioni o effettua diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la lingua come elemento identitario della cultura di un popolo. • Utilizzare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. • Conoscere ed usare formule di cortesia.

FRANCESE – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
<p>Compréhension orale - Écouter (comprensione orale) <i>Capire i punti essenziali di un discorso di registro informale, individuando l'informazione principale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Individua e comprende in modo organico e completo tutti i contenuti del discorso. Voto 8: Individua e comprende tutti i contenuti rilevanti di un discorso. Voto 7: Individua e comprende i contenuti essenziali di un discorso relativo ad argomenti familiari, di vita quotidiana o vicini alla propria sfera d'interesse. Voto 6: Individua e comprende alcuni contenuti essenziali di un discorso. Voto 5: Individua e/o comprende alcuni contenuti essenziali di un discorso. Voto 4: Individua e/o comprende con molta difficoltà o affatto i contenuti essenziali di un discorso.</p>
<p>Production orale – Parler (interazione e produzione orale) <i>Interagire in brevi conversazioni. Comprendere i punti chiave di una conversazione e esporre le proprie idee. Descrivere o presentare persone, situazioni di vita ed esperienze personali. Saper esporre aspetti caratteristici della civiltà del paese in cui la lingua studiata è ufficiale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Interagisce nella conversazione in modo autonomo, tempestivo e foneticamente corretto. Espone considerazioni di natura personale e rielabora in modo autonomo i contenuti studiati. Voto 8: Interagisce in modo autonomo nella conversazione, ne comprende i punti chiave e sa esprimere le proprie idee in modo foneticamente corretto. Espone in modo corretto i contenuti studiati. Voto 7: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo autonomo e quasi sempre foneticamente corretto. Voto 6: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo globalmente adeguato e foneticamente abbastanza corretto. Voto 5: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo non sempre adeguato e foneticamente non sempre preciso. Voto 4: Non è in grado di esprimersi o descrive situazioni di vita, esperienze personali e persone con molta difficoltà e in modo foneticamente poco preciso.</p>
<p>Compréhension des écrits - Lire (comprensione scritta) <i>Leggere e individuare informazioni in semplici testi di uso quotidiano per trovare informazioni specifiche implicite ed esplicite.</i></p>	<p>Voto 9-10: Legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite ed implicite. Voto 8: Legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite. Voto 7: Legge e comprende un testo scritto di uso quotidiano individuando l'argomento e buona parte delle informazioni specifiche esplicite. Voto 6: Legge e comprende un testo scritto individuando alcune informazioni specifiche esplicite. Voto 5: Legge e comprende con difficoltà un testo scritto. Legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto. Voto 4: Legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto.</p>
<p>Production des écrits – Écrire (produzione scritta) <i>Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze esponendo opinioni e spiegandone le ragioni con frasi semplici. Produrre testi e messaggi di varia natura.</i></p>	<p>Voto 9-10: Scrive messaggi e testi di diversa natura con lessico ricco e pertinente. Rielabora in modo autonomo e personale i contenuti proposti. Voto 8: Scrive messaggi e testi coerenti e corretti con lessico appropriato. Voto 7: Scrive messaggi e testi globalmente corretti e comprensibili. Voto 6: Scrive messaggi e testi sufficientemente corretti e comprensibili. Voto 5: Scrive messaggi e testi poco corretti e/o poco comprensibili. Voto 4: Scrive messaggi e testi in modo scorretto e/o incomprensibile.</p>

FRANCESE
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

FRANCESE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: multilinguistica	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi alla sfera familiare e ad ambiti vicini ai propri interessi. • È in grado di capire l'essenziale di messaggi semplici, chiari e ben articolati. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi, espressioni, argomenti inerenti alla propria sfera di interessi come la vita quotidiana. • Comprendere messaggi su argomenti già noti. • Individuare le informazioni essenziali di messaggi articolati in modo chiaro. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi, espressioni, argomenti inerenti alla propria sfera di interessi come la scuola e il tempo libero. • Comprendere messaggi su argomenti già noti, anche di civiltà. • Individuare le informazioni essenziali di messaggi articolati in modo chiaro.
	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di produrre dei messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • È in grado di esporre argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Produce brevi descrizioni su argomenti familiari, sui propri sentimenti e vicine al suo ambito di esperienza. • È in grado di formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione (scelta dei registri linguistici, ruolo dei locutori...). • È in grado di interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani. • È in grado di scambiare informazioni su temi vicini ai propri interessi e ambiti di esperienza. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare descrivendo o presentando in modo semplice e con pronuncia corretta, situazioni di tipo sociale, argomenti ed attività familiari esprimendo anche i propri gusti. • Interagire con uno o più interlocutori e comprendere i punti essenziali di una conversazione utilizzando espressioni, frasi adatte alla situazione.
	LETTURA E COMPRESIONE DEL TESTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed individuare informazioni in brevi testi. • Leggere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in materiali di uso quotidiano.

		all'ambito familiare. • Cerca informazioni all'interno di brevi testi e di interesse personale.	2° QUADRIMESTRE • Leggere ed individuare informazioni in brevi testi di vario genere. • Leggere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in materiali di uso quotidiano e di civiltà.
	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	• Scrive brevi messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • Scrive testi su argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Scrive brevi descrizioni su argomenti familiari e sui propri sentimenti. • Scrive relazioni brevi relative a fatti concreti e vicini al suo ambito di esperienza.	1° QUADRIMESTRE • Descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto; rispondere a semplici questionari. • Produrre cartoline e semplici testi personali. 2° QUADRIMESTRE • Descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente; rispondere a semplici questionari riferito anche a testi di civiltà. • Produrre cartoline e semplici lettere/testi personali.
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		• Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere i propri errori e modi di apprendere la lingua straniera. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	• Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica.	1° QUADRIMESTRE • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	• Sa utilizzare la posta elettronica e la rete.	1° QUADRIMESTRE • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	• Sa produrre semplici contenuti digitali.	2° QUADRIMESTRE • L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: • creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. • creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • realizzare mappe concettuali e quiz.

	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	1° E 2° QUADRIMESTRE
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Esprime verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Domanda informazioni o effettua diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili. • Conosce il testo ed i contenuti valoriali degli inni nazionali dei paesi europei in cui si parlano le lingue studiate e quello dell'UE. • Conosce e comprende alcuni articoli delle dichiarazioni universali dei Diritti Umani nelle lingue studiate. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la lingua come elemento identitario della cultura di un popolo. • Utilizzare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. • Conoscere ed usare formule di cortesia. • Conoscere la forma scritta dei regolamenti e delle leggi (il testo regolativo in lingua straniera).

FRANCESE – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
<p>Compréhension orale - Écouter (comprensione orale) <i>Capire i punti essenziali di un discorso di registro informale, individuando l'informazione principale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Individua e comprende in modo organico e completo tutti i contenuti del discorso. Voto 8: Individua e comprende tutti i contenuti rilevanti di un discorso. Voto 7: Individua e comprende i contenuti essenziali di un discorso relativo ad argomenti familiari, di vita quotidiana o vicini alla propria sfera d'interesse. Voto 6: Individua e comprende alcuni contenuti essenziali di un discorso. Voto 5: Individua e/o comprende alcuni contenuti essenziali di un discorso. Voto 4: Individua e/o comprende con molta difficoltà o affatto i contenuti essenziali di un discorso.</p>
<p>Production orale – Parler (interazione e produzione orale) <i>Interagire in brevi conversazioni. Comprendere i punti chiave di una conversazione e esporre le proprie idee. Descrivere o presentare persone, situazioni di vita ed esperienze personali. Saper esporre aspetti caratteristici della civiltà del paese in cui la lingua studiata è ufficiale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Interagisce nella conversazione in modo autonomo, tempestivo e foneticamente corretto. Espone considerazioni di natura personale e rielabora in modo autonomo i contenuti studiati. Voto 8: Interagisce in modo autonomo nella conversazione, ne comprende i punti chiave e sa esprimere le proprie idee in modo foneticamente corretto. Espone in modo corretto i contenuti studiati. Voto 7: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo autonomo e quasi sempre foneticamente corretto. Voto 6: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo globalmente adeguato e foneticamente abbastanza corretto. Voto 5: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo non sempre adeguato e foneticamente non sempre preciso. Voto 4: Non è in grado di esprimersi o descrive situazioni di vita, esperienze personali e persone con molta difficoltà e in modo foneticamente poco preciso.</p>
<p>Compréhension des écrits - Lire (comprensione scritta) <i>Leggere e individuare informazioni in semplici testi di uso quotidiano per trovare informazioni specifiche implicite ed esplicite.</i></p>	<p>Voto 9-10: Legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite ed implicite. Voto 8: Legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite. Voto 7: Legge e comprende un testo scritto di uso quotidiano individuando l'argomento e buona parte delle informazioni specifiche esplicite. Voto 6: Legge e comprende un testo scritto individuando alcune informazioni specifiche esplicite. Voto 5: Legge e comprende con difficoltà un testo scritto. Legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto. Voto 4: Legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto.</p>
<p>Production des écrits – Écrire (produzione scritta) <i>Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze esponendo opinioni e spiegandone le ragioni con frasi semplici. Produrre testi e messaggi di varia natura.</i></p>	<p>Voto 9-10: Scrive messaggi e testi di diversa natura con lessico ricco e pertinente. Rielabora in modo autonomo e personale i contenuti proposti. Voto 8: Scrive messaggi e testi coerenti e corretti con lessico appropriato. Voto 7: Scrive messaggi e testi globalmente corretti e comprensibili. Voto 6: Scrive messaggi e testi sufficientemente corretti e comprensibili. Voto 5: Scrive messaggi e testi poco corretti e/o poco comprensibili. Voto 4: Scrive messaggi e testi in modo scorretto e/o incomprensibile.</p>

FRANCESE
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

FRANCESE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: multilinguistica	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi alla sfera familiare e ad ambiti vicini ai propri interessi. • È in grado di capire l'essenziale di messaggi semplici, chiari e ben articolati. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi, espressioni, argomenti inerenti alla propria sfera di interessi come la vita quotidiana. • Comprendere messaggi su argomenti già noti. • Individuare le informazioni essenziali di messaggi articolati in modo chiaro. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi, espressioni, argomenti inerenti alla propria sfera di interessi come la vita quotidiana, la scuola e il tempo libero. • Comprendere messaggi su argomenti già noti, anche di civiltà. • Individuare le informazioni essenziali di messaggi articolati in modo chiaro.
	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di produrre dei messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • È in grado di esporre argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Produce brevi descrizioni su argomenti familiari, sui propri sentimenti e vicine al suo ambito di esperienza. • È in grado di formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione (scelta dei registri linguistici, ruolo dei locutori...). • È in grado di interagire in situazioni relative ad argomenti quotidiani. • È in grado di scambiare informazioni su temi vicini ai propri interessi e ambiti di esperienza. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare descrivendo o presentando, in modo semplice e con pronuncia corretta, situazioni di tipo sociale, argomenti ed attività familiari esprimendo anche i propri gusti. • Interagire con uno o più interlocutori e comprendere i punti essenziali di una conversazione utilizzando espressioni, frasi adatte alla situazione. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare descrivendo o presentando in modo semplice e con pronuncia corretta, situazioni di tipo sociale o di studio, argomenti ed attività familiari esprimendo anche i propri gusti. • Interagire con uno o più interlocutori e comprendere i punti essenziali di una conversazione utilizzando espressioni, frasi adatte alla situazione.
	LETTURA E COMPRESIONE DEL TESTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi ed espressioni di uso comune relative ad argomenti quotidiani. • Comprende i punti chiave di argomenti relativi all'ambito familiare. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed individuare informazioni in brevi testi. • Leggere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in materiali di uso quotidiano. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed individuare informazioni in brevi testi di vario genere. • Leggere ed individuare informazioni concrete e prevedibili in materiali di uso quotidiano e di civiltà.
	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive brevi messaggi su argomenti riguardanti necessità immediate. • Scrive testi su argomenti noti e vicini ai suoi interessi articolandoli in modo semplice. • Scrive brevi descrizioni su argomenti familiari e sui propri sentimenti. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto; rispondere a semplici questionari. • Produrre cartoline e semplici testi personali. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente; rispondere a semplici questionari riferito anche a testi di civiltà. • Produrre cartoline e semplici lettere/testi personali.
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere i propri errori e modi di apprendere la lingua straniera. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico. • accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.
	SICUREZZA		1° QUADRIMESTRE

		<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Attiva atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Esprime verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Domanda informazioni o effettua diverse richieste in maniera cortese in situazioni di vita verosimili. • Conosce il testo ed i contenuti valoriali degli inni nazionali dei paesi europei in cui si parlano le lingue studiate e quello dell'UE. • Conosce e comprende alcuni articoli delle dichiarazioni universali dei Diritti Umani nelle lingue studiate. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la lingua come elemento identitario della cultura di un popolo. • Utilizzare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. • Conoscere ed usare formule di cortesia. • Conoscere la forma scritta dei regolamenti e delle leggi (il testo regolativo in lingua straniera).

FRANCESE – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
<p>Compréhension orale - Écouter (comprensione orale) <i>Capire i punti essenziali di un discorso di registro informale, individuando l'informazione principale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Individua e comprende in modo organico e completo tutti i contenuti del discorso. Voto 8: Individua e comprende tutti i contenuti rilevanti di un discorso. Voto 7: Individua e comprende i contenuti essenziali di un discorso relativo ad argomenti familiari, di vita quotidiana o vicini alla propria sfera d'interesse. Voto 6: Individua e comprende alcuni contenuti essenziali di un discorso. Voto 5: Individua e/o comprende alcuni contenuti essenziali di un discorso. Voto 4: Individua e/o comprende con molta difficoltà o affatto i contenuti essenziali di un discorso.</p>
<p>Production orale – Parler (interazione e produzione orale) <i>Interagire in brevi conversazioni. Comprendere i punti chiave di una conversazione e esporre le proprie idee. Descrivere o presentare persone, situazioni di vita ed esperienze personali. Saper esporre aspetti caratteristici della civiltà del paese in cui la lingua studiata è ufficiale.</i></p>	<p>Voto 9-10: Interagisce nella conversazione in modo autonomo, tempestivo e foneticamente corretto. Espone considerazioni di natura personale e rielabora in modo autonomo i contenuti studiati. Voto 8: Interagisce in modo autonomo nella conversazione, ne comprende i punti chiave e sa esprimere le proprie idee in modo foneticamente corretto. Espone in modo corretto i contenuti studiati. Voto 7: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo autonomo e quasi sempre foneticamente corretto. Voto 6: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo globalmente adeguato e foneticamente abbastanza corretto. Voto 5: Descrive o presenta persone, situazioni di vita, esperienze personali e contenuti studiati in modo non sempre adeguato e foneticamente non sempre preciso. Voto 4: Non è in grado di esprimersi o descrive situazioni di vita, esperienze personali e persone con molta difficoltà e in modo foneticamente poco preciso.</p>
<p>Compréhension des écrits - Lire (comprensione scritta) <i>Leggere e individuare informazioni in semplici testi di uso quotidiano per trovare informazioni specifiche implicite ed esplicite.</i></p>	<p>Voto 9-10: Legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite ed implicite. Voto 8: Legge e comprende un testo scritto individuando l'argomento e le informazioni specifiche esplicite. Voto 7: Legge e comprende un testo scritto di uso quotidiano individuando l'argomento e buona parte delle informazioni specifiche esplicite. Voto 6: Legge e comprende un testo scritto individuando alcune informazioni specifiche esplicite. Voto 5: Legge e comprende con difficoltà un testo scritto. Legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto. Voto 4: Legge e comprende con molta difficoltà o affatto un testo scritto.</p>
<p>Production des écrits – Écrire (produzione scritta) <i>Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze esponendo opinioni e spiegandone le ragioni con frasi semplici. Produrre testi e messaggi di varia natura.</i></p>	<p>Voto 9-10: Scrive messaggi e testi di diversa natura con lessico ricco e pertinente. Rielabora in modo autonomo e personale i contenuti proposti. Voto 8: Scrive messaggi e testi coerenti e corretti con lessico appropriato. Voto 7: Scrive messaggi e testi globalmente corretti e comprensibili. Voto 6: Scrive messaggi e testi sufficientemente corretti e comprensibili. Voto 5: Scrive messaggi e testi poco corretti e/o poco comprensibili. Voto 4: Scrive messaggi e testi in modo scorretto e/o incomprensibile.</p>

STORIA
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

STORIA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.
	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. • Comprende aspetti essenziali della metodologia storica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Costruire mappe spazio-temporali e saper leggere grafici per organizzare le conoscenze studiate. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. • Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea.
	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia antica e della storia europea medievale. • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere aspetti e processi fondamentali della storia antica e della storia europea medievale. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere aspetti e processi fondamentali della storia antica e della storia moderna. • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei. • Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.

	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. • Espone oralmente e con scritture le conoscenze storiche acquisite iniziando ad operare collegamenti. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi

			messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze. Conosce alcuni articoli della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Riconosce come necessarie e rispetta le regole della convivenza civile. Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. Comprende i concetti di ecosistema e sviluppo economico e sostenibilità; (spiega il significato di espressioni specifiche traendole da notiziari, giornali e letture). 		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere lo Stato e gli Enti Locali. Conoscere le forme e il funzionamento delle amministrazioni locali. Leggere e comprendere alcuni articoli della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Interiorizzare la funzione della regola e della legge e applicarla nei diversi ambienti di vita quotidiana. Conoscere il Regolamento d'Istituto, anche in materia di misure antiCovid. Conoscere gli obiettivi di Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

STORIA – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Conosce in modo approfondito fatti ed eventi storici, sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce in modo critico e personale, utilizzando con piena padronanza i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce con consapevolezza i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta pienamente le regole della società civile.
9	Conosce fatti ed eventi storici, sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce con ricchezza di dettagli, utilizzando agevolmente i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce consapevolmente i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
8	Conosce fatti ed eventi storici e sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce utilizzando i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
7	Conosce fatti ed eventi storici che riferisce facendo uso di un lessico corretto; utilizza gli strumenti specifici. Conosce i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
6	Conosce i principali fatti storici che riferisce con un linguaggio semplice; utilizza semplici strumenti specifici. Conosce parzialmente i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta abbastanza assiduamente le regole della società civile.
5	Conosce i principali fatti storici e li riferisce con qualche incertezza. Non sempre dimostra di conoscere i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta non sempre autonomamente le regole della società civile.
4	Conosce in modo frammentario i principali fatti storici, ha difficoltà nell'esporsi e nell'operare collegamenti. Dimostra di non conoscere i principi e i fondamenti delle Istituzioni, non sempre rispetta le regole della società civile.

STORIA
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

STORIA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.
	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea.
	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani ed europei del Cinquecento e Seicento. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei del Settecento e dell'Ottocento. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
	PRODUZIONE SCRITTA E	<ul style="list-style-type: none"> Produce informazioni storiche con fonti di 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio

	ORALE	<p>vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espone oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite iniziando ad operare collegamenti. 	<p>specifico della disciplina.</p> <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. • Elaborare in testi scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: • creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. • creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • realizzare mappe concettuali e quiz.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.

	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la forma di Governo del proprioPaese e dei principali Stati europei. • Acquisisce come valori normativi i principi di libertà, giustizia, solidarietà, accettazione. • Individua le maggiori problematiche dell’ambiente in cui vive ed elabora ipotesi di intervento. • Rispetta, conserva e cerca di migliorarel’ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti. • Utilizza le più comuni tecnologie dell’informazione come supporto all’attività di studio. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali forme di governo. • Conoscere le principali associazioni volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale. • Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. • Conoscere le Istituzioni Europee. • Leggere e comprendere alcuni articoli della Convenzione Internazionale dei Diritti dell’infanzia e dell’adolescenza. • Acquisire il concetto di sviluppo economico e sostenibilità, rispettare l’ambiente, mettere in pratica le procedure differenziazione, smaltimento e riciclo dei rifiuti. • Conoscere il Regolamento d’Istituto anche relativamente alCovid19. • Conoscere e usare correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete. • Conoscere gli obiettivi di Agenda 2030 per lo sviluppo economico e sostenibilità.

STORIA – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Conosce in modo approfondito fatti ed eventi storici, sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce in modo critico e personale, utilizzando con piena padronanza i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce con consapevolezza i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta pienamente le regole della società civile.
9	Conosce fatti ed eventi storici, sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce con ricchezza di dettagli, utilizzando agevolmente i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce consapevolmente i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
8	Conosce fatti ed eventi storici e sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce utilizzando i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
7	Conosce fatti ed eventi storici che riferisce facendo uso di un lessico corretto; utilizza gli strumenti specifici. Conosce i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
6	Conosce i principali fatti storici che riferisce con un linguaggio semplice; utilizza semplici strumenti specifici. Conosce parzialmente i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta abbastanza assiduamente le regole della società civile.
5	Conosce i principali fatti storici e li riferisce con qualche incertezza. Non sempre dimostra di conoscere i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta non sempre autonomamente le regole della società civile.
4	Conosce in modo frammentario i principali fatti storici, ha difficoltà nell'esporsi e nell'operare collegamenti. Dimostra di non conoscere i principi e i fondamenti delle Istituzioni, non sempre rispetta le regole della società civile.

STORIA
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

STORIA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.
	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Selezionare, costruire grafici, mappe spazio- temporali, tabelle, risorse digitali per organizzare le conoscenze studiate. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali, dalla seconda Rivoluzione industriale alla Prima guerra mondiale. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali, dalla crisi del primo dopoguerra alla globalizzazione. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

		le proprie riflessioni.	
	CITTADINANZA E COSTITUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le finalità, il ruolo e le attività dell'ONU e delle organizzazioni ad esso collegate. • Saper riconoscere le radici storiche del riconoscimento e della difesa dei diritti umani. • Conoscere ed analizzare i problemi di un mondo globalizzato. • Leggendo i giornali e seguendo i mass-media, riconoscere nelle informazioni date le azioni, il ruolo e la storia di Organizzazioni Mondiali ed Internazionali, alleanze di carattere politico-militare, associazioni internazionali-umanitarie. • Comprendere che la pace nasce dalla collaborazione tra popoli e culture diverse, dalla sconfitta dei pregiudizi, dal rifiuto della violenza come per risolvere i disaccordi tra Paesi.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico. • accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.

	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legge della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali. • È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. • Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipio. • Conosce gli Organismi internazionali. • Conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica italiana. • Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. • Comprende l'importanza della crescita economica e del lavoro. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'organizzazione della Repubblica Italiana. • Conoscere la Costituzione e i suoi principi fondamentali (ripasso degli argomenti). • Conoscere le finalità, il ruolo e le attività dell'ONU e delle organizzazioni ad esso collegate. • Saper riconoscere le radici storiche del riconoscimento e della difesa dei diritti umani. • Conoscere ed analizzare i problemi di un mondo globalizzato. • Riconoscere le azioni, il ruolo e la storia di Organizzazioni Mondiali ed Internazionali, alleanze di carattere politico-militare, associazioni internazionali-umanitarie. • Conoscere i punti di Agenda 2030 per lo sviluppo economico e sostenibilità, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015. • Conosce le norme che disciplinano il lavoro e la sua tutela.

STORIA – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Conosce in modo approfondito fatti ed eventi storici, sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce in modo critico e personale, utilizzando con piena padronanza i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce con consapevolezza i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta pienamente le regole della società civile.
9	Conosce fatti ed eventi storici, sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce con ricchezza di dettagli, utilizzando agevolmente i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce consapevolmente i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
8	Conosce fatti ed eventi storici e sa stabilire relazioni tra gli stessi, li riferisce utilizzando i linguaggi e gli strumenti specifici. Conosce i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
7	Conosce fatti ed eventi storici che riferisce facendo uso di un lessico corretto; utilizza gli strumenti specifici. Conosce i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta le regole della società civile.
6	Conosce i principali fatti storici che riferisce con un linguaggio semplice; utilizza semplici strumenti specifici. Conosce parzialmente i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta abbastanza assiduamente le regole della società civile.
5	Conosce i principali fatti storici e li riferisce con qualche incertezza. Non sempre dimostra di conoscere i principi e i fondamenti delle Istituzioni, rispetta non sempre autonomamente le regole della società civile.
4	Conosce in modo frammentario i principali fatti storici, ha difficoltà nell'esporsi e nell'operare collegamenti. Dimostra di non conoscere i principi e i fondamenti delle Istituzioni, non sempre rispetta le regole della società civile.

GEOGRAFIA
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.
	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. • Utilizzare carte, grafici, dati statistici per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nei paesaggi europei, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa.

		dell'uomo sui sistemi territoriali.	
	CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli elementi significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche del patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi

			messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i diversi gruppi sociali a cui si appartiene (classe, scuola, città, nazione...), le loro regole ed usanze. Conosce alcuni articoli della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Riconosce come necessarie e rispetta le regole della convivenza civile. Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. Comprende i concetti di ecosistema e sviluppo economico e sostenibilità (spiega il significato di espressioni specifiche traendole da notiziari, giornali e letture). 		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere lo Stato e gli Enti Locali. Conoscere le forme e il funzionamento delle amministrazioni locali. Leggere e comprendere alcuni articoli della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Interiorizzare la funzione della regola e della legge e applicarla nei diversi ambienti di vita quotidiana. Conoscere gli obiettivi di Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

GEOGRAFIA – CLASSE PRIMA

RUBRICA VALUTATIVA

10	Conosce le informazioni in maniera approfondita e le organizza in modo autonomo. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico con precisione ed efficacia. Si orienta sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane in modo consapevole e funzionale.
9	Conosce le informazioni in maniera precisa e le organizza autonomamente. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo accurato. Si orienta sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane in modo consapevole.
8	Conosce e organizza le informazioni in maniera sicura. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo adeguato. Si orienta con sicurezza sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane.
7	Conosce e organizza le informazioni in modo abbastanza sicuro. Interpreta e utilizza discretamente il linguaggio geografico. Si orienta con una certa sicurezza nello spazio.
6	Conosce e organizza le informazioni in maniera superficiale. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo parziale. Si orienta con incertezza nello spazio.
5	Conosce le informazioni in maniera limitata e le organizza solo se guidato. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo confuso. Si orienta nello spazio in modo impreciso e incompleto.
4	Conosce le informazioni in modo carente e confuso e non è in grado di organizzarle neanche guidato. Utilizza un lessico confuso e inappropriato. Si orienta nello spazio in modo inconsapevole.

GEOGRAFIA
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.
	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare carte, grafici, dati statistici, immagini per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. Utilizzare carte, grafici, dati statistici, immagini per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nei paesaggi europei raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei in relazione alla loro evoluzione nel tempo. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.
	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa Occidentale. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa Orientale. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea. Conoscere gli assetti territoriali dei principali Paesi europei.

COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: • creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. • creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • realizzare mappe concettuali e quiz.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° e 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	

EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la forma di Governo del proprio Paese e dei principali Stati europei. • Acquisisce come valori normativi i principi di libertà, giustizia, solidarietà, accettazione. • Individua le maggiori problematiche dell'ambiente in cui vive ed elabora ipotesi di intervento. • Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti. • Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione come supporto all'attività di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali forme di governo. • Conoscere le principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale. • Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. • Conoscere le Istituzioni Europee. • Leggere e comprendere alcuni articoli della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia edell'Adolescenza. • Acquisire il concetto di sviluppo economico e sostenibilità, rispettare l'ambiente, mettere in pratica le procedure di differenziazione, smaltimento e riciclo dei rifiuti. • Conoscere e usare correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete. • Conoscere gli obiettivi di Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

GEOGRAFIA – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Conosce le informazioni in maniera approfondita e le organizza in modo autonomo. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico con precisione ed efficacia. Si orienta sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane in modo consapevole e funzionale.
9	Conosce le informazioni in maniera precisa e le organizza autonomamente. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo accurato. Si orienta sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane in modo consapevole.
8	Conosce e organizza le informazioni in maniera sicura. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo adeguato. Si orienta con sicurezza sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane.
7	Conosce e organizza le informazioni in modo abbastanza sicuro. Interpreta e utilizza discretamente il linguaggio geografico. Si orienta con una certa sicurezza nello spazio.
6	Conosce e organizza le informazioni in maniera superficiale. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo parziale. Si orienta con incertezza nello spazio.
5	Conosce le informazioni in maniera limitata e le organizza solo se guidato. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo confuso. Si orienta nello spazio in modo impreciso e incompleto.
4	Conosce le informazioni in modo carente e confuso e non è in grado di organizzarle neanche guidato. Utilizza un lessico confuso e inappropriato. Si orienta nello spazio in modo inconsapevole.

GEOGRAFIA
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

GEOGRAFIA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.
	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare carte, grafici, dati statistici, immagini per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. Utilizzare carte, grafici, dati statistici, immagini per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nei paesaggi mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli europei e italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali in relazione alla loro evoluzione nel tempo. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.
	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa, ad alcuni Stati extraeuropei. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea, mondiale. Conoscere gli assetti territoriali dei principali Paesi extraeuropei.

COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico. • accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	

EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali. • È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. • Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipio. • Conosce gli Organismi internazionali. • Conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica italiana. • Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'organizzazione della Repubblica Italiana. • Conoscere la Costituzione e i suoi principi fondamentali (ripasso degli argomenti). • Conoscere le finalità, il ruolo e le attività dell'ONU e delle organizzazioni ad esso collegate. • Saper riconoscere le radici storiche del riconoscimento e della difesa dei diritti umani. • Conoscere ed analizzare i problemi di un mondo globalizzato. • Riconoscere le azioni, il ruolo e la storia di Organizzazioni Mondiali ed Internazionali, alleanze di carattere politico-militare, associazioni internazionali-umanitarie. • Conoscere i punti di Agenda 2030 per lo sviluppo economico e sostenibilità, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015.

GEOGRAFIA – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Conosce le informazioni in maniera approfondita e le organizza in modo autonomo. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico con precisione ed efficacia. Si orienta sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane in modo consapevole e funzionale.
9	Conosce le informazioni in maniera precisa e le organizza autonomamente. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo accurato. Si orienta sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane in modo consapevole.
8	Conosce e organizza le informazioni in maniera sicura. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo adeguato. Si orienta con sicurezza sulle carte e nelle realtà territoriali vicine e lontane.
7	Conosce e organizza le informazioni in modo abbastanza sicuro. Interpreta e utilizza discretamente il linguaggio geografico. Si orienta con una certa sicurezza nello spazio.
6	Conosce e organizza le informazioni in maniera superficiale. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo parziale. Si orienta con incertezza nello spazio.
5	Conosce le informazioni in maniera limitata e le organizza solo se guidato. Interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo confuso. Si orienta nello spazio in modo impreciso e incompleto.
4	Conosce le informazioni in modo carente e confuso e non è in grado di organizzarle neanche guidato. Utilizza un lessico confuso e inappropriato. Si orienta nello spazio in modo inconsapevole.

MATEMATICA
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

MATEMATICA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: matematica	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza ed interpreta il linguaggio degli insiemi e coglierne il rapporto con il linguaggio naturale. • Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali • Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento eseguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici. • Utilizza ed interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto con il mondo naturale. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di insieme • Saper rappresentare un insieme con l'opportuna simbologia • Definire e rappresentare un sottoinsieme • Operare con gli insiemi: intersezione e unione • Conoscere le caratteristiche di un sistema di numerazione • Conoscere le caratteristiche del sistema di numerazione decimale • Conoscere il significato di numero decimale • Definire il valore relativo ed assoluto delle cifre di un numero • Saper rappresentare e confrontare i numeri naturali e decimali • Scrivere in forma polinomiale un numero naturale e decimale • Eseguire i calcoli con le quattro operazioni fondamentali • Conoscere e applicare le proprietà delle operazioni fondamentali • Risolvere un'espressione numerica • Riconoscere i dati e le incognite di un problema • Comprendere le tecniche risolutive di situazioni problematiche <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato di potenze ed elevare a potenza i numeri naturali • Conoscere ed applicare le proprietà delle potenze • Conoscere le potenze con 0 e 1 alla base e/o all'esponente • Conoscere il concetto di multiplo e divisore di un numero • Calcolare i multipli e i divisori di un numero • Conoscere il concetto di quoziente esatto • Conoscere ed applicare i criteri di divisibilità • Conoscere il significato di numero primo e numero composto • Scomporre in fattori primi un numero • Conoscere il significato di M.C.D. e m.c.m. e saperli calcolare • Conoscere e comprendere il concetto di frazione e operare con una frazione su una grandezza • Individuare gli elementi di una frazione • Riconoscere, scrivere, leggere e classificare le frazioni • Semplificare una frazione ai minimi termini • Confrontare due frazioni

			<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere le quattro operazioni con le frazioni • Elevare a potenza una frazione • Risolvere espressioni con le frazioni • Risolvere i problemi con le frazioni
	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e 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. • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di grandezza, misura e unità di misura • Conoscere le unità di misura fondamentali • Conoscere il Sistema Internazionale di Misura ed il sistema metrico decimale • Conoscere i multipli e i sottomultipli del S.I. e trasformare una grandezza in un suo multiplo o sottomultiplo • Operare con grandezze omogenee espresse con unità di misura diverse • Conoscere gli enti fondamentali della geometria, le loro proprietà e le loro caratteristiche • Rappresentare nel piano punti, rette, semirette e segmenti • Confrontare ed operare con i segmenti <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rappresentare nel piano gli angoli e le loro proprietà • Confrontare ed operare con gli angoli • Acquisire il concetto di parallelismo e perpendicolarità e disegnare rette parallele e perpendicolari • Apprendere il significato di asse, distanza e proiezione ortogonale • Conoscere le proprietà delle rette parallele e perpendicolari • Conoscere gli angoli formati da due rette parallele tagliate da una trasversale e le loro proprietà • Applicare i criteri di parallelismo • Conoscere e comprendere gli elementi e le caratteristiche di un poligono ed operare con tali elementi • Conoscere le relazioni tra i lati di un poligono • Conoscere le proprietà relative alla somma degli angoli interni ed esterni e saperla calcolare • Conoscere e classificare i triangoli e individuarne le proprietà • Conoscere e costruire i punti notevoli di un triangolo • Risolvere i problemi inerenti i triangoli • Conoscere ed applicare i criteri di congruenza dei triangoli • Conoscere e classificare i quadrilateri e individuarne le proprietà • Operare con i lati di un quadrilatero • Risolvere i problemi inerenti i quadrilateri
	MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca dati per ricavare informazione e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, 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 monetario.

COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, tabelle, grafici, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici. • elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici. • creare semplici formule matematiche e logiche utilizzando le funzioni standard del programma.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	

EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none">• È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.• Matura scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.

MATEMATICA – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede complete e approfondite conoscenze di tutti gli argomenti trattati e di ulteriori tematiche frutto di ricerca personale; - Applica con sicurezza le procedure e risolve problemi in modo corretto e sintetico. - Utilizza in modo consapevole e sempre corretto la terminologia e i simboli. - Mostra capacità di sintesi di critica e di rielaborazione personale.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede complete e approfondite conoscenze di tutti gli argomenti trattati. - Applica con sicurezza le procedure e risolve problemi in modo corretto. - Utilizzo in modo consapevole e sempre corretto la terminologia e i simboli. - Mostra capacità di sintesi e di rielaborazione personale.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede piena conoscenza di tutti gli argomenti trattati. - Applica autonomamente le procedure e risolve problemi di una certa complessità. - Utilizzo in modo consapevole la terminologia e i simboli.
7	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede sicure conoscenze degli argomenti trattati. - Applica le procedure e risolve problemi in situazioni note. - Utilizza in modo appropriato la terminologia e i simboli.
6	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza globale dei principali argomenti. - Applica procedure e risolve problemi in situazioni semplici. - Utilizza in modo semplice ma corretto la terminologia e i simboli.
5	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza parziale degli argomenti trattati. - Applica procedure e risolve problemi solo se guidato. - Utilizza in modo parziale la terminologia e le regole.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza frammentaria solo di alcuni argomenti. - Applica procedure e risolve problemi in modo lacunoso. - Comprende la terminologia ma usa in modo parzialmente corretto.

MATEMATICA
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

MATEMATICA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p style="text-align: center;">Competenza chiave: matematica</p>	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, padroneggiare le diverse rappresentazioni e stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Spiega i procedimenti seguiti e confrontare procedimenti diversi. • Riconosce e risolvere problemi in contesti diversi. • 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, accettando di cambiare opinione e riconoscendo le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta. • Comprende come gli strumenti matematici sono utili per operare nella realtà. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, decimali e razionali). • Capire il concetto di unità frazionaria, di frazione come operatore e di numero razionale. • Riconoscere e saper scrivere i vari tipi di frazione e rappresentare i numeri razionali. • Eseguire le quattro operazioni e la potenza con i numeri razionali. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri razionali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Risolvere problemi con le frazioni • Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione, anche per controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare scale graduate in contesti significativi per la tecnica e per le scienze. • Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. • Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. • Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. • Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. • Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. • Descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.

	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e cogliere 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. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). Comprende come gli strumenti matematici sono utili per operare nella realtà. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria). Conoscere definizioni e proprietà significative delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari). Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.
	MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Analizza ed 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. Rafforza un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e comprende come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali unità di misura per lunghezze, angoli, tempo e usarle per effettuare misure e stime. Passare da un'unità a un'altra, limitatamente alle unità di uso comune. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimere la relazione di proporzionalità con una uguaglianza di frazioni e viceversa. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavare tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = ax$, $y = a/x$ e i loro grafici e collegarle al concetto di proporzionalità.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer. Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. Conoscere l'uso della LIM.

			<ul style="list-style-type: none"> • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file. • Usare software di geometria. • Creare formule matematiche e logiche utilizzando le funzioni standard del programma. • Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici e l'individuazione dei dati statistici (moda, mediana, media). • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: • creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. • creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • realizzare mappe concettuali e quiz.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	

EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none">• Matura scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere i numeri nella finanza: percentuali, interessi ecc.• Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa risparmio, investimento.

MATEMATICA – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede complete e approfondite conoscenze di tutti gli argomenti trattati e di ulteriori tematiche frutto di ricerca personale. - Applica con sicurezza le procedure e risolve problemi in modo corretto e sintetico. - Utilizza in modo consapevole e sempre corretto la terminologia e i simboli. - Mostra capacità di sintesi di critica e di rielaborazione personale.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede complete e approfondite conoscenze di tutti gli argomenti trattati. - Applica con sicurezza le procedure e risolve problemi in modo corretto. - Utilizzo in modo consapevole e sempre corretto la terminologia e i simboli. - Mostra capacità di sintesi e di rielaborazione personale.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede piena conoscenza di tutti gli argomenti trattati. - Applica autonomamente le procedure e risolve problemi di una certa complessità. - Utilizzo in modo consapevole la terminologia e i simboli.
7	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede sicure conoscenze degli argomenti trattati. - Applica le procedure e risolve problemi in situazioni note. - Utilizza in modo appropriato la terminologia e i simboli.
6	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza globale dei principali argomenti. - Applica procedure e risolve problemi in situazioni semplici. - Utilizza in modo semplice ma corretto la terminologia e i simboli.
5	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza parziale degli argomenti trattati. - Applica procedure e risolve problemi solo se guidato. - Utilizza in modo parziale la terminologia e le regole.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza frammentaria solo di alcuni argomenti. - Applica procedure e risolve problemi in lacunoso. - Comprende la terminologia ma usa in modo parzialmente corretto.

MATEMATICA
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

MATEMATICA		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: matematica	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di numero relativo e riconoscere i tipi di numero che formano l'insieme \mathbb{R}. • Eseguire le operazioni fondamentali in \mathbb{Z} e \mathbb{Q}. • Risolvere semplici espressioni in \mathbb{Z} e \mathbb{Q}. • Acquisire il significato di espressione letterale e saperne calcolare il valore numerico. • Conoscere caratteristiche e proprietà dei monomi e dei polinomi. • Saper operare con i monomi e con i polinomi. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di identità ed equazione. • Saper risolvere un'equazione di primo grado applicando i principi di equivalenza. • Risolvere problemi mediante equazioni di primo grado a un'incognita.

	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> 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. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare il cerchio e le sue parti. Apprendere il calcolo della lunghezza di una circonferenza e di un arco di circonferenza. Apprendere il calcolo dell'area di un cerchio, della corona circolare, del settore circolare e del segmento circolare. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. Calcolare l'area e il volume delle figure tridimensionali più comuni e dare stime di quello degli oggetti della vita quotidiana. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.
	RELAZIONI E FUNZIONI	<ul style="list-style-type: none"> 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>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di funzione e distinguere funzioni empiriche e matematiche. Apprendere le nozioni relative al piano cartesiano e saper rappresentare in esso funzioni empiriche e matematiche. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=\frac{a}{x}$, $y=ax^2$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.
	MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Analizza ed 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. Rafforza 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 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprendere il significato di dati discreti e continui. Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione. In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.

		realità.	
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico della scuola. • Saper accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Creare formule matematiche e logiche utilizzando le funzioni standard del programma. • Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici e l'individuazione dei dati statistici (moda, mediana, media). • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati. • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).

	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. • Matura scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i numeri nella finanza: percentuali, interessi ecc. • Conoscere i diritti dei consumatori e le associazioni a loro tutela. • Comprendere la statistica e gli indicatori di benessere e sviluppo degli elementi di civiltà di un popolo. • Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità economiche, progettare semplici piani preventivi di spesa, conoscere le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi; conoscere e applicare forme di risparmio, gestire acquisti effettuando semplici forme di comparazione tra prodotti e individuando diversi tipi di pagamento. 	

MATEMATICA – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede complete e approfondite conoscenze di tutti gli argomenti trattati e di ulteriori tematiche frutto di ricerca personale. - Applica con sicurezza le procedure e risolve problemi in modo corretto e sintetico. - Utilizza in modo consapevole e sempre corretto la terminologia e i simboli. - Mostra capacità di sintesi di critica e di rielaborazione personale.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede complete e approfondite conoscenze di tutti gli argomenti trattati. - Applica con sicurezza le procedure e risolve problemi in modo corretto. - Utilizzo in modo consapevole e sempre corretto la terminologia e i simboli. - Mostra capacità di sintesi e di rielaborazione personale.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede piena conoscenza di tutti gli argomenti trattati. - Applica autonomamente le procedure e risolve problemi di una certa complessità. - Utilizzo in modo consapevole la terminologia e i simboli.
7	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede sicure conoscenze degli argomenti trattati. - Applica le procedure e risolve problemi in situazioni note. - Utilizza in modo appropriato la terminologia e i simboli.
6	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza globale dei principali argomenti. - Applica procedure e risolve problemi in situazioni semplici. - Utilizza in modo semplice ma corretto la terminologia e i simboli.
5	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza parziale degli argomenti trattati. - Applica procedure e risolve problemi solo se guidato. - Utilizza in modo parziale la terminologia e le regole.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza frammentaria solo di alcuni argomenti. - Applica procedure e risolve problemi in lacunoso. - Comprende la terminologia ma usa in modo parzialmente corretto.

SCIENZE

**competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025**

SCIENZE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza di base in scienze	FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza in contesti diversi uno stesso strumento matematico o informatico e più strumenti insieme in uno stesso contesto. • Esplicita, affronta e risolve situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana; • Interpreta lo svolgersi di fenomeni ambientali o sperimentalmente controllati; • Decompone e ricompone la complessità di contesto in elementi, relazioni e sottostrutture pertinenti a diversi campi disciplinari; • Pensa e interagisce per relazioni e per analogie, formali e/o fattuali. • Sviluppa semplici schematizzazioni, modellizzazioni, formalizzazioni logiche e matematiche dei fatti e fenomeni, applicandoli anche ad aspetti della vita quotidiana. • Riflette sul percorso di esperienza e di apprendimento compiuto, sulle competenze in via di acquisizione, sulle strategie messe in atto, sulle scelte effettuate e su quelle da compiere. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di scienza sperimentale e le fasi del metodo sperimentale. • Individuare alcune scienze sperimentali e il loro contenuti. • Conoscere l'importanza, la struttura e l'origine del sistema metrico decimale. • Conoscere l'importanza dell'esperimento per la scienza. • Utilizzare strumenti di misura ed effettuare misure di grandezze. • Raccogliere, organizzare, analizzare, interpretare i dati raccolti. • Avvio all'acquisizione di un linguaggio specifico. • Conoscere il concetto di materia. • Descrivere le proprietà della materia e conoscerne la struttura atomica. • Distinguere le caratteristiche di solidi, liquidi, gas. • Conoscere il concetto di Temperatura e calore, le relazioni tra essi e le principali modalità di propagazione del calore. • Conoscere i passaggi di stato più vicini all'esperienza.
	SCIENZE DELLA TERRA	<ul style="list-style-type: none"> • Ha una visione dell'ambiente di vita, locale e globale, come sistema dinamico di specie viventi che interagiscono fra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico; comprende il ruolo della comunità umana nel sistema, il carattere finito delle risorse, nonché l'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta atteggiamenti responsabili verso 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprendere il significato e il campo di indagine dell'ecologia. • Conoscere e comprendere che la Terra è un sistema. • Conoscere i concetti di biosfera, idrosfera, atmosfera, litosfera. • Conoscere le caratteristiche e la composizione dell'atmosfera. • Avere consapevolezza delle cause e dei danni provocati dai vari agenti inquinanti dell'aria. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il ciclo dell'acqua e verificarne l'importanza per la vita sulla Terra.

		<p>i modi di vita e l'uso delle risorse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principali problemi legati all'uso delle scienze nel campo dello sviluppo tecnologico e è disposto a confrontarsi con curiosità e interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'origine del suolo e la sua composizione. • Avere consapevolezza delle cause e dei danni provocati dai vari agenti inquinanti dell'acqua e del suolo.
	BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Matura una visione organica del proprio corpo come identità giocata tra permanenza e cambiamento, tra livelli macroscopici e microscopici, tra potenzialità e limiti. • Sviluppa una visione dell'ambiente di vita, locale e globale, come sistema dinamico di specie viventi che interagiscono fra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico. • Comprende il ruolo della comunità umana nel sistema, il carattere finito delle risorse, nonché l'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche che distinguono un essere vivente da un essere non vivente. • Conoscere struttura e funzioni della cellula. • Distinguere una cellula procariote da una cellula eucariote. • Conoscere la differenza tra cellule autotrofe e cellule eterotrofe. • Conoscere le caratteristiche e l'organizzazione degli esseri viventi più semplici. • Conoscere le principali parti di una pianta e le loro funzioni. • Conoscere le caratteristiche generali degli animali invertebrati e vertebrati.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare.

			<ul style="list-style-type: none"> • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Individua ed analizza da un punto di vista scientifico le maggiori problematiche dell'ambiente in cui si vive. • Comprende le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. • Sviluppa atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere flora, fauna, equilibri ecologici tipici del proprio ambiente di vita. • Interrogarsi sulla ricaduta dei problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico...) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) sulla salute. • Conoscere biomi ed ecosistemi. • Conoscere l'impatto del progresso scientifico – tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. • Riconoscere situazioni di pericolo ambientali, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore. • Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.

SCIENZE – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze ampie, complete e approfondite. - Osserva e descrive fatti e fenomeni denotando una notevole capacità di comprensione e di analisi. - Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo rigoroso.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze ampie e complete. - Osserva e descrive fatti e fenomeni denotando un' apprezzabile capacità di comprensione e di analisi. - Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo puntuale.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze complete e precise. - Osserva e descrive fatti e fenomeni in modo completo e autonomo. - Utilizza un linguaggio corretto.
7	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza generalmente completa. - Osserva e descrive correttamente fatti e fenomeni. - Utilizza una terminologia appropriata e discretamente varia, ma con qualche carenza nel linguaggio specifico.
6	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza essenziale degli elementi. - Osserva e descrive in modo essenziale fatti e fenomeni.

	- Utilizza un linguaggio specifico non sempre appropriato.
5	- Possiede conoscenze incomplete e superficiali mostrando limitate capacità di sintesi e analisi. - Osserva e descrive parzialmente fatti e fenomeni. - Utilizza il linguaggio specifico in modo approssimativo.
4	- Possiede conoscenze approssimative ed inesatte. - Mostra gravi difficoltà nel descrivere fatti e fenomeni anche se guidato. - Utilizza il linguaggio specifico in modo errato.

SCIENZE
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

SCIENZE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza di base in scienze	FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in contesti diversi uno stesso strumento matematico o informatico e più strumenti insieme in uno stesso contesto. • Esplicita, affronta e risolve situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana. • Interpreta lo svolgersi di fenomeni ambientali o sperimentalmente controllati. • Decompone e ricompono la complessità di contesto in elementi, relazioni e sottostrutture pertinenti a diversi campi disciplinari. • Pensa e interagisce per relazioni e per analogie, formali e/o fattuali. • Sviluppa semplici schematizzazioni, modellizzazioni, formalizzazioni logiche e matematiche dei fatti e dei fenomeni, applicandoli anche ad aspetti della vita quotidiana. 	2° QUADRIMESTRE
			<ul style="list-style-type: none"> • Affrontare concetti fisici quali: velocità e forza, effettuando esperimenti e comparazioni, raccogliendo e correlando dati con strumenti di misura e costruendo reti e modelli concettuali e rappresentazioni formali di tipo diverso. • Acquisire un'adeguata conoscenza della struttura e delle caratteristiche della materia che ci circonda, riconoscendo e sfruttando le proprietà delle sostanze di uso comune, sviluppando curiosità ed interesse all'uso della scienza nella vita reale, sperimentando, imparando a ragionare e ponendo l'attenzione anche sulle sostanze di impiego domestico (Utilizzare i termini specifici relativi a sostanze e miscugli; distinguere i miscugli eterogenei da quelli omogenei; sperimentare la realizzazione di semplici esperienze per separare i componenti di un miscuglio; individuare i componenti di una soluzione; calcolare la concentrazione di una soluzione; distinguere gli elementi dai composti; rappresentare con un modello l'atomo e i gusci elettronici; leggere e interpretare la tavola periodica). • Completare la costruzione del concetto di trasformazione chimica, effettuando esperienze pratiche diversificate, utilizzando alcuni indicatori e ponendo l'attenzione anche sulle sostanze di impiego domestico (ad esempio: reazioni di acidi e basi con metalli, soluzione del carbonato di calcio, alcune reazioni di neutralizzazione, combustione di materiali diversi).

		<ul style="list-style-type: none"> Riflette sul percorso di esperienza e di apprendimento compiuto, sulle competenze in via di acquisizione, sulle strategie messe in atto, sulle scelte effettuate e su quelle da compiere. 	
	BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Matura una visione organica del proprio corpo come identità giocata tra permanenza e cambiamento, tra livelli macroscopici e microscopici, tra potenzialità e limiti. Sviluppa una visione dell'ambiente di vita, locale e globale, come sistema dinamico di specie viventi che interagiscono fra loro, rispettando i vincoli che regolano le strutture del mondo inorganico; Comprende il ruolo della comunità umana nel sistema, il carattere finito delle risorse, nonché l'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse. Conosce i principali problemi legati all'uso delle scienze nel campo dello sviluppo tecnologico. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Illustrare il funzionamento del corpo umano nelle sue varie attività (sostegno, nutrimento, movimento). Apprendere una gestione corretta del proprio corpo; interpretare lo stato di benessere e di malessere che può derivare dalle sue alterazioni. Attuare scelte per affrontare i rischi connessi con una cattiva alimentazione. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Illustrare il funzionamento del corpo umano nelle sue varie attività (respirazione, circolazione e difese).
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer. Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. Conoscere l'uso della LIM. Accedere e consultare il registro elettronico. Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. realizzare mappe concettuali e quiz.

	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	1° E 2° QUADRIMESTRE
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e spiega i principi di una dieta equilibrata. • Comprende e spiega le conseguenze fisiche e psichiche della malnutrizione, della nutrizione e dell'ipernutrizione. • Conosce l'importanza dell'educazione sanitaria e della prevenzione (elenca le principali regole per l'igiene personale, conosce le malattie contagiose più diffuse nell'ambiente che lo circonda e sa quali precauzioni prendere per cercarle di prevenirle). • Comprende le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto i comportamenti da rispettare per rimanere in salute. • Conoscere i progressi della medicina nella storia dell'uomo. • Conoscere la ricaduta di problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico...) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) sulla salute. • Conoscere le malattie esantematiche e le vaccinazioni • Riconoscere situazioni di pericolo ambientali, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore.

SCIENZE – CLASSE SECONDA**RUBRICA VALUTATIVA**

10	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze ampie, complete e approfondite. - Osserva e descrive fatti e fenomeni denotando una notevole capacità di comprensione e di analisi. - Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo rigoroso.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze ampie e complete. - Osserva e descrive fatti e fenomeni denotando un' apprezzabile capacità di comprensione e di analisi. - Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo puntuale.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze complete e precise. - Osserva e descrive fatti e fenomeni in modo completo e autonomo.

	- Utilizza un linguaggio corretto.
7	- Possiede una conoscenza generalmente completa. - Osserva e descrive correttamente fatti e fenomeni. - Utilizza una terminologia appropriata e discretamente varia, ma con qualche carenza nel linguaggio specifico.
6	- Possiede una conoscenza essenziale degli elementi. - Osserva e descrive in modo essenziale fatti e fenomeni. - Utilizza un linguaggio specifico non sempre appropriato.
5	- Possiede conoscenze incomplete e superficiali mostrando limitate capacità di sintesi e analisi. - Osserva e descrive parzialmente fatti e fenomeni. - Utilizza il linguaggio specifico in modo approssimativo.
4	- Possiede conoscenze approssimative ed inesatte. - Mostra gravi difficoltà nel descrivere fatti e fenomeni anche se guidato. - Utilizza il linguaggio specifico in modo errato.

SCIENZE
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

SCIENZE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza di base in scienze	FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di un circuito elettrico. Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua e dinamo.
	ASTRONOMIA E SCIENZE		2° QUADRIMESTRE

	DELLA TERRA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno. Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
	BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità, sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. Conoscere struttura e funzioni dei sistemi nervoso ed endocrino. Sapere come lavorano insieme i sistemi nervoso ed endocrino per coordinare le funzioni dei diversi apparati. Argomentare e documentare alcune malattie del sistema nervoso e del sistema endocrino. Documentare i danni provocati dall'uso e dall'abuso di alcol e droghe.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. Conoscere l'uso della LIM. Conoscere le funzioni del registro elettronico. accedere all'ebook dei libri di testo. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.

			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. • Conosce l'importanza dell'educazione sanitaria e della prevenzione (le principali regole per l'igiene personale, conosce le malattie contagiose più diffuse nell'ambiente che lo circonda e sa quali precauzioni prendere per cercare di prevenirle). • Assume comportamenti consapevoli nel rispetto del proprio corpo, della propria salute e di quella degli altri. • Comprende le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. 		<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la statistica e gli indicatori di benessere e sviluppo degli elementi di civiltà di un popolo. • Conoscere organi e apparati del corpo umano e le loro principali funzioni. • Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo. • Conoscere la ricaduta di problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico...) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) sulla salute.. • Riconoscere situazioni di pericolo ambientali, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore.

SCIENZE – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze ampie, complete e approfondite. - Osserva e descrive fatti e fenomeni denotando una notevole capacità di comprensione e di analisi. - Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo rigoroso.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze ampie e complete. - Osserva e descrive fatti e fenomeni denotando un'apprezzabile capacità di comprensione e di analisi. - Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo puntuale.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze complete e precise. - Osserva e descrive fatti e fenomeni in modo completo e autonomo. - Utilizza un linguaggio corretto.
7	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza generalmente completa. - Osserva e descrive correttamente fatti e fenomeni. - Utilizza una terminologia appropriata e discretamente varia, ma con qualche carenza nel linguaggio specifico.
6	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede una conoscenza essenziale degli elementi. - Osserva e descrive in modo essenziale fatti e fenomeni. - Utilizza un linguaggio specifico non sempre appropriato.
5	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze incomplete e superficiali mostrando limitate capacità di sintesi e analisi. - Osserva e descrive parzialmente fatti e fenomeni. - Utilizza il linguaggio specifico in modo approssimativo.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede conoscenze approssimative ed inesatte. - Mostra gravi difficoltà nel descrivere fatti e fenomeni anche se guidato. - Utilizza il linguaggio specifico in modo errato.

ARTE E IMMAGINE
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

ARTE E IMMAGINE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, con tecniche e materiali differenti e più media e codici espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali. Usare consapevolmente gli strumenti grafici pittorici e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi lo stile espressivo personale. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, per produrre nuove immagini. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per una precisa finalità operativa o comunicativa.
	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende immagini statiche e in movimento, filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati.

COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 		

EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i beni culturali presenti nel proprio territorio. • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico, ambientale nel proprio territorio ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli dell'identità nazionale ed europea (le bandiere). • Conoscere gli elementi caratterizzanti il paesaggio culturale di riferimento. • Conoscere i monumenti e i siti significativi.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE PRIMA

RUBRICA VALUTATIVA

10	<p>Legge ed interpreta immagini e linguaggi specifici in modo preciso, corretto anche in modo personale. Usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato e progetta il suo lavoro in modo corretto, preciso e con una particolare attenzione per il prodotto finale. Legge e riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale in modo corretto, preciso e personale.</p>
9	<p>Legge ed interpreta immagini e linguaggi specifici in modo preciso e corretto. Usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato e progetta il suo lavoro in modo corretto e preciso. Legge e riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale in modo corretto e preciso.</p>
8	<p>Legge ed interpreta immagini e linguaggi specifici in modo corretto. Usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato e progetta il suo lavoro in modo corretto. Legge e riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale in modo corretto.</p>
7	<p>Legge ed interpreta immagini e linguaggi specifici in modo accettabile. Usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato e progetta il suo lavoro in modo accettabile. Legge e riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale in modo accettabile.</p>
6	<p>Legge ed interpreta immagini e linguaggi specifici in modo faticoso e impreciso. Usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato in modo faticoso e progetta con qualche incertezza il suo lavoro. Legge e riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale in modo faticoso e con delle imprecisioni.</p>
5	<p>Legge ed interpreta in modo spesso scorretto immagini e linguaggi specifici. Usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato in modo inappropriato, non progetta con metodo il suo lavoro. Legge e riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale in modo spesso scorretto.</p>
4	<p>Non legge e non comprende linguaggi specifici. Non usa il linguaggio visivo per inventare un elaborato e non progetta con metodo il suo lavoro. Non legge e non riconosce le opere d'arte e gli elementi del patrimonio ambientale.</p>

TECNOLOGIA

competenza digitale/educazione civica
 classe prima scuola secondaria primo grado
 a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>Competenza chiave: competenza di base in scienze e tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. • Utilizza il disegno di figure geometriche piane per la descrizione e la rappresentazione grafica di oggetti applicando anche regole della scala di proporzione. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo multimediale. • Comprende le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi e conosce le regole di sicurezza a scuola ed è in grado di leggere e interpretare correttamente la simbologia usata. • Conosce e sa attuare il piano di evacuazione dell'edificio scolastico. • Prevede le conseguenze di comportamenti inadeguati e attivarsi per prevenirli. • Pianifica la realizzazione di oggetti diversi elencando gli strumenti, i materiali necessari e la sequenza delle operazioni. • Conosce le potenzialità connesse all'uso delle tecnologie, gli eventuali costi e benefici, le possibili criticità. 	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE CON LE IMMAGINI</p>	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Descrivere e classificare i materiali in base alle relative proprietà. • Conoscere il ciclo di vita dei materiali e le possibilità di recupero e di riciclaggio. • Descrivere e classificare i materiali in base alle relative proprietà. • Riconoscere le attività dei più importanti settori produttivi.
		<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure geometriche piane. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti informatici per osservare ed analizzare la realtà tecnologica con l'uso del linguaggio tecnico appropriato. • Eseguire attività di coding sia nel disegno tecnico che nello studio degli aspetti teorici a diversi livelli. • Eseguire e sviluppare, con operazioni logiche, schemi e disegni sugli argomenti proposti.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sa selezionare ed utilizzare la soluzione tecnologica più adeguata alla situazione in esame. 		
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).

	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il significato, interpretandone correttamente il messaggio, della segnaletica e della cartellonistica stradale. È consapevole dei rischi negli ambienti di vita e dell'esistenza di Piani di emergenza da attivarsi in caso di pericoli o calamità. Effettua correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica, comprendendone a pieno le ragioni. È in grado di ricercare correttamente informazioni sul web, verificandone l'attendibilità e rispettando i diritti d'autore, attraverso la loro corretta citazione. 		<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la tipologia della segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone, al ciclista e all'uso di ciclomotori. Essere consapevoli dei rischi negli ambienti di vita e dell'esistenza di Piani di emergenza da attivarsi in caso di pericoli o calamità. Conoscere il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, promuovendo il riciclo.

TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA**RUBRICA VALUTATIVA**

10	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione precisa, corretta e autonoma; si orienta ad acquisire un sapere più completo e integrale. Realizza gli elaborati grafici in modo preciso, corretto e autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa, corretta e autonoma; comprende completamente e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.
9	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione precisa e corretta; si orienta ad acquisire un sapere più integrale. Realizza gli elaborati grafici in modo preciso e corretto; usa gli strumenti tecnici con scioltezza e proprietà. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa e corretta; comprende e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.
8	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione corretta; si orienta ad acquisire un sapere completo. Realizza gli elaborati grafici in modo corretto; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera corretta; usa con padronanza il linguaggio tecnico.
7	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione sostanzialmente corretta. Realizza gli elaborati grafici in modo sostanzialmente corretto; usa gli strumenti tecnici in modo adeguato ed abbastanza appropriato. Conosce ed usa le varie tecniche in modo sostanzialmente corretto; usa il linguaggio tecnico in modo chiaro.
6	Se guidato/a, conosce nozioni e concetti, analizza e spiega semplici meccanismi attraverso un'osservazione essenziale. Se guidato/a, realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto. Se guidato/a, conosce ed usa le tecniche più semplici, usa il linguaggio tecnico in modo sufficientemente corretto.
5	Anche se guidato/a, conosce in modo parziale i fenomeni e i meccanismi della realtà tecnologica. Anche se guidato/a, rappresenta e riproduce in modo incerto gli elaborati grafici; usa gli strumenti tecnici in modo poco corretto. Guidato/a, è incerto nell'usare le tecniche più semplici, comprende complessivamente il linguaggio tecnico, ma ha la difficoltà nel suo utilizzo.
4	Anche se guidato/a, denota una conoscenza carente dei fenomeni e dei meccanismi della realtà tecnologica. Guidato/a, coglie in modo parziale e inadeguato le tecniche più semplici, ha gravi difficoltà nel comprendere e usare il linguaggio tecnico.

TECNOLOGIA
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p style="text-align: center;">Competenza chiave: competenza di base in scienze e tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e analizza la realtà tecnologica per stabilire confronti, individuare relazioni qualitative e quantitative tra oggetti o grandezze fisiche. • Conosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune. • È in grado di classificare e di descrivere la funzione di oggetti e macchine comuni in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Discrimina i materiali utilizzati e relativi processi di trasformazione nell'ambiente urbano e nelle strutture abitative. • Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. • Utilizza il disegno tecnico con il metodo delle proiezioni ortogonali nella progettazione degli oggetti semplici. • Utilizza adeguate risorse, materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo multimediale. • Legge e interpreta disegni tecnici e semplici progetti. • Comprende e ipotizza le possibili conseguenze di una decisione o di 	<p style="text-align: center;">VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p>	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi del territorio e saper svolgere una ricerca informativa su di essi. • Conoscere e descrivere le caratteristiche principali dell'ambiente urbano e delle strutture di tipo abitativo. • Riconoscere le caratteristiche delle diverse tipologie edilizie e le tecnologie costruttive. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.
		<p style="text-align: center;">PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti informatici per osservare ed analizzare la realtà tecnologica con l'uso del linguaggio tecnico appropriato. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e sviluppare, con operazioni logiche, schemi e disegni sugli argomenti proposti. • Conoscere ed utilizzare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure geometriche piane.
		<p style="text-align: center;">INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondire le conoscenze dello strumento informatico utilizzando programmi di vario tipo. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, anche di tipo informatico, ed essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

	<p>una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le regole di sicurezza a scuola ed è in grado di leggere ed interpretare correttamente la simbologia usata. • Pianifica la realizzazione di oggetti diversi elencando gli strumenti, i materiali necessari e la sequenza delle operazioni. • Conosce le potenzialità connesse all'uso delle tecnologie, gli eventuali costi e benefici, le possibili criticità. • Sa selezionare ed utilizzare, la soluzione tecnologica più adeguata alla situazione in esame. 		
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper consultare i dizionari digitali. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: • creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. • creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • realizzare mappe concettuali e quiz.

	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	1° E 2° QUADRIMESTRE <ul style="list-style-type: none"> • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il significato, interpretandone correttamente il messaggio, della segnaletica e della cartellonistica stradale. • È consapevole dei rischi negli ambienti di vita e dell'esistenza di Piani di emergenza da attivarsi in caso di pericoli o calamità. • Effettua correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica, comprendendone a pieno le ragioni. • È in grado di ricercare correttamente informazioni sul web verificandone l'attendibilità. 		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la segnaletica stradale, in particolare quella relativa al pedone, al ciclista e all'uso di ciclomotori. • Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Conoscere le caratteristiche di oggetti e materiali in relazione al loro corretto smaltimento e riciclo. • Conoscere il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti.

TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione precisa, corretta e autonoma; si orienta ad acquisire un sapere più completo e integrale. Realizza gli elaborati grafici in modo preciso, corretto e autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa, corretta e autonoma; comprende completamente e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.
9	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione precisa e corretta; si orienta ad acquisire un sapere più integrale. Realizza gli elaborati grafici in modo preciso e corretto; usa gli strumenti tecnici con scioltezza e proprietà. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa e corretta; comprende e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.
8	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione corretta; si orienta ad acquisire un sapere completo. Realizza gli elaborati grafici in modo corretto; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera corretta; usa con padronanza il linguaggio tecnico.
7	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione sostanzialmente corretta. Realizza gli elaborati grafici in modo sostanzialmente corretto; usa gli strumenti tecnici in modo adeguato ed abbastanza appropriato. Conosce ed usa le varie tecniche in modo sostanzialmente corretto; usa il linguaggio tecnico in modo chiaro.
6	Se guidato/a, conosce nozioni e concetti, analizza e spiega semplici meccanismi attraverso un'osservazione essenziale. Se guidato/a, realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto. Se guidato/a, conosce ed usa le tecniche più semplici, usa il linguaggio tecnico in modo sufficientemente corretto.
5	Anche se guidato/a, conosce in modo parziale i fenomeni e i meccanismi della realtà tecnologica. Anche se guidato/a, rappresenta e riproduce in modo incerto gli elaborati grafici; usa gli strumenti tecnici in modo poco corretto. Guidato/a, è incerto nell'usare le tecniche più semplici, comprende complessivamente il linguaggio tecnico, ma ha la difficoltà nel suo utilizzo.
4	Anche se guidato/a, denota una conoscenza carente dei fenomeni e dei meccanismi della realtà tecnologica. Guidato/a, coglie in modo parziale e inadeguato le tecniche più semplici, ha gravi difficoltà nel comprendere e usare il linguaggio tecnico.

TECNOLOGIA
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

TECNOLOGIA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p style="text-align: center;">Competenza chiave: competenza di base in scienze e tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive e classifica macchine, meccanismi e strutture cogliendone le diversità in relazione ai materiali, al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il corretto utilizzo. • Comprende i problemi ambientali ed economici legati alle varie forme e modalità di produzione dell'energia. • Utilizza le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e verificarle, presentare il risultato del lavoro svolto. • Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. • Impiega strumenti e regole del disegno tecnico per rappresentare solidi geometrici e oggetti con il metodo delle assonometrie. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo multimediale. • Legge e interpreta i disegni tecnici e semplici progetti. • Comprende e ipotizza le possibili 	<p style="text-align: center;">VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p>	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i processi di produzione di macchine e oggetti. • Riconoscere le varie forme di energia e coglierne gli aspetti più significativi per la vita degli esseri umani. • Conoscere la trasformazione e la conservazione dell'energia attraverso processi tecnologici connessi allo sfruttamento delle risorse energetiche e il loro impatto ambientale. • Leggere e interpretare gli schemi di funzionamento di diverse centrali. • Rappresentare graficamente processi di produzione, di trasformazione e di utilizzo dell'energia elettrica.
		<p style="text-align: center;">PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare gli schemi di funzionamento di diverse centrali. • Rappresentare graficamente processi di produzione, di trasformazione e di utilizzo dell'energia elettrica. • Rappresentare in modelli semplificati le principali tipologie di generatori di energia. • Eseguire un'analisi dei costi e dei benefici di alcune centrali elettriche, attraverso la costruzione di una tabella di comparazione. • Elaborare proposte e simulazioni sulle possibili scelte eco-compatibili • Eseguire attività di coding sia nel disegno tecnico che nello studio degli aspetti teorici a diversi livelli. • Eseguire e sviluppare con operazioni logiche schemi e disegni sugli argomenti proposti. • Conoscere ed utilizzare gli strumenti e le regole del disegno tecnico per la rappresentazione di figure geometriche di solidi. • Leggere e interpretare disegni tecnici. • Rappresentare solidi geometrici e oggetti con proiezioni assonometriche e ortogonali.

	<p>conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le regole di sicurezza a scuola ed è in grado di leggere ed interpretare correttamente la simbologia usata. 		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere informazioni sulla struttura di un oggetto attraverso il linguaggio grafico.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. • Conoscere l'uso della LIM. • Conoscere le funzioni del registro elettronico. • accedere all'ebook dei libri di testo. • Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini. • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. • Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente.

			2° QUADRIMESTRE
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Formula ipotesi per il risparmio energetico ed analizza le tecnologie esistenti già in grado di attuarlo. Conosce le principali tipologie di generatori di energia. Riconosce le diverse forme di energia e i principali sistemi tecnologici per la produzione di elettricità. Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. 		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i principali provvedimenti adottati dallo Stato italiano e dalle amministrazioni locali (reperire, leggere e discutere provvedimenti assunti nel proprio territorio rispetto all'inquinamento ambientale e al risparmio energetico). Assumere comportamenti consapevoli nel rispetto dell'ambiente e risparmio delle risorse (predisporre, insieme ai compagni, una relazione, anche in formato digitale, relativa ai comportamenti quotidiani da assumere in relazione al problema trattato).

TECNOLOGIA – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione precisa, corretta e autonoma; si orienta ad acquisire un sapere più completo e integrale. Realizza gli elaborati grafici in modo preciso, corretto e autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa, corretta e autonoma; comprende completamente e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.
9	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione precisa e corretta; si orienta ad acquisire un sapere più integrale. Realizza gli elaborati grafici in modo preciso e corretto; usa gli strumenti tecnici con scioltezza e proprietà. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa e corretta; comprende e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.
8	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione corretta; si orienta ad acquisire un sapere completo. Realizza gli elaborati grafici in modo corretto; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato. Conosce ed usa le varie tecniche in maniera corretta; usa con padronanza il linguaggio tecnico.
7	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione sostanzialmente corretta. Realizza gli elaborati grafici in modo sostanzialmente corretto; usa gli strumenti tecnici in modo adeguato ed abbastanza appropriato. Conosce ed usa le varie tecniche in modo sostanzialmente corretto; usa il linguaggio tecnico in modo chiaro.
6	Se guidato/a, conosce nozioni e concetti analizza e spiega semplici meccanismi attraverso un'osservazione essenziale. Se guidato/a, realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto. Se guidato/a, conosce ed usa le tecniche più semplici, usa il linguaggio tecnico in modo sufficientemente corretto.
5	Anche se guidato/a, conosce in modo parziale i fenomeni e i meccanismi della realtà tecnologica. Anche se guidato/a, rappresenta e riproduce in modo incerto gli elaborati grafici; usa gli strumenti tecnici in modo poco corretto. Guidato/a, è incerto nell'usare le tecniche più semplici, comprende complessivamente il linguaggio tecnico, ma ha la difficoltà nel suo utilizzo.
4	Anche se guidato/a, denota una conoscenza carente dei fenomeni e dei meccanismi della realtà tecnologica. Guidato/a, coglie in modo parziale e inadeguato le tecniche più semplici, ha gravi difficoltà nel comprendere e usare il linguaggio tecnico.

MUSICA
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

MUSICA Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	COMPRESIONE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende la corrispondenza suono-segno. • L'alunno comprende che le voci umane e gli strumenti musicali hanno un timbro ed un'estensione diversa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere un semplice testo musicale attraverso la comprensione dei simboli musicali • Saper riconoscere e classificare le voci umane e gli strumenti in base al timbro ed alla estensione.
	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di semplici brani strumentali e/o vocali appartenenti a generi e culture differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper produrre correttamente suoni con la voce o altro strumento didattico. • Saper produrre correttamente semplici brani con la voce e/o con uno strumento musicale.
	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno, attraverso l'ascolto, discrimina le caratteristiche e le particolarità di voci e strumenti musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere voci e strumenti attraverso il loro particolare timbro.
	CREATIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno interviene creativamente alle attività musicali realizzando ed improvvisando ritmi regolari e brani musicali semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper improvvisare ritmi regolari e semplici brani musicali e/o strumentali.

COMPETENZE DIGITALI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	Comprende l'importanza dell'esercizio individuale e collettivo per il raggiungimento di una buona esecuzione dei brani musicali.		Saper comprendere la qualità di una buona produzione musicale vocale e/o strumentale.
	Comprende l'importanza del rispetto dei ruoli e delle regole per una corretta esecuzione dei brani musicali.		Saper rispettare i ruoli e le regole.

	Comprende la musica, sia colta che tradizionale/folk, come patrimonio nazionale ed europeo.	Sapere riconoscere le caratteristiche musicali in relazione al valore storico/culturale.
	Sapere riconoscere ed eseguire l'inno europeo e quello nazionale esaltandone il valore musicale, artistico e storico	Comprendere le origini, il significato e la valenza musicale ed artistica dell'inno europeo e dell'inno nazionale.
	Comprende la musica come linguaggio musicale in grado di abbattere disuguaglianze dovute alle disabilità, all'identità di genere ed alle appartenenze sociali, razziali e culturali.	Sapere valorizzare le diversità nel contesto musicale.

MUSICA – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Ascolta e partecipa in modo attivo; analizza in modo personale i fenomeni sonori; conosce in modo approfondito il valore culturale della musica; mostra uno spiccato senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con assoluta precisione; esegue in maniera molto personale brani vocali e strumentali.
9	Ascolta e partecipa con molto interesse; analizza i fenomeni sonori; conosce in modo molto soddisfacente il valore culturale della musica; mostra uno spiccato senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con molta precisione; esegue in maniera personale brani vocali e strumentali.
8	Ascolta e partecipa con interesse; confronta i fenomeni sonori ed inizia ad analizzarli; conosce in modo soddisfacente il valore culturale della musica; mostra un buon senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con sicurezza; esegue in modo sicuro brani vocali e strumentali.
7	Ascolta e partecipa con discreto interesse; confronta i fenomeni sonori con sicurezza; conosce il valore culturale della musica; mostra un discreto senso ritmico; decodifica la simbologia musicale; esegue senza incertezze brani vocali e strumentali.
6	Ascolta e partecipa con discontinuità; confronta i fenomeni sonori; guidato riferisce alcuni aspetti del valore culturale della musica; mostra poco senso ritmico; decodifica con qualche incertezza la simbologia musicale; esegue con qualche incertezza brani vocali e strumentali.
5	Ascolta e partecipa con poco interesse; confronta superficialmente i fenomeni sonori; non conosce il valore culturale della musica; mostra uno scarso senso ritmico; decodifica con molta difficoltà la simbologia musicale; esegue con difficoltà brani vocali e strumentali.
4	Ascolta e partecipa con scarso interesse; confronta con molta approssimazione i fenomeni sonori; non conosce e non è interessato al valore culturale della musica; mostra uno scarsissimo senso ritmico; non decodifica affatto la simbologia musicale; esegue con molta difficoltà brani vocali e strumentali.

MUSICA
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

MUSICA Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	COMPRESIONE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i simboli della scrittura musicale. Saper leggere un semplice testo musicale. Saper riconoscere e classificare le voci umane e gli strumenti.
	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire collettivamente brani vocali e/o strumentali, di generi e stili diversi, con o senza accompagnamento.
	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno, attraverso l'ascolto, comprende e valuta eventi, materiali e opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere voci e strumenti attraverso il loro particolare timbro. Saper riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale.
	CREATIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di ideare, realizzare ed improvvisare messaggi musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper improvvisare, dar forma e realizzare un semplice modello musicale vocale e/o strumentale.
COMPETENZE	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIGITALI	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	Comprende l'importanza dell'esercizio individuale e collettivo per il raggiungimento di una buona esecuzione dei brani musicali.		Saper comprendere la qualità di una buona produzione musicale vocale e/o strumentale.
	Comprende l'importanza del rispetto dei ruoli e delle regole per una corretta esecuzione dei brani musicali.		Saper rispettare i ruoli e le regole.
	Comprende la musica, sia colta che tradizionale/folk, come patrimonio nazionale ed europeo.		Sapere riconoscere le caratteristiche musicali in relazione al valore storico/culturale.

	Sapere riconoscere ed eseguire l'inno europeo e quello nazionale esaltandone il valore musicale, artistico e storico	Comprendere le origini, il significato e la valenza musicale ed artistica dell'inno europeo e dell'inno nazionale.
	Comprende la musica come linguaggio musicale in grado di abbattere disuguaglianze dovute alle disabilità, all'identità di genere ed alle appartenenze sociali, razziali e culturali.	Sapere valorizzare le diversità nel contesto musicale.

MUSICA – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Ascolta e partecipa in modo attivo; analizza in modo personale i fenomeni sonori; conosce in modo approfondito il valore culturale della musica; mostra uno spiccato senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con assoluta precisione; esegue in maniera molto personale brani vocali e strumentali.
9	Ascolta e partecipa con molto interesse; analizza i fenomeni sonori; conosce in modo molto soddisfacente il valore culturale della musica; mostra uno spiccato senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con molta precisione; esegue in maniera personale brani vocali e strumentali.
8	Ascolta e partecipa con interesse; confronta i fenomeni sonori ed inizia ad analizzarli; conosce in modo soddisfacente il valore culturale della musica; mostra un buon senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con sicurezza; esegue in modo sicuro brani vocali e strumentali.
7	Ascolta e partecipa con discreto interesse; confronta i fenomeni sonori con sicurezza; conosce il valore culturale della musica; mostra un discreto senso ritmico; decodifica la simbologia musicale; esegue senza incertezze brani vocali e strumentali.
6	Ascolta e partecipa con discontinuità; confronta i fenomeni sonori; guidato riferisce alcuni aspetti del valore culturale della musica; mostra poco senso ritmico; decodifica con qualche incertezza la simbologia musicale; esegue con qualche incertezza brani vocali e strumentali.
5	Ascolta e partecipa con poco interesse; confronta superficialmente i fenomeni sonori; non conosce il valore culturale della musica; mostra uno scarso senso ritmico; decodifica con molta difficoltà la simbologia musicale; esegue con difficoltà brani vocali e strumentali.
4	Ascolta e partecipa con scarso interesse; confronta con molta approssimazione i fenomeni sonori; non conosce e non è interessato al valore culturale della musica; mostra uno scarsissimo senso ritmico; non decodifica affatto la simbologia musicale; esegue con molta difficoltà brani vocali e strumentali.

MUSICA
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

MUSICA Competenza chiave: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	COMPRESIONE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali, anche in relazione ai periodi storici e ai generi musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli, anche complessi, della scrittura musicale. • Saper comprendere un testo musicale complesso, anche in relazione al periodo storico e al genere musicale. • Conoscere l'evoluzione degli strumenti musicali e delle voci umane.
	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali, anche complessi, appartenenti a generi e culture differenti. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire correttamente brani vocali e/o strumentali anche complessi, appartenenti a periodi storici, generi e stili diversi, con o senza accompagnamento ritmico armonico.
	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno, attraverso l'ascolto, comprende e valuta eventi, materiali e opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper discriminare, analizzare e memorizzare suoni vocali e strumentali nei vari parametri. • Saper riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale anche in relazione al periodo storico culturale.
	CREATIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di ideare, realizzare ed improvvisare messaggi musicali, anche attraverso l'ausilio di sistemi informatici e/o multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper improvvisare, dar forma e realizzare una composizione musicale vocale e/o strumentale anche complessa.

COMPETENZE DIGITALI	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. • Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	Comprende l'importanza dell'esercizio individuale e collettivo per il raggiungimento di una buona esecuzione dei brani musicali.		Saper comprendere la qualità di una buona produzione musicale vocale e/o strumentale.
	Comprende l'importanza del rispetto dei ruoli e delle regole per una corretta esecuzione dei brani musicali.		Saper rispettare i ruoli e le regole.
	Comprende la musica, sia colta che tradizionale/folk, come patrimonio nazionale ed		Sapere riconoscere le caratteristiche musicali in relazione al valore storico/culturale.

	<p>europeo.</p>	
	<p>Sapere riconoscere ed eseguire l'inno europeo e quello nazionale esaltandone il valore musicale, artistico e storico</p>	<p>Comprendere le origini, il significato e la valenza musicale ed artistica dell'inno europeo e dell'inno nazionale.</p>
	<p>Comprende la musica come linguaggio musicale in grado di abbattere disuguaglianze dovute alle disabilità, all'identità di genere ed alle appartenenze sociali, razziali e culturali.</p>	<p>Sapere valorizzare le diversità nel contesto musicale.</p>

MUSICA – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Ascolta e partecipa in modo attivo; analizza in modo personale i fenomeni sonori; conosce in modo approfondito il valore culturale della musica; mostra uno spiccato senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con assoluta precisione; esegue in maniera molto personale brani vocali e strumentali.
9	Ascolta e partecipa con molto interesse; analizza i fenomeni sonori; conosce in modo molto soddisfacente il valore culturale della musica; mostra uno spiccato senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con molta precisione; esegue in maniera personale brani vocali e strumentali.
8	Ascolta e partecipa con interesse; confronta i fenomeni sonori ed inizia ad analizzarli; conosce in modo soddisfacente il valore culturale della musica; mostra un buon senso ritmico; decodifica la simbologia musicale con sicurezza; esegue in modo sicuro brani vocali e strumentali.
7	Ascolta e partecipa con discreto interesse; confronta i fenomeni sonori con sicurezza; conosce il valore culturale della musica; mostra un discreto senso ritmico; decodifica la simbologia musicale; esegue senza incertezze brani vocali e strumentali.
6	Ascolta e partecipa con discontinuità; confronta i fenomeni sonori; guidato riferisce alcuni aspetti del valore culturale della musica; mostra poco senso ritmico; decodifica con qualche incertezza la simbologia musicale; esegue con qualche incertezza brani vocali e strumentali.
5	Ascolta e partecipa con poco interesse; confronta superficialmente i fenomeni sonori; non conosce il valore culturale della musica; mostra uno scarso senso ritmico; decodifica con molta difficoltà la simbologia musicale; esegue con difficoltà brani vocali e strumentali.
4	Ascolta e partecipa con scarso interesse; confronta con molta approssimazione i fenomeni sonori; non conosce e non è interessato al valore culturale della musica; mostra uno scarsissimo senso ritmico; non decodifica affatto la simbologia musicale; esegue con molta difficoltà brani vocali e strumentali.

SCIENZE MOTORIE
competenza digitale/educazione civica
classe prima scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

SCIENZE MOTORIE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza risposte motorie complete. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite. • Impara a gestire situazioni di stress. • Percepisce lo spazio e si muove nelle quattro direzioni. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire senso ritmico. • Gestire la lateralità. • Orientarsi nello spazio in relazione al tempo. • Conoscere i semplici gesti arbitrari. • Conoscere ed utilizzare il linguaggio del corpo. • Acquisire e migliorare le capacità coordinative. • Padroneggiare gli schemi motori di base.
	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e si avvicina all'utilizzo degli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. • Conosce e mette in pratica il linguaggio specifico. • Conosce il linguaggio non verbale. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire nuove esperienze motorie. • Utilizzare le capacità per la realizzazione di gesti semplici. • Relazionarsi con il linguaggio del corpo.
	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Adatta movimenti in situazioni semplici. • Sa svolgere il ruolo assegnato. • Coopera per il bene comune. • Consolida le abilità motorie derivanti dalle capacità acquisite. • Utilizza le abilità principali di alcuni sport di squadra/individuali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire come realizzare strategie di gioco. • Acquisire ed applicare le semplici regole tecniche di un gioco sportivo.
	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le norme riguardo l'utilizzo della palestra e dei suoi

	SICUREZZA	<p>bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • Applica comportamenti di cura della persona. • È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. • È consapevole delle conseguenze associate all'assunzione di sostanze illecite. • Conosce le dipendenze in genere. 	<p>attrezzi e quelle igienico-sanitarie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salvaguardare la propria ed altrui sicurezza. • Conoscere i vari tipi di allenamento. • Conoscere le sostanze illecite. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condurre un corretto stile di vita. • Abituare il corpo alle varie differenziazioni di esercizi coordinandoli con la respirazione.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. • Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali componenti del computer. • Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. • Conoscere l'uso della LIM. • Accedere e consultare il registro elettronico. • Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, video): • scrivere, formattare, revisionare e archiviare. • creare diapositive digitali inserendo file multimediali. • manipolare e modificare testi e prodotti, inserendo elementi grafici.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo corretto e consapevole la 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare

		rete.	ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dal docente. 2° QUADRIMESTRE
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Contribuisce all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate, per sé e per gli altri, nei vari contesti e/o situazioni sociali, ricreative e sportive. 		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e rispettare le regole del gioco e dello sport, il fair play.

SCIENZE MOTORIE – CLASSE PRIMA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Consapevolmente e con estrema sicurezza padroneggia il proprio corpo in relazione allo spazio in tutte le direzioni. Utilizza gli schemi motori di base in modo eccellente esprimendosi in molteplici linguaggi motori; utilizza le capacità motorie acquisite adattandole alle diverse situazioni di gioco. Gestisce con positività le proprie emozioni durante il gioco. Ha acquisito conoscenze sicure ed approfondite, applica autonomamente e consapevolmente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed è consapevole del benessere legato alla pratica motoria per un sano stile di vita.
9	Autonomamente padroneggia il proprio corpo in relazione allo spazio in tutte le direzioni. Utilizza gli schemi motori di base ottimamente esprimendosi in molteplici linguaggi motori; utilizza le capacità motorie acquisite adattandole alle diverse situazioni di gioco. Gestisce con positività le proprie emozioni durante il gioco; Ha acquisito conoscenze sicure, applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed è consapevole del benessere legato alla pratica motoria per un sano stile di vita.
8	Con disinvoltura padroneggia il proprio corpo eseguendo evoluzioni in tutte le direzioni. Utilizza gli schemi motori di base in modo adeguato esprimendosi in diversi linguaggi motori; utilizza con sicurezza le capacità motorie acquisite adattandole alle diverse situazioni di gioco. Buon autocontrollo nelle fasi del gioco; Ha acquisito buone conoscenze, applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed ha una buona cognizione del benessere legato alla pratica motoria per un sano stile di vita.
7	Utilizza adeguatamente gli schemi motori di base, adeguando i movimenti in relazione allo spazio ed esprimendosi in diversi linguaggi motori; con disinvoltura e in modo sicuro utilizza le capacità motorie acquisite. Discreto autocontrollo nelle fasi del gioco. Ha acquisito conoscenze sicure, applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed è consapevole del benessere legato alla pratica motoria per un sano stile di vita. Applica comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed ha una discreta cognizione del benessere legato alla pratica motoria.
6	Con sufficienza utilizza gli schemi motori di base, adeguando i movimenti in relazione allo spazio. Utilizza le capacità coordinative in modo sufficientemente sicuro. Autocontrollo gestito con qualche difficoltà. Risponde ai compiti motori richiesti con sufficienti risultati. Applica comportamenti sufficienti che tutelano la salute e la sicurezza personale. Essenziali conoscenze del benessere legato alla pratica motoria.
5	Non sempre riesce ad utilizzare gli schemi motori di base in modo appropriato e non riesce ad esprimersi in un linguaggio motorio accettabile. Con difficoltà adatta i movimenti allo spazio circostante. Non sempre riesce ad utilizzare con sicurezza le capacità coordinative. Insufficiente l'autocontrollo durante il gioco; carenti conoscenze dei comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale.
4	Non ha ancora acquisito gli schemi motori di base e le capacità coordinative. Scarsa la gestione delle proprie emozioni durante il gioco. Molto carenti le conoscenze che tutelano la salute e la sicurezza personale.

SCIENZE MOTORIE
competenza digitale/educazione civica
classe seconda scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

SCIENZE MOTORIE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove nelle quattro direzioni. • Consolida schemi motori di base e le capacità coordinative. • Organizza risposte motorie semplici. • Esegue esercizi semplici articolando braccia e gambe. • Esegue movimenti adeguandoli ai diversi ritmi. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio in relazione al tempo. • Migliorare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. • Utilizzare le capacità spazio-temporali acquisite nei giochi sportivi. • Utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti semplici e complessi.
	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio motorio per rapportarsi con i compagni. • Pratica il gioco del mimo con padronanza. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare adeguatamente il linguaggio del corpo. • Attuare la gestualità propria del gioco con compagni in situazione.
	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa alle scelte della squadra. • Utilizza con padronanza gli schemi motori di base in risposta alle esigenze di gioco. • Conosce ed applica sommariamente il regolamento tecnico degli sport praticati. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le capacità coordinative richieste dal gioco. • Gestire le situazioni competitive con rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia di sconfitta. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare e rispettare precise regole di gioco; • Saper utilizzare semplici strategie di gioco e partecipare alle scelte della squadra. • Rafforzare la conoscenza dei gesti avversari e di quelli arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.
	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti rispettosi della salute propria ed altrui. • Rispetta le norme della palestra ed i suoi attrezzi. • Rispetta se stesso ed i compagni. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed applicare le norme igienico-sanitarie e le norme riguardanti l'utilizzo della palestra ed i suoi attrezzi. • Salvaguardare la propria e l'altrui sicurezza. • Essere in grado di distribuire modesti sforzi in relazione al tipo di attività richiesta associando atti respiratori.

		<ul style="list-style-type: none"> Riconosce le diversità delle risposte dell'organismo in relazione allo sforzo e all'esercizio richiesto. È consapevole rispetto agli effetti negativi provocati dall'assunzione di sostanze nocive. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere le differenze dei vari tipi di allenamento. Abituare il corpo alle varie differenziazioni di esercizi coordinandoli con la respirazione. Conoscere ed essere consapevoli delle problematiche sull'assunzione di sostanze illecite.
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer. Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo. Conoscere l'uso della LIM. Accedere e consultare il registro elettronico. Accedere all'ebook dei libri di testo per visionare contenuti digitali. Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. Saper consultare i dizionari digitali. Saper effettuare, accedendo al registro elettronico, download e upload di documenti/file.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (account studente Google Workspace) inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di produrre contenuti digitali: creare testi, controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale. creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. realizzare mappe concettuali e quiz.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete.
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve 	

		problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici.	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e rispetta le regole di convivenza nell'ambiente scolastico. • Conosce e rispetta le regole del gioco e dello sport. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le regole di sicurezza nel proprio ambiente di vita. • Conoscere e rispettare le regole del gioco e dello sport, il fair play.

SCIENZE MOTORIE – CLASSE SECONDA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Consapevolmente e con estrema sicurezza padroneggia il proprio corpo in relazione allo spazio in tutte le direzioni, con ritmo diversificato a seconda delle indicazioni ricevute. Utilizza gli schemi motori di base in modo eccellente, offrendo risposte appropriate e differenziate, esprimendosi in molteplici linguaggi motori e offrendo le risposte adeguate e personali ai compiti motori richiesti. Ha conoscenze sicure ed approfondite, padroneggia abilità tecniche, sceglie soluzioni tattiche in modo personale e ha un comportamento molto corretto, responsabile e collaborativo. Gestisce con equilibrio la vittoria e la sconfitta. Nel gioco di squadra è capace di leggere le intenzioni dei compagni di squadra e adattare i propri compiti motori. Le conoscenze acquisite permettono in modo sicuro ed approfondito di adottare autonomamente e consapevolmente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale e altrui. E' in grado di riconoscere e comprendere l'importanza di una corretta alimentazione e del benessere legato alla pratica motoria per un sano stile di vita.
9	Autonomamente padroneggia il proprio corpo in relazione allo spazio in tutte le direzioni con ritmo corrispondente. Utilizza gli schemi motori di base ottimamente, offrendo risposte appropriate, esprimendosi in molteplici linguaggi motori e offrendo le risposte adeguate ai compiti motori richiesti. Ha conoscenze sicure, le abilità tecniche permettono di scegliere soluzioni tattiche appropriate. Ha un comportamento corretto, responsabile e collaborativo. Gestisce con equilibrio la vittoria e la sconfitta. Nel gioco di squadra si adegua alle risposte motorie dei compagni. Ha acquisito conoscenze sicure, applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale. E' in grado di comprendere l'importanza di una corretta alimentazione e del benessere legato all'esercizio fisico per un sano stile di vita.
8	Con disinvoltura padroneggia il proprio corpo eseguendo evoluzioni in tutte le direzioni. Utilizza gli schemi motori di base in modo corrispondente esprimendosi diversi linguaggi motori, offrendo buone risposte ai compiti motori richiesti. Ha conoscenze sicure, le abilità tecniche permettono di scegliere soluzioni tattiche idonee. Ha un comportamento corretto, responsabile e collaborativo.
7	Con sicurezza utilizza gli schemi motori di base, adeguando i movimenti in relazione allo spazio ed al ritmo esprimendosi diversi linguaggi motori. Risponde ai compiti motori richiesti con discreti risultati. La buona conoscenza delle capacità coordinative gli permettono di trovare soluzioni a compiti motori non conosciuti in un ambito di gioco. Corretto, responsabile e collaborativo con i compagni nel gioco di squadra.
6	Con sufficienza utilizza gli schemi motori di base, adeguando i movimenti in relazione allo spazio. Risponde ai compiti motori richiesti con sufficienti risultati. Con difficoltà riesce a trovare soluzioni a quesiti motori. La conoscenza delle capacità coordinative gli permettono, con una guida, di trovare soluzioni a compiti motori non conosciuti. Sufficientemente corretto con i compagni nel gioco di squadra. La sconfitta non è sempre accettata con serenità.
5	Non sempre riesce ad utilizzare schemi motori di base, adattando i movimenti allo spazio circostante ed al ritmo richiesto e non riesce ad esprimersi in un linguaggio motorio accettabile. Il risultato è scarso. Sufficienti conoscenze della capacità coordinative. Non sempre corretto con i compagni e scarsamente collaborativo. Difficile la gestione di una sconfitta.
4	Non ha ancora acquisito gli schemi motori di base, pertanto le risposte motorie risultano inadeguate e totalmente insufficienti. Le insufficienti conoscenze non gli permettono una risposta motoria a compiti sconosciuti. Non sempre corretto.

SCIENZE MOTORIE
competenza digitale/educazione civica
classe terza scuola secondaria primo grado
a.s. 2024/2025

SCIENZE MOTORIE		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza risposte motorie adeguate. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Sa gestire situazioni di stress. • Percepisce lo spazio e si muove con padronanza nelle quattro direzioni. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio in relazione al tempo. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Utilizza il linguaggio specifico. • Utilizza il linguaggio non verbale. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.
	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Adatta movimenti in situazione. • Sa riconoscere e svolgere il ruolo assegnato. • Coopera per il bene comune. • Utilizza le abilità motorie derivanti dalle capacità acquisite. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. • 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. • Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. • Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. • Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.

		<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le abilità specifiche dei principali sport di squadra/individuali. 	
	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. Applica comportamenti appropriati alla cura della persona. È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. 	<p>1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Essere 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. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. <p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni pericolo. Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che introducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
COMPETENZE DIGITALI		TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di base per l'utilizzo del computer. Sa usare le nuove tecnologie della didattica. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali componenti del computer (hardware e software). Saper usare le principali funzioni di un sistema operativo, gestire file e cartelle. Conoscere l'uso della LIM. Conoscere le funzioni del registro elettronico. accedere all'ebook dei libri di testo. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la posta elettronica e la rete. 	<p>1° E 2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la posta elettronica inserendo allegati.
	COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> Sa produrre semplici contenuti digitali. 	<p>2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di produrre in autonomia contenuti digitali per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni e immagini.

			<ul style="list-style-type: none"> Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme online.
	SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Usa in modo corretto e consapevole la rete. 	<p style="text-align: center;">1° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche su siti web consigliati. Navigare e utilizzare consapevolmente le risorse in rete, nel rispetto del copyright, dei dati personali e della privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. <p style="text-align: center;">2° QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere procedure di utilizzo sicuro e Legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).
	RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, risolve problemi tecnici. 	
EDUCAZIONE CIVICA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> Conosce l'importanza dell'attività fisica, dell'allenamento e dell'esercizio per il conseguimento di obiettivi di benessere psicofisico. 		<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le regole dello sport. Eeguire correttamente gli esercizi.

SCIENZE MOTORIE – CLASSE TERZA	
RUBRICA VALUTATIVA	
10	Consapevolmente e con estrema sicurezza padroneggia il proprio corpo in relazione allo spazio in tutte le direzioni, con ritmo diversificato a seconda delle indicazioni ricevute. Utilizza gli schemi motori di base in modo eccellente, offrendo risposte appropriate e differenziate, esprimendosi in molteplici linguaggi motori e offrendo le risposte adeguate e personali ai compiti motori richiesti. Ha conoscenze sicure ed approfondite, padroneggia abilità tecniche, sceglie soluzioni tattiche in modo personale e ha un comportamento molto corretto, responsabile e collaborativo. Gestisce con equilibrio la vittoria e la sconfitta. Nel gioco di squadra è capace di leggere le intenzioni dei compagni di squadra e adattare i propri compiti motori. Le conoscenze acquisite permettono in modo sicuro ed approfondito di adottare autonomamente e consapevolmente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale e altrui. E in grado di riconoscere e comprendere l'importanza di una corretta alimentazione e del benessere legato alla pratica motoria per un sano stile di vita.
9	Autonomamente padroneggia il proprio corpo in relazione allo spazio in tutte le direzioni con ritmo corrispondente. Utilizza gli schemi motori di base ottimamente, offrendo risposte appropriate, esprimendosi in molteplici linguaggi motori e offrendo le risposte adeguate ai compiti motori richiesti. Ha conoscenze sicure, le abilità tecniche permettono di scegliere soluzioni tattiche appropriate. Ha un comportamento corretto, responsabile e collaborativo. Gestisce con equilibrio la vittoria e la sconfitta. Nel gioco di squadra si adegua alle risposte motorie dei compagni. Ha acquisito conoscenze sicure, applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale. E' in grado di comprendere l'importanza di una corretta alimentazione e del benessere legato all'esercizio fisico per un sano stile di vita.
8	Con disinvoltura padroneggia il proprio corpo eseguendo evoluzioni in tutte le direzioni. Utilizza gli schemi motori di base in modo corrispondente esprimendosi in diversi linguaggi motori, offrendo buone risposte ai compiti motori richiesti. Ha conoscenze sicure, le abilità tecniche permettono di scegliere soluzioni tattiche idonee. Ha un comportamento corretto, responsabile e collaborativo.
7	Con sicurezza utilizza gli schemi motori di base, adeguando i movimenti in relazione allo spazio ed al ritmo esprimendosi in diversi linguaggi motori. Risponde ai compiti motori richiesti con discreti risultati. La buona conoscenza delle capacità coordinative gli permettono di trovare soluzioni a compiti motori non conosciuti in un ambito di gioco. Corretto, responsabile e collaborativo con i compagni nel gioco di squadra.
6	Con sufficienza utilizza gli schemi motori di base, adeguando i movimenti in relazione allo spazio. Risponde ai compiti motori richiesti con sufficienti risultati. Con difficoltà riesce a trovare soluzioni a quesiti motori; La conoscenza delle capacità coordinative gli permettono, con una guida, di trovare soluzioni a compiti motori non conosciuti. Sufficientemente corretto con i compagni nel gioco di squadra. La sconfitta non è sempre accettata con serenità.
5	Non sempre riesce ad utilizzare schemi motori di base, adattando i movimenti allo spazio circostante ed al ritmo richiesto e non riesce ad esprimersi in un linguaggio motorio accettabile. Il risultato è scarso. Sufficienti conoscenze della capacità coordinative. Non sempre corretto con i compagni e scarsamente collaborativo. Difficile la gestione di una sconfitta.
4	Non ha ancora acquisito gli schemi motori di base, pertanto le risposte motorie risultano inadeguate e totalmente insufficienti. Le insufficienti conoscenze non gli permettono una risposta motoria a compiti sconosciuti. Non sempre corretto.

Appendice

Curricolo verticale STEM



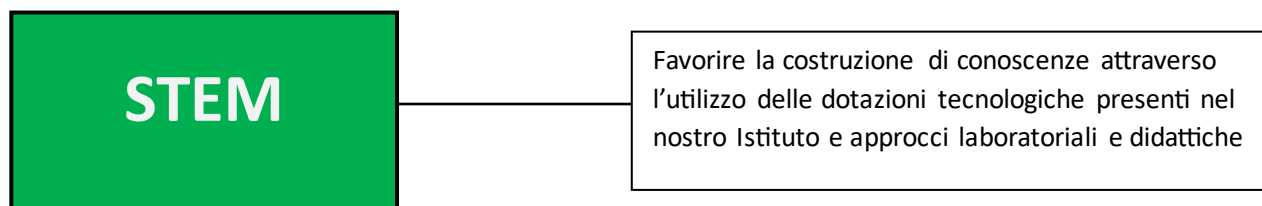
INDICE

Infanzia	p. 323
Primaria	p. 320
Secondaria di I grado	p. 318

Curricolo STEM - Scuola dell'infanzia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti Metodologie
<p>CODING</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - 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. - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera. - Realizzare attività di programmazione "Pixel Art". - Realizzare attività di robotica educativa. - Leggere, creare un codice ed eseguirlo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del tappeto a scacchiera e delle carte CodyRoby o similari per muovere giocattoli/oggetti (Bee Bot) 	<p>Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>
<p>ORIENTEERING</p>	<p>Conoscere il territorio circostante</p>	<p>Attività in palestra e in ambiente outdoor - Giochi di esplorazione dell'ambiente</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing</p>
<p>(DIGITAL) STORYTELLING</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<p>Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto</p>	<p>Illustrare ambienti e territori, raccontare presentare contenuti (editor video)</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>

Curricolo STEM - Scuola primaria



INSEGNARE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA
RICERC-AZIONE
FAVORIRE LA DIDATTICA INCLUSIVA
PROMUOVERE LA CREATIVITÀ E LA CURIOSITÀ
SVILUPPARE L'AUTONOMIA DEGLI ALUNNI
UTILIZZARE ATTIVITÀ LABORATORIALI
UTILIZZARE METODOLOGIE ATTIVE E COLLABORATIVE
PROBLEM SOLVING E METODO INDUTTIVO

OBIETTIVI STEM

- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del Coding
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Utilizzare fonti formative di generi differenti
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo
- Sviluppare la capacità di attenzione e riflessione
- Ritrovare il piacere di giocare con i compagni per realizzare un manufatto
- Vivere l'errore come una risorsa e una opportunità
- Sviluppare la comunicazione efficace

Schema delle metodologie applicabili alle STEM.

TINKERING	Insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.
GAMIFICATION	Il potere del gioco per un apprendimento coinvolgente, motivante e divertente.
CODING	Utilizzare in modo critico la tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.
CODING UNPLUGGED	Attività di programmazione senza l'utilizzo di dispositivi digitali per favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale nei bambini attraverso il gioco motorio
SCRATCH	Scratch è un ambiente di programmazione con un linguaggio di tipo grafico.
ORIENTEERING	Conoscere e confrontarsi con i propri limiti e le proprie potenzialità, abituandosi a valutare, a scegliere e sperimentare gli effetti delle proprie scelte.
MAKING	Collaborare e comunicare sviluppando il pensiero critico attraverso la produzione di manufatti per realizzare un progetto comune
DEBATE	Favorisce il cooperative learning e la Peer Education non solo tra studenti ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento.

DIGITAL STORYTELLING	Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)
-----------------------------	---

Le azioni proposte inviteranno a sperimentare la fitta rete di connessioni fra matematica, scienza, tecnologia, e a trattare gli strumenti digitali come un nuovo mezzo di espressione delle proprie idee e a usarli all'interno di pratiche disciplinari. Questi temi aiuteranno ad "allenarsi" a una forma di pensiero integrato e flessibile, tra digitale e analogico, astratto e concreto, virtuale e artigianale contribuendo allo sviluppo delle competenze: creatività, capacità di innovazione, pensiero critico e sistemico, resilienza, imprenditorialità e flessibilità. Pensiero computazionale, coding, making e tinkering sono alcuni degli strumenti usati per favorire l'inclusione e il contrasto alle vulnerabilità e alla marginalizzazione.

ATELIER STEM: MATEMATICA – SCIENZE -TECNOLOGIA	
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	AZIONI
<p>CODING E TINKERING</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Realizzare attività Unplugged.</p> <p>Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online).</p> <p>Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> <p>Utilizzare ambienti editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, sonoro.</p> <p>Realizzazione di oggetti, macchine e meccanismi, concetti e fenomeni scientifici mediante l'uso materiali di uso comune, povero e di recupero, semplici da tagliare, adattare e assemblare.</p> <p>Montare, smontare, assemblare materiali/oggetti diversi per trovare nuove combinazioni.</p>
<p>ORIENTEERING</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p>	<p>Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <p>Leggere una cartina</p> <p>Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</p> <p>Usare la bussola</p> <p>Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</p>
<p>DIGITAL STORYTELLING</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche</p>
<p>LABORATORI SCIENTIFICI</p> <p>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico:</p>	<p>Esperimenti in laboratorio su argomenti di studio con l'utilizzo di materiali diversi (kit didattici e materiali vari)</p>

<p>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. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	
--	--

I docenti di Scuola Primaria elaboreranno un progetto STEM che comprenderà le attività laboratoriali da sviluppare nelle classi.

Curricolo STEM: integrazione al curricolo verticale di Matematica, Scienze e Tecnologia per la Scuola Secondaria di I grado

L'evoluzione tecnologica della società odierna porta con sé l'esigenza di sensibilizzare studentesse e studenti di tutte le età verso lo sviluppo di competenze adeguate per vivere all'interno della stessa da soggetti attivi. Le materie STEM rivestono un'importanza vitale a partire già dalla prima infanzia, poiché conoscerle fin da piccoli può influenzare le scelte future, che devono essere libere da preconcetti culturali o di genere.

Il potenziamento dell'apprendimento delle STEM costituisce una priorità dei sistemi educativi a livello globale, sia per educare alla comprensione più ampia del presente e alla padronanza dagli strumenti scientifici e tecnologici necessari per l'esercizio della cittadinanza, sia per migliorare e accrescere le competenze richieste dall'economia e dal mondo del lavoro.

Per favorire l'apprendimento si ricorrerà a diverse metodologie:

- Laboratorialità e *Learning by doing*
- *Problem solving* e metodo induttivo
- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa
- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento
- cooperativo
- Promozione del pensiero critico nella società digitale
- *Tinkering*
- *Debate*
- Uso delle tecnologie digitali
- CLIL

<p>Matematica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del software online GeoGebra • Progetti Geometrici: Creazione di progetti geometrici che coinvolgono costruzioni e misurazioni. Ad esempio, la progettazione di un giardino con determinate dimensioni. • Attività di Risoluzione di Problemi: Attività di risoluzione di problemi che richiedono l'applicazione di concetti matematici in contesti reali. 	<p>Scienze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esperimenti di laboratorio: Esperimenti pratici che coinvolgono concetti di chimica, fisica o biologia. Ad esempio, esperimenti su pressione, calore, densità, fotosintesi. Esperimenti che richiedono la lettura e l'interpretazione di un semplice protocollo: esempio estrazione del DNA, test dell'amido, costruzione della scala del pH, preparazione di vetrini per osservazioni al microscopio. Utilizzo di microscopi ottici e 	<p>Tecnologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del software online GeoGebra • Progetti Geometrici: Creazione di progetti geometrici che coinvolgono costruzioni e misurazioni. Ad esempio, la progettazione di un giardino con determinate dimensioni. • Studio della rappresentazione del territorio
--	--	--

<p>Ad esempio, problemi di proporzioni o calcoli di area e volume.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccolta, elaborazione e rappresentazione dati, sia con metodologie tradizionali che avvalendosi di software appositi • Utilizzo della stampante 3D 	<p>stereomicroscopi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccolta, elaborazione e rappresentazione dati, sia con metodologie tradizionali che avvalendosi di software appositi • Costruzione di modelli di strutture, elementi e fenomeni naturali, ad esempio: struttura della cellula, del DNA, di atomi e molecole in genere, modelli dell'atmosfera, della struttura interna della terra e di elementi geologici, del sistema Terra-Luna, del sistema solare. • Osservazione della Natura: Escursioni o attività di osservazione della natura per studiare e identificare specie locali. Utilizzo di guide di osservazione, taccuini di campo, tavole dicotomiche. <ul style="list-style-type: none"> • Progetto Ecologico: Realizzazione di progetti ecologici per migliorare l'ambiente circostante. Ad esempio, piantare alberi, creare un giardino sostenibile o promuovere il riciclaggio. <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della stampante 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperimenti su materiali, meccanica, elettricità ed elettronica • Programmazione di Giochi: Introduzione della programmazione attraverso la creazione di giochi educativi. Utilizzo di piattaforme di sviluppo di giochi per principianti. • Progettazione di Presentazioni Digitali: Creazione di presentazioni digitali efficaci. Utilizzo di strumenti come PowerPoint o software di presentazione online. • Raccolta, elaborazione e rappresentazione dati, sia con metodologie tradizionali che avvalendosi di software appositi • Utilizzo della stampante 3D
---	--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere e utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. • Affrontare concetti fisici quali: densità, concentrazione, temperatura, calore, velocità e forza effettuando esperimenti e comparazioni, raccogliendo e correlando dati con strumenti di misura e costruendo reti e modelli concettuali e rappresentazioni formali di tipo diverso. <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire un'adeguata conoscenza della struttura e delle caratteristiche della materia che ci circonda, riconoscendo e sfruttando le proprietà delle sostanze di uso comune, sviluppando curiosità ed interesse all'uso della scienza nella vita reale, sperimentando, imparando a ragionare e ponendo l'attenzione anche sulle sostanze di impiego domestico. • Completare la costruzione del concetto di trasformazione chimica, effettuando esperienze pratiche diversificate, utilizzando alcuni indicatori e ponendo l'attenzione anche sulle sostanze di impiego domestico (ad esempio: reazioni di acidi e basi con metalli, soluzione del carbonato di calcio, alcune reazioni di neutralizzazione, combustione di materiali diversi). • Riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la

successione e l'evoluzione della specie.

- Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.
- Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno.