

ISTITUTO COMPRENSIVO DI MANOPPELLO

Curricolo Verticale

Scuola Primaria

Revisione a.s. 2024/25

INDICE

ITALIANO

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>3</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>5</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>9</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>12</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>17</u>

INGLESE

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>22</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>23</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>25</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>26</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>28</u>

STORIA

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>31</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>34</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>37</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>40</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>43</u>

GEOGRAFIA

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>46</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>49</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>52</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>54</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>56</u>

MATEMATICA

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>61</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>63</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>66</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>69</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>72</u>

SCIENZE

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>77</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>79</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>81</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>84</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>87</u>

ARTE E IMMAGINE

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>90</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>93</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>95</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>97</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>99</u>

MUSICA

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>101</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>104</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>106</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>107</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>110</u>

TECNOLOGIA

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>112</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>113</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>115</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>116</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>119</u>

EDUCAZIONE FISICA

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>121</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>123</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>125</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>127</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>132</u>

RELIGIONE

<u>Classe 1^a.....</u>	<u>137</u>
<u>Classe 2^a.....</u>	<u>140</u>
<u>Classe 3^a.....</u>	<u>143</u>
<u>Classe 4^a.....</u>	<u>147</u>
<u>Classe 5^a.....</u>	<u>150</u>

Classe 1	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti.</i> ❖ <i>Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso e le informazioni principali.</i>	ASCOLTO E PARLATO 1. Prendere la parola negli scambi comunicativi e comprendere l'argomento e un messaggio orale. 2. Ascoltare testi mostrando di saperne cogliere il senso globale. 3. Raccontare e ricostruire storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico.	● Ascolto e comprensione delle consegne e di semplici regole da seguire in classe. ● Dialoghi, conversazioni riferite a esperienze personali, storie di vita quotidiana. ● Ascolto di testi di vario genere (narrativi, realistici e fantastici).	☐ <i>Interagisce in una conversazione.</i> ☐ <i>Riferisce con lessico semplice l'essenziale di un testo letto o ascoltato.</i>
❖ <i>Legge e comprende semplici testi;</i>	LETTURA 4. Padroneggiare la lettura strumentale individuando le informazioni principali di un testo. 5. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi.	● Lettere dell'alfabeto, sillabe semplici e complesse, digrammi e trigrammi. ● Lettura del carattere stampato maiuscolo e minuscolo. ● Lettura di parole, frasi e brevi testi, filastrocche, canzoncine, consegne, brevi testi narrativi.	☐ <i>Legge in modo strumentale cogliendo le informazioni essenziali.</i>
❖ <i>Scrive semplici testi chiari applicando le principali regole ortografiche.</i>	SCRITTURA 6. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. 7. Scrivere parole e/o semplici frasi sotto dettatura.	● Scrittura di lettere, sillabe, parole e semplici frasi. ● Utilizzo del carattere stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo. ● Scrittura e riordino di didascalie e semplici frasi riferite ad immagini.	☐ <i>Produce semplici frasi sostanzialmente corrette.</i>

Classe 1	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
		Ortografia: suoni semplici e complessi, digrammi, trigrammi, lettere doppie.	
❖ <i>Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.</i> ❖ <i>Applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase e alle parti del discorso.</i>	LESSICO, GRAMMATICA E USI DELLA LINGUA 8. Ampliare il patrimonio lessicale usando in modo appropriato le parole man mano apprese. 9. Conoscere e riconoscere le regole ortografiche di base.	- Lessico relativo al vocabolario di base e campi semantici. - Primi elementi di ortografia.	☐ <i>Usa in modo appropriato le parole apprese.</i> ☐ <i>Conosce le principali regole ortografiche.</i>

Classe 2	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.</i> ❖ <i>Ascolta e comprende testi orali "diretti" cogliendone il senso e le informazioni principali.</i>	ASCOLTO E PARLATO 1. Partecipare a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. 2. Raccontare storie personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico. 3. Ascoltare e comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi e di testi narrativi, storie e vissuti personali. 4. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	• Storie di vita quotidiana. • Testi narrativi realistici e fantastici. • Norme e leggi per vivere insieme. • Regolamento di Istituto.	☐ <i>Interagire in una conversazione.</i> ☐ <i>Riferisce con lessico semplice l'essenziale di un testo letto o ascoltato.</i>
❖ <i>Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali.</i> ❖ <i>Legge testi di vario genere sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma.</i>	LETTURA 5. Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa. 6. Leggere e comprendere il senso globale di testi di vario tipo e individuare le informazioni principali. 7. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni.	• Testi narrativi, testi descrittivi, testi poetici. • Gli elementi delle principali tipologie testuali. • Siti web.	☐ <i>Legge in modo strumentale cogliendo le informazioni essenziali.</i>

Classe 2	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Scrive testi rispettando le principali regole ortografiche, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</i> ❖ <i>Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.</i>	SCRITTURA 8. Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. 9. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche.	• Le principali regole morfo-sintattiche. • I segni di punteggiatura. • La struttura delle principali tipologie testuali.	☐ <i>Produce semplici testi sostanzialmente corretti.</i>
❖ <i>Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</i>	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO 10. Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. 11. Ampliare il lessico ed imparare gradualmente ad utilizzarlo con pertinenza.	• Lessico relativo al vocabolario di base. • Sinonimi, contrari, giochi linguistici, similitudini.	☐ <i>Comprende e utilizza il lessico appreso in modo essenziale.</i>

Classe 2	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riflette sui testi per cogliere regolarità morfosintattiche.</i>	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 12. Individuare le principali parti del discorso. 13. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali.	• Primi elementi di morfologia e sintassi.	☐ <i>Riconosce gli elementi essenziali di una frase.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Funzionamento dei dispositivi elettronici (LIM, TABLET, PC). • I siti web (enciclopedie, siti tematici, dizionari, giochi educativo- didattici).	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali e siti web di base.</i>

Classe 2	ITALIANO		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i> ❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i> ❖ <i>Possiede una certa consapevolezza dei rischi della rete.</i>	1. Educare alla salute 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 3. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 4. Conoscere le regole essenziali della Netiquette (bon ton di rete).	● Ambiente e salute. ● Norme e leggi per vivere insieme. ● Regolamento d'Istituto.	□ <i>Conosce e rispetta in modo essenziale le regole del vivere comune e nel rispetto dell'ambiente.</i>

Classe 3	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.</i> ❖ <i>Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</i>	ASCOLTO E PARLATO 1. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. 2. Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe. 3. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. 4. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. 5. Raccontare storie personali e fantastiche in modo chiaro e rispettando l'ordine logico.	● Esperienze di vita quotidiana. ● Storie di vita quotidiana. ● Testi di vario genere: narrativi fantastici (favola, fiaba, mito, leggenda), narrativi realistici, descrittivi, informativi, poetici, regolativi.	☐ <i>Interagisce in una conversazione.</i> ☐ <i>Ascolta e riferisce con lessico essenziale il contenuto di semplici testi.</i>
❖ <i>Legge e comprende testi di vario tipo, anche facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e ne individua il senso</i>	LETTURA 6. Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce che silenziosa, curando l'espressione. 7. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.	● Testi narrativi, testi descrittivi, testi regolativi, testi poetici, testi informativi. ● Gli elementi strutturali delle principali tipologie testuali: – sequenze narrative;	☐ <i>Legge in modo strumentale cogliendo le informazioni essenziali.</i>

Classe 3	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>globale e le informazioni principali.</i>	8. Leggere testi di vario genere cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.	– ordine logico e cronologico; – rapporti di causa – effetto; – schemi e mappe di sintesi.	
❖ <i>Scrivere testi, chiari e coerenti, rispettando le principali regole ortografiche.</i> ❖ <i>Rielabora testi.</i>	SCRITTURA 9. Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. 10. Produrre semplici frasi e testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane rispettando le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	• Le principali regole morfo-sintattiche. • La struttura delle principali tipologie.	☐ <i>Produce semplici testi sostanzialmente corretti.</i>
❖ <i>Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</i> ❖ <i>Capisce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</i>	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO 11. Comprendere il significato di parole non note basandosi sul contesto e sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. 12. Ampliare il lessico usando in modo appropriato le parole man mano apprese.	• Lessico relativo al vocabolario di base. • Lessico specifico disciplinare.	☐ <i>Comprende il significato di parole note ed amplia progressivamente il proprio lessico.</i>

Classe 3	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riflette sui testi per cogliere regolarità morfosintattiche.</i>	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 13. Riconoscere se una frase è costituita dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi). 14. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta.	● Regole ortografiche. ● Elementi di morfologia e sintassi. ● I segni di punteggiatura.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza delle convenzioni e degli elementi principali della lingua italiana.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Riflette sui testi per cogliere regolarità morfosintattiche.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali.	● Programmi di videoscrittura e disegno ● Motori di ricerca ● Software didattici	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Riflette sui testi per cogliere regolarità morfosintattiche.</i>	1. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 2. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 3. Assumere comportamenti di rispetto e di tutela di beni pubblici, artistici e ambientali.	● Comportamenti corretti per tutelare l'ambiente. ● Regole di convivenza civile.	☐ <i>Conosce in modo essenziale alcune questioni relative all'inquinamento ambientale e i principali diritti e doveri del cittadino.</i>

Classe 4	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.</i> ❖ <i>Ascolta e comprende testi orali "diretti" cogliendone il senso e le informazioni principali e lo scopo.</i>	ASCOLTO E PARLATO 1. 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. 2. Comprendere il tema e le informazioni essenziali. 3. Formulare domande precise e pertinenti di spiegazioni e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. 4. Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.	• Storie di vita quotidiana. • Argomenti di attualità. • Testi di vario genere.	☐ <i>Interagisce in una conversazione.</i> ☐ <i>Coglie l'argomento centrale e le informazioni principali di un discorso e/o di un testo ascoltato.</i> ☐ <i>Descrive con chiarezza esperienze proprie e altrui e argomenti di studio.</i>

Classe 4	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	5. Organizzare un semplice discorso orale su un argomento di studio utilizzando uno schema.		
❖ <i>Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguati agli scopi.</i> ❖ <i>Utilizza abilità funzionali allo studio.</i> ❖ <i>Legge testi di vario genere, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma.</i>	LETTURA 6. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. 7. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie di analisi e comprensione. 8. Localizzare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi conoscitivi o pratici, applicando tecniche di supporto alla comprensione. 9.Cogliere nei testi caratteristiche strutturali, sequenze, informazioni principali e secondari, personaggi, tempi e luoghi.	● Testi di vario genere. ● Gli elementi strutturali delle principali tipologie testuali.	☐ <i>Legge in modo strumentale cogliendo le informazioni essenziali.</i> ☐ <i>Riferisce con lessico semplice l'essenziale di un testo letto.</i>
❖ <i>Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza.</i> ❖ <i>Rielabora testi completandoli e/o</i>	SCRITTURA 10. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. 11. Produrre testi scritti di vario genere corretti dal punto di vista	● Schemi e mappe. ● Le principali regole morfosintattiche. ● La struttura e gli elementi delle principali tipologie testuali.	☐ <i>Produrre testi coerenti e sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e</i>

Classe 4	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>trasformandoli.</i>	ortografico, morfosintattico, rispettando la punteggiatura e utilizzando un linguaggio ricco dal punto di vista lessicale. 12. Rielaborare testi e redigerne di nuovi, anche usando programmi di videoscrittura.		<i>lessicale rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</i>
❖ <i>Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</i> ❖ <i>Capisce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</i>	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO 13. Utilizzare giochi linguistici e il vocabolario per arricchire il lessico e potenziare le capacità linguistiche, attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole.	● Lessico relativo al vocabolario di base. ● Lessico specifico delle discipline.	☐ <i>Usare in modo appropriato le parole man mano apprese (sia di uso comune che legate alle discipline di studio).</i>
❖ <i>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.</i> ❖ <i>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali</i>	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 14. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole, costruire famiglie di parole utilizzando prefissi e suffissi. 15. Riconoscere la struttura del nucleo della frase principale e la funzione	● Regole ortografiche. ● Elementi di morfologia e sintassi. ● I segni di punteggiatura.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza delle convenzioni e delle strutture grammaticali e sintattiche della lingua italiana e le utilizza in modo</i>

Classe 4	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>relative all'organizzazione logica-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.</i> ❖ <i>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</i>	del soggetto, del predicato e delle espansioni 16. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso. 17. Conoscere le principali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per correggere eventuali errori. 18. Individuare ed usare, in modo consapevole, modi e tempi del verbo. 19. Riconoscere e utilizzare termini linguistici derivate da lingue straniere.		<i>essenzialmente corretto.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali.	● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici.	□ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in particolare il computer in modo essenziale.</i>

Classe 4	ITALIANO		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i> ❖ <i>È consapevole che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino in particolare in relazione alla salute e al rispetto dell'ambiente.	● Norme e leggi per vivere insieme. ● Diritti fondamentali dei bambini. ● Regolamento di Istituto.	☐ <i>Rispetta le regole condivise.</i> ☐ <i>Collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.</i>

Classe 5	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</i> ❖ <i>Ascolta e comprende testi orali “diretti” o “trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</i>	ASCOLTO E PARLATO 1. Intervenire in modo pertinente in una conversazione secondo tempi e modalità stabiliti, usando registri linguistici adatti al contesto. 2. Riferire esperienze personali o argomenti di studio in modo chiaro ed essenziale, rispettando l'ordine logico e cronologico. 3. Prestare adeguata attenzione alle spiegazioni dell'insegnante e formulare domande pertinenti. 4. Cogliere l'argomento principale di un'esposizione o di un discorso e comprendere le informazioni essenziali di ogni tipo di fonte.	• Dialoghi, discussioni guidate, conversazioni su argomenti di vario tipo, racconti di esperienze personali e non. • Comprensione di testi di vario genere, individuazione di sequenze in storie di complessità crescente. • Attività di sintesi.	☐ <i>Interagisce in una conversazione.</i> ☐ <i>Riferisce con lessico semplice l'essenziale di un testo letto o ascoltato.</i>
❖ <i>Legge e comprende testi di vario tipo, continui e discontinui, ne individua il senso globale e le informazioni</i>	LETTURA 5. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. 6. Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle	• Testi narrativi, testi descrittivi, testi regolativi, testi informativi, testi argomentativi, testi poetici. Gli elementi strutturali delle principali tipologie testuali.	☐ <i>Legge in modo strumentale cogliendo le informazioni essenziali.</i>

Classe 5	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>principali utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</i> ❖ <i>Utilizza abilità funzionali allo studio.</i> ❖ <i>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta che in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</i>	didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. 7. Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione ed esprimendo pareri personali in merito.		
❖ <i>Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</i> ❖ <i>Rielabora testi parafrasandoli,</i>	SCRITTURA 8. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di testi di vario genere. 9. Produrre, testi scritti di vario genere corretti dal punto di vista ortografico e morfosintattico e utilizzando un lessico sempre più adeguato e completo. 10. Compiere operazioni di rielaborazione, manipolazione e sintesi.	● Le regole ortografiche. ● Le principali regole morfosintattiche. ● La struttura e gli elementi delle principali tipologie testuali.	□ <i>Produce testi sostanzialmente corretti (far riferimento al livello "SUFFICIENTE" della tabella di valutazione dell'elaborato scritto di italiano).</i>

Classe 5	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>completandoli, trasformandoli.</i>	11. Rielaborare testi e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.		
❖ <i>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</i> ❖ <i>Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</i> ❖ <i>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.</i> ❖ <i>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e</i>	LESSICO, GRAMMATICA E USI DELLA LINGUA 12. Arricchire il patrimonio lessicale attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). 13. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni in base al contesto. 14. Comprendere ed utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. 15. Consolidare le conoscenze delle convenzioni ortografiche e utilizzare questa abilità nella produzione scritta. 16. Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase. Analizzare la frase nelle sue funzioni. 17. Comprendere e utilizzare il significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio.	● Lessico relativo al vocabolario di base. ● Lessico specifico delle discipline. ● Morfologia: nome, articolo, preposizione, avverbio, aggettivo, pronomi, congiunzione, esclamazione, tutti i modi del verbo nella forma attiva, passiva e riflessiva. ● Sintassi: soggetto, predicato, complementi. Le convenzioni ortografiche. Il discorso diretto e indiretto.	□ <i>Ha un'essenziale consapevolezza delle convenzioni e delle strutture grammaticali e sintattiche della lingua italiana e le utilizza in modo essenzialmente corretto.</i>

Classe 5	ITALIANO		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>di lingue differenti.</i> ❖ <i>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.</i>	18. Riconoscere vocaboli entrati nell'uso comune provenienti da lingue straniere.		
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali,</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali.	● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici.	□ <i>Produce testi sostanzialmente corretti (far riferimento al livello "SUFFICIENTE" della tabella di valutazione dell'elaborato scritto di italiano).</i>

Classe 5	ITALIANO		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>sociali o commerciali.</i> ❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>			
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	• Norme e leggi per vivere insieme. • Regolamento di Istituto.	☐ <i>Interagisce in una conversazione.</i> ☐ <i>Riferisce con lessico semplice l'essenziale di un testo letto o ascoltato.</i>

Classe 1	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Comprende ed esegue semplici istruzioni.</i>	ASCOLTO <i>(Comprensione orale)</i> 1. Comprendere vocaboli e istruzioni di uso quotidiano.	• I saluti. • Numeri da 1 a 10. • I colori. • Oggetti scolastici. • Il cibo. • Gli animali domestici. • Le parti del viso.	☐ <i>Ascolta ed esegue sommariamente semplici istruzioni e parole di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.</i>
❖ <i>Comunica con semplici frasi.</i>	PARLATO <i>(Produzione e comprensione orale)</i> 2. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare.		☐ <i>Interagisce con un compagno per salutare e presentarsi utilizzando qualche parola memorizzata adatta alla situazione.</i>
❖ <i>Copia qualche parola di sua conoscenza.</i>	SCRITTURA <i>(Produzione scritta)</i> 3. Copiare parole già acquisite oralmente.		☐ <i>Copia e scrive in modo non sempre corretto parole già acquisite oralmente.</i>
❖ <i>Legge immagini di conoscenza pregressa.</i>	LETTURA <i>(Comprensione scritta)</i> 4. Comprendere parole e messaggi accompagnati da supporti visivi e/o sonori.		☐ <i>Comprende in modo non sempre corretto parole e messaggi accompagnati da supporto visivo.</i>

Classe 2	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Comprende e utilizza espressioni basilari.</i>	ASCOLTO <i>(Comprensione orale)</i> 1. Comprendere semplici parole, semplici espressioni e brevi frasi di uso quotidiano.	• L'arredo scolastico. • Le preposizioni di luogo. • Le emozioni. • Le parti del corpo. • I cibi. • Gli animali della fattoria. • I numeri fino a 20.	☐ <i>Ascolta ed esegue sommariamente semplici istruzioni e parole di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.</i>
❖ <i>Interagisce nel gioco con espressioni memorizzate.</i>	PARLATO <i>(Produzione e comprensione orale)</i> 2. Interagire con un compagno utilizzando espressioni e frasi memorizzate.		☐ <i>Utilizza in modo essenziale le strutture linguistiche apprese per presentarsi, chiedere l'età e informazioni personali.</i>
❖ <i>Comprende brevi messaggi scritti cogliendo parole e frasi con cui ha familiarizzato oralmente.</i>	LETTURA <i>(Comprensione scritta)</i> 3. Comprendere brevi messaggi accompagnati da supporti visivi.		☐ <i>Legge in modo non sempre corretto semplici biglietti di auguri e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e</i>

Classe 2	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
			<i>frasi con cui ha familiarizzato oralmente.</i>
❖ <i>Describe con semplici strutture il proprio vissuto.</i>	SCRITTURA <i>(Produzione scritta)</i> 4. Produrre parole e semplici frasi.		☐ <i>Copia e scrive in modo non sempre corretto parole e semplici frasi relative agli ambiti lessicali già noti oralmente.</i>

Classe 3	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Comprende ed utilizza semplici espressioni di uso quotidiano.</i>	ASCOLTO <i>(Comprensione orale)</i> 1. Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano.	• L'alfabeto. • La famiglia. • Gli aggettivi qualificativi. • Le parti del corpo. • La casa e le sue stanze. • I numeri oltre il 20. • TO BE (verbo essere). • TO HAVE (verbo avere). • TO CAN.	☐ <i>Ascolta ed esegue sommariamente semplici istruzioni e parole di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.</i>
❖ <i>Interagisce con i compagni in scambi di informazioni semplici e di routine.</i>	PARLATO <i>(Produzione e comprensione orale)</i> 2. Interagire in scambi dialogici.		☐ <i>Utilizza in modo essenziale le strutture linguistiche apprese per presentarsi, chiedere l'età e informazioni personali.</i>
❖ <i>Comprende semplici espressioni scritte attraverso supporti visivi.</i>	LETTURA <i>(Comprensione scritta)</i> 3. Comprendere messaggi scritti.		☐ <i>Legge in modo non sempre corretto semplici biglietti di auguri e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui ha familiarizzato oralmente.</i>
❖ <i>Copia e scrive parole e semplici frasi.</i>	SCRITTURA <i>(Produzione scritta)</i> 4. Scrivere parole e frasi di uso quotidiano.		☐ <i>Copia e scrive in modo non sempre corretto parole e semplici frasi relative agli ambiti</i>

Classe 3	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
			<i>lessicali già noti oralmente.</i>

Classe 4	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Comprende brevi messaggi orali.</i> ❖ <i>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</i>	ASCOLTO <i>(Comprensione orale)</i> 1. Comprendere istruzioni, espressioni o frasi di uso quotidiano cogliendo il loro significato globale.	● Numeri cardinali fino a 100. ● I mesi. ● Le stagioni. ● I giorni della settimana. ● L'orologio. ● La routine quotidiana. ● Le materie scolastiche. ● Le attività del tempo libero. ● Il meteo. ● Simple Present.	□ <i>Ascolta ed esegue sommariamente semplici istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.</i>
	PARLATO <i>(Produzione e comprensione orale)</i> 2. Interagire in modo comprensibile riferendo semplici informazioni utilizzando parole e frasi conosciute.		□ <i>Utilizza in modo sufficiente semplici informazioni con un compagno per presentarsi ed esprimere i propri</i>

Classe 4	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>che si riferiscono a bisogni immediati.</i>			<i>bisogni e preferenze personali.</i>
❖ <i>Riconosce e comprende espressioni familiari, semplici testi e formule note e comuni.</i> ❖ <i>Comprende frasi, espressioni di uso quotidiano e semplici testi attraverso supporti visivi.</i>	LETTURA (Comprensione scritta) 3. Leggere e comprendere semplici dialoghi e testi.		☐ <i>Legge in modo non sempre corretto messaggi e testi brevi e semplici, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari.</i>
❖ <i>Scrive espressioni familiari, semplici descrizioni e testi noti.</i> ❖ <i>Scrive messaggi.</i>	SCRITTURA (Produzione scritta) 4. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare informazioni.		☐ <i>Scrive in modo non sempre corretto messaggi e brevi frasi relative alle espressioni già note oralmente.</i>

Classe 5	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</i> ❖ <i>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</i>	ASCOLTO <i>(Comprensione orale)</i> 1. Comprendere istruzioni, espressioni o frasi di uso quotidiano cogliendo il loro significato globale.	● Present continuous. ● I mestieri e i negozi (i prezzi). ● I numeri ordinali. ● Genitivo sassone. ● Comparativo e superlativo. ● Some e any. ● Le azioni del tempo libero (utilizzando il present continuous). ● Avverbi di frequenza.	□ <i>Ascolta ed esegue sommariamente semplici istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</i>
❖ <i>Descrive oralmente, in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</i>	2. Interagire in modo comprensibile riferendo semplici informazioni utilizzando parole e frasi conosciute.		□ <i>Utilizza in modo sufficiente le strutture linguistiche apprese per interagire con un compagno o un adulto con cui ha familiarità.</i>

Classe 5	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Interagisce nel gioco comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</i>			
❖ <i>Riconosce e comprende espressioni familiari, semplici testi e formule note e comuni.</i> ❖ <i>Comprende frasi ed espressioni di uso frequente e testi cogliendo parole e frasi basilari.</i>	3. Leggere e comprendere semplici dialoghi e testi.		☐ <i>Legge in modo non sempre corretto messaggi e testi brevi e semplici, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari.</i>
❖ <i>Scrive espressioni familiari, semplici descrizioni e testi noti.</i> ❖ <i>Descrive in termini semplici aspetti del</i>	4. Scrivere messaggi semplici e brevi cogliendo il rapporto di significato tra le parole.		☐ <i>Scrive in modo non sempre corretto messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali.</i>

Classe 5	INGLESE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</i>			
❖ <i>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</i>	<i>RIFLESSIONI SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO</i> 5. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso, coglierne i rapporti di significato e le intenzioni comunicative.		☐ <i>Comprende e riutilizza le strutture delle frasi nelle diverse intenzioni comunicative.</i>

Classe 1	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</i> ❖ <i>Riconosce ed esplora le tracce del proprio vissuto.</i>	USARE LE FONTI 1. Individuare le tracce ed usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. 2. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze relative al proprio passato.	● Osservazione di foto, cartelloni, quaderni e documenti personali per operare un primo confronto tra passato e presente. ● Uso di fonti per ricostruire esperienze effettuate durante l'anno.	☐ <i>Conosce alcuni elementi del proprio passato e del suo ambiente di vita.</i>
❖ <i>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze e periodi.</i> ❖ <i>Organizza le informazioni e le conoscenze.</i>	ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI 3. Rappresentare relazioni di successione e contemporaneità. 4. Riconoscere i cicli temporali. 5. Avviare la conoscenza degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.	● Indicatori temporali di successione e di durata. ● I momenti della giornata scolastica e non. ● La ciclicità temporale (giorni, settimane, mesi, anni, stagioni). ● La durata degli eventi (brevi, lunghi). ● Il calendario.	☐ <i>Rappresentare graficamente le attività e i fatti vissuti.</i> ☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti di successione e ciclicità.</i>
❖ <i>Comprende i testi proposti e sa</i>	STRUMENTI CONCETTUALI DELLA MISURAZIONE DEL TEMPO	● Ascolto di storie e racconti del passato (personali e non).	☐ <i>Organizzare le conoscenze acquisite</i>

Classe 1	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>individuare le caratteristiche.</i>	6. Seguire e comprendere vicende attraverso l'ascolto o lettura di testi, di storie e racconti. 7. 5. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.		<i>in semplici schemi temporali.</i>
❖ <i>Racconta i fatti e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.</i>	PRODURRE TESTI ORALI E SCRITTI 8. Dialogare con i compagni raccontando esperienze vissute e sequenze di eventi in successione. 9. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante il disegno.	• Costruzione della linea del tempo e rappresentazione di avvenimenti, periodi, scansioni di un anno scolastico. • Rappresentazione con disegni di fatti. • ed esperienze vissute singolarmente e/o insieme.	☐ <i>Raccontare e rappresentare semplici sequenze di eventi in successioni.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali,</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni.	• Ricerche alla lim. • Giochi interattivi.	☐ <i>Eseguire giochi didattici.</i> ☐ <i>Utilizzare software interattivi.</i>

Classe 1	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>sociali o commerciali.</i>			
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	● Conoscenza delle più importanti regole della vita scolastica e degli ambienti scolastici. ● Conoscenza delle principali regole del vivere insieme in modo sereno e senza creare contrasti personali.	☐ <i>Riconoscere e applicare le principali regole dei diversi ambienti di vita quotidiana e di interazione con gli altri.</i>

Classe 2	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</i> ❖ <i>Riconosce ed esplora le tracce del proprio vissuto.</i> ❖ <i>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze e periodi.</i> ❖ <i>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</i>	USARE LE FONTI 1. Individuare le tracce e ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato.	● Cambiamenti e trasformazioni. ● Storia personale. ● Ricostruzione del passato tramite: – oggetti, – testimonianze, – documenti, – fotografie. ● Storia locale: – proverbi, – tradizioni.	□ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti di successione, contemporaneità, ciclicità e durata e li individua nei fatti vissuti e/o utilizzando fonti diverse.</i> □ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sentimento di appartenenza ad una famiglia, ad una classe, ad un gruppo di amici.</i>

Classe 2	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Organizza le informazioni e le conoscenze.</i>			
❖ <i>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze e periodi.</i> ❖ <i>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</i> ❖ <i>Organizza le informazioni e le conoscenze.</i>	ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI 2. Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati riconoscendo relazioni di successione e di contemporaneità, durate, cicli temporali. 3. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio e calendario).	● Percezione della durata di eventi e azioni. ● La settimana e il giorno. ● Il mese e l'anno. ● Le stagioni. ● L'orologio: costruzione e lettura delle ore. ● Le successioni.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti di successione, contemporaneità, ciclicità e durata e li individua nei fatti vissuti e/o utilizzando fonti diverse.</i>
❖ <i>Comprende i testi proposti e sa individuarne le caratteristiche.</i>	USARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI 4. Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi, di storie e racconti. 5. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	● Ricostruzione di vicende storiche lette o ascoltate in semplici schemi temporali.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti di successione, contemporaneità, ciclicità e durata e li individua nei fatti vissuti e/o utilizzando fonti diverse.</i>

Classe 2	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Racconta i fatti e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.</i>	PRODUZIONE TESTI SCRITTI E ORALI 6. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 7. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	• Ricostruzione orale e scritta delle conoscenze acquisite.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti di successione, contemporaneità, ciclicità e durata e li individua nei fatti vissuti e/o utilizzando fonti diverse.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Funzionamento dei dispositivi elettronici (LIM, TABLET, PC). • I siti web (enciclopedie, siti tematici, dizionari, giochi educativo- didattici).	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali e siti web di base.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità,</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere e condividere i diritti e i	• Ambiente e salute. • Norme e leggi per vivere insieme.	☐ <i>Conosce e rispetta in modo essenziale le regole del vivere</i>

Classe 2	STORIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>dell'ambiente.</i> ❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	doveri del cittadino.	Regolamento d'Istituto.	<i>comune e nel rispetto dell'ambiente.</i>

Classe 3	STORIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</i> ❖ <i>Riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio.</i>	USARE LE FONTI 1. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. 2. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	- Le fonti storiche: - materiali; - iconografiche; - orali; - scritte. - Il lavoro degli specialisti della storia: - storico, archeologo, geologo, paleontologo...	☐ <i>Individua tracce ed indizi per ricostruire semplici eventi.</i>

Classe 3	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze e periodi. ❖ Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. ❖ Organizza le informazioni e le conoscenze.	ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI 3. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 4. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrati. 5. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.	● Organizzatori temporali: – tempo lineare; – contemporaneità; – durata; – periodi (decenni, secoli, millenni, ere). ● Linea del tempo.	☐ Rappresenta gli eventi sulla linea del tempo.
❖ Comprende i testi proposti e sa individuarne le caratteristiche.	USARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI 6. Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi informativi, di storie, racconti. 7. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 8. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.	● La formazione della Terra: – i miti; – le spiegazioni della scienza. ● Ere geologiche: – origine e tappe evolutive degli esseri viventi; – concetti di adattamento/estinzione. ● Il processo evolutivo dell'uomo nel Paleolitico: – aspetto fisico; – modalità di soddisfacimento dei suoi bisogni;	☐ Ricava informazioni da testi letti o ascoltati.

Classe 3	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
		– abilità; – scoperte. ● L'uomo preistorico e la rivoluzione neolitica: – l'agricoltura; – l'allevamento; – la scoperta dei metalli; – le invenzioni; – la nascita del villaggio; – il commercio.	
❖ <i>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.</i>	PRODURRE TESTI ORALI E SCRITTI 9. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 10. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	● Verbalizzazione orale e scritta. ● Risorse digitali.	□ <i>Riferisce con linguaggio semplice le conoscenze acquisite.</i>

Classe 4	STORIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita e le tracce storiche esplorandole in modo via via più approfondito.</i>	USARE LE FONTI 1. Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico rappresentandole in un quadro storico–sociale.	• Le antiche civiltà dei fiumi e delle pianure (Sumeri, Babilonesi, Assiri, Ittiti, Egizi). • Gli Ebrei. • Le civiltà dei mari (Fenici, Cretesi, Micenei).	☐ <i>Ricostruisce in modo essenziale un quadro di civiltà attraverso l'uso delle fonti e del linguaggio specifico.</i>
❖ <i>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni,</i>	ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI 2. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.	• Linea del tempo. • Le mappe spazio – temporali.	☐ <i>Coglie in modo sostanziale i nessi tra eventi storici e caratteristiche</i>

Classe 4	STORIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>conoscenze e periodi, per individuare successione, contemporaneità, durate e relazioni tra gruppi umani, contesti spaziali, usando le concettualizzazioni pertinenti.</i>	3. Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.		<i>specifiche del territorio.</i>
❖ <i>Comprende testi storici proposti, sa individuarne le caratteristiche e usa carte geo-storiche.</i>	USARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI DI MISURAZIONE DEL TEMPO 4. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. – d.C.) 5. Sa elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.	● Costruzione e lettura della linea del tempo. ● L'ordine cronologico di eventi significativi delle civiltà affrontate.	☐ <i>Ricostruisce in modo essenziale un quadro di civiltà attraverso l'uso del linguaggio specifico.</i>
❖ <i>Comprende e racconta avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà studiate, anche producendo semplici</i>	PRODURRE TESTI SCRITTI E ORALI 6. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate ed esporli con coerenza, attraverso testi orali e scritti, usando il linguaggio specifico della	● Mappe concettuali. ● Il testo storico. ● Il testo storico – narrativo. ● Il testo argomentativo.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 4	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>testi storici.</i>	disciplina. 7. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, cartacei e digitali.		
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali.	● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici.	☐ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in particolare il computer in modo essenziale.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>È consapevole che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	● Il diritto. ● Il dovere. ● Le leggi nel tempo.	☐ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto/dovere.</i> ☐ <i>Conosce sostanzialmente qualche articolo fondamentale della Costituzione Italiana.</i>

Classe 5	STORIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</i> ❖ <i>Riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</i> ❖ <i>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze e periodi e individuare</i>	USARE LE FONTI 1. Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. 2. Rappresentare in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato.	● Testi e documenti vari: mitologici ed epici. ● Le fonti storiche. ● Successione, durata e contemporaneità. ● Ricerca di parole chiave. ● Adattamento, trasformazioni, scoperte, rivoluzioni.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti di successione e ciclicità.</i> ☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sentimento di appartenenza ad una famiglia, ad una classe, ad un gruppo di amici.</i>
	ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI 3. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.	● Schemi tabelle letture. ● Costruzione di grafici. ● Costruzione e lettura della linea del tempo. L'ordine cronologico di	

Classe 5	STORIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>successioni, contemporaneità, durate e periodizzazioni.</i> ❖ <i>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</i> ❖ <i>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</i> ❖ <i>Comprendi i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche ☐ usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</i> ❖ <i>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</i>	4. Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. 5. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.	eventi significativi delle civiltà affrontate. • Mappe concettuali. • Radici storiche antiche, classiche e cristiane della realtà locale (uscite sul territorio).	
	USARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI RELATIVI ALLA MISURAZIONE DEL TEMPO 6. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C - d.C) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. 7. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	• La Civiltà Romana dalle origini alla crisi e alla dissoluzione dell'Impero. • La nascita della Religione Cristiana, le sue peculiarità e il suo sviluppo. • Le Civiltà degli altri continenti: Maya, Aztechi ecc. • I Popoli che abitavano l'Italia tra II e I millennio a.C. • La Civiltà Etrusca. • La Civiltà Romana dalle origini alla crisi e alla dissoluzione dell'Impero. • La nascita della Religione Cristiana, le sue peculiarità e il suo sviluppo. • Le Civiltà degli altri continenti: Maya, Aztechi ecc.	

Classe 5	STORIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>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.</i> ❖ <i>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.</i>	PRODURRE TESTI SCRITTI E ORALI 8. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. 9. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. 10. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 11. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	● Regole comportamentali volte al rispetto reciproco all'interno della classe. ● Regole sociali all'interno di una comunità più ampia, volta alla tutela del benessere collettivo, al superamento di pregiudizi e discriminazioni. ● La Costituzione Italiana: – I Principi Fondamentali e l'ordinamento dello Stato ● Immagini grafiche riassuntive dei concetti. ● Ricerche collettive e individuali orali e scritte. ● Lettura e produzione di tabelle. ● Utilizzo degli strumenti multimediali.	

Classe 1	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici;</i>	ORIENTAMENTO 1. Conoscere ed utilizzare gli organizzatori spazio-temporali. 2. Localizzare la propria posizione e quella degli oggetti rispetto a diversi punti di riferimento.	• Giochi di movimento per conoscere lo spazio attraverso l'uso dei concetti topologici: dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, alto, basso, etc. • Coding e reticolo. • Gli spazi conosciuti e nuovi, in relazione ai punti di riferimento nei diversi ambienti: domestico, scolastico, circostante. • Indicatori topologici. • Percorsi conosciuti e da inventare.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti spazio-temporali, li analizza, li descrive e li rappresenta.</i>
	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ 3. Verbalizzare i propri spostamenti nello spazio vissuto e non.		

Classe 1	GEOGRAFIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	4. Rappresentare oggetti da diversi punti di vista. PAESAGGIO REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 5. Individuare le funzioni degli ambienti esplorando quello circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.	- Istruzioni per creare percorsi guidati e semplici mappe. - Osservazione diretta dell'ambiente circostante.	

Classe 1	GEOGRAFIA – CURRICOLO DIGITALE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE 1. Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...) CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	- Programmi di disegno (Paint) e di scrittura. (Word). - Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art).	☐ <i>Eseguire giochi didattici.</i> ☐ <i>Utilizzare software interattivi.</i>

Classe 1	GEOGRAFIA – CURRICOLO DIGITALE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i> ❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	2. Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere).	Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	

Classe 1	GEOGRAFIA – EDUCAZIONE CIVICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	COSTITUZIONE 1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale.	- Conoscenza delle più importanti regole della vita scolastica. - Conoscenza delle principali regole del vivere insieme in modo sereno e senza creare contrasti personali.	☐ <i>Riconoscere e applicare le principali regole dei diversi ambienti di vita quotidiana e di interazione con gli altri.</i>

Classe 2	GEOGRAFIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.</i>	<i>ORIENTAMENTO</i> 1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici.	● Rappresentazioni grafiche di percorsi e ambienti del proprio vissuto. ● Analisi di spazi vissuti: la scuola, l'aula, la casa, ecc. ● I concetti topologici. ● La lateralizzazione.	□ <i>Ha un'essenziale consapevolezza dei concetti spazio-temporali, li analizza, li descrive e li rappresenta.</i>

Classe 2	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' 2. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell’aula, di una stanza della propria casa, ecc.) e rappresentare percorsi nello spazio circostante. 3. Leggere e interpretare la pianta basandosi sui punti di riferimento fissi.	● Rappresentazioni grafiche di percorsi e ambienti del proprio vissuto. ● Direzioni e percorsi.	☐ <i>Rappresenta, analizza e descrive piante e percorsi in modo essenziale.</i>
❖ <i>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di interdipendenza.</i>	PAESAGGIO 4. Esplorare il territorio circostante attraverso l’approccio senso-percettivo e l’osservazione diretta.	● Analisi del territorio circostante.	☐ <i>Osserva e analizza il territorio circostante in modo essenziale.</i>
	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 5. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dall’uomo. 6. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.		☐ <i>Osserva e analizza il territorio circostante, coglie relazioni e modificazioni in modo essenziale.</i>
CURRICOLO DIGITALE			

Classe 2	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Funzionamento dei dispositivi elettronici (LIM, TABLET, PC). • I siti web (enciclopedie, siti tematici, dizionari, giochi educativo-didattici).	□ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali e siti web di base.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana</i>	1. Educare alla salute 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 3. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	• Ambiente e salute. • Norme e leggi per vivere insieme. • Regolamento d'Istituto.	□ <i>Conosce e rispetta in modo essenziale le regole del vivere comune e nel rispetto dell'ambiente.</i>

Classe 2	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i> ❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>			

Classe 3	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche,</i>	ORIENTAMENTO 1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare	• Concetti topologici. • Punti di riferimento. • I punti cardinali.	☐ <i>Orientarsi in modo essenziale nello spazio circostante utilizzando gli</i>

Classe 3	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</i>	attraverso punti di riferimento, utilizzando gli organizzatori topologici e le carte mentali.	Percorsi.	<i>organizzatori topologici.</i>
	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' 2. Rappresentare e leggere la pianta di oggetti e ambienti noti e percorsi esperiti nello spazio circostante.	Piante e carte.	☐ <i>Rappresentare e leggere in modo essenziale semplici piante e percorsi.</i>
❖ <i>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza; TM riconosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici (monti, laghi...) e antropici (città, porti, aeroporti, infrastrutture).</i>	PAESAGGIO 3. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. 4. Individuare e descrivere gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.	- Elementi fisici e antropici - I paesaggi: montagna, collina, pianura, mare, fiume e lago.	☐ <i>Cogliere l'interazione uomo-ambiente nei suoi aspetti essenziali.</i>

Classe 3	GEOGRAFIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Coglie nei paesaggi mondiali delle storie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</i>	<i>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</i> 5. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 6. Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo.	• Elementi antropici • Spazi e funzioni	☐ <i>Cogliere alcuni interventi operati dall'uomo per trasformare il territorio.</i>

Classe 4	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti di diversi paesaggi.</i>	ORIENTAMENTO 1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante sapendosi orientare. 2. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta.	● Sa orientarsi nello spazio utilizzando cartine e grafici della materia estendendo le carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani.	☐ <i>Legge con essenziale consapevolezza carte geografiche; le utilizza per orientarsi e muoversi nello spazio.</i>
❖ <i>Riconosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici e antropici.</i> ❖ <i>Utilizza il linguaggio geografico per interpretare carte geografiche e li rappresenta.</i>	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' 3. Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando diverse carte geografiche. 4. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative.	● Sa analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche. ● Sa localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative.	
❖ <i>Coglie le trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</i>	PAESAGGIO 5. Descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani e mondiali, individuando le analogie, le differenze e il patrimonio ambientale e culturale.	● Sa descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, mondiali, individuando le analogie, le differenze e il patrimonio ambientale e culturale.	☐ <i>Coglie l'interazione tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo, evidenziando in modo sostanziale i cambiamenti apportati dall'uomo</i>

Classe 4	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici interconnessi.</i>	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 6. Acquisire e utilizzare il concetto di regione geografica individuando i problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.	Sa applicare i diversi concetti di regione geografica in relazione al contesto italiano individuandone i problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.	<i>sul territorio nei suoi aspetti essenziali.</i>

Classe 5	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</i>	ORIENTAMENTO 1. Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. 2. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani (Europa e continenti), attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.).	• La cartografia. • La riduzione in scala. • I grafici. • Le tabelle. • Latitudine e longitudine. • Italia fisica e politica. • La Regione Abruzzo.	☐ <i>Legge con essenziale consapevolezza carte geografiche; le utilizza per orientarsi e muoversi nello spazio.</i>
❖ <i>Utilizza il linguaggio geografico per interpretare carte geografiche e globo terrestre, e per realizzare schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</i> ❖ <i>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti</i>	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' 3. Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, ecc. e rapporti statistici relativi a indicatori socio economici e demografici. 4. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche ed economiche e amministrative. 5. Localizza la posizione dell'Italia in	• Le Regioni Italiane: approfondimento della conoscenza delle Regioni del nord, centro, sud e isole. • I settori di produzione. • I parchi nazionali.	☐ <i>Coglie l'interazione tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo, evidenziando in modo sostanziale i cambiamenti apportati dall'uomo sul territorio nei suoi aspetti essenziali.</i> ☐ <i>Legge con essenziale consapevolezza carte geografiche; le</i>

Classe 5	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
(cartografiche, satellitari, ecc.). ❖ Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti di un paesaggio di montagna, pianura, costieri, vulcanici, con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	Europa e nel mondo. 6. Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.		<i>utilizza per orientarsi e muoversi nello spazio.</i>
❖ Riconosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici (monti, laghi...) e antropici (città, porti, aeroporti, infrastrutture).	PAESAGGIO 7. Conoscere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, europei e mondiali. 8. Individuare le analogie e le differenze dei principali paesaggi mondiali (anche in relazione ai quadri socio storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale.	● La cartografia. ● La riduzione in scala. ● I grafici. ● Le tabelle. ● Latitudine e longitudine. ● Italia fisica e politica. ● La Regione Abruzzo. ● Le Regioni Italiane: approfondimento della conoscenza delle Regioni del	□ <i>Coglie l'interazione tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo, evidenziando in modo sostanziale i cambiamenti apportati dall'uomo sul territorio nei suoi aspetti essenziali.</i>

Classe 5	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
		nord, centro, sud e isole. • I settori di produzione. • I parchi nazionali.	
❖ <i>Coglie nei paesaggi mondiali delle storie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</i> ❖ <i>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.</i>	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 9. Acquisire il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa), in particolar modo, allo studio del contesto italiano. 10. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, analizzando le soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	• La cartografia. • La riduzione in scala. • I grafici. • Le tabelle. • Latitudine e longitudine. • Italia fisica e politica. • La Regione Abruzzo. • Le Regioni Italiane: approfondimento della conoscenza delle Regioni del nord, centro, sud e isole. • I settori di produzione. • I parchi nazionali.	□ <i>Coglie l'interazione tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo, evidenziando in modo sostanziale i cambiamenti apportati dall'uomo sul territorio nei suoi aspetti essenziali.</i>

Classe 5	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE - Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni - Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	- Funzionamento dei dispositivi elettronici. - I siti web.	☐ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in particolare il computer in modo essenziale.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i> ❖ <i>È consapevole che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri.</i> ❖ <i>Comprende i</i>	COSTITUZIONE - Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. SVILUPPO SOSTENIBILE - Educare alla salute. - Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. - Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall'Agenda 2030.	- Norme e leggi per vivere insieme. - Regolamento di Istituto. - Ambiente e salute. - Norme e leggi per vivere insieme.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 5	GEOGRAFIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'Ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>			

Classe 1	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza numeri per contare, confrontare, ordinare.</i> ❖ <i>Esegue addizioni o sottrazioni per risolvere semplici situazioni problematiche.</i>	NUMERI 1. Contare in senso progressivo e regressivo. 2. Leggere e scrivere i numeri naturali, confrontarli e ordinarli, rappresentandoli sulla retta. 3. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali anche per risolvere semplici problemi.	● I numeri entro il 20. ● Il valore posizionale delle cifre. ● Addizioni e sottrazioni. ● L'algoritmo risolutivo dei problemi.	☐ <i>I numeri entro il 20.</i> ☐ <i>Legge, rappresenta e usa i numeri entro il 20 per contare, confrontare, ordinare in modo essenziale e li utilizza nell'esecuzione di addizioni e di sottrazioni.</i>
❖ <i>Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati.</i>	SPAZIO E FIGURE 4. Percepire la propria posizione nello spazio. 5. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio in relazione ad un punto di riferimento dato usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). 6. Eseguire un semplice percorso e descriverlo verbalmente. 7. Riconoscere e denominare figure geometriche.	● Lo spazio e le figure. ● Relazioni topologiche. ● Percorsi. ● Principali figure geometriche.	☐ <i>Localizza oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a sé stesso, sia rispetto ad altre persone ed oggetti, usando termini adeguati in modo funzionale.</i> ☐ <i>Riconosce, denomina e rappresenta in modo essenziale figure geometriche.</i>

Classe 1	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Classifica oggetti, figure e numeri.</i>	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 8. Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà. 9. Spiegare i criteri usati per realizzare una classificazione. 10. Rappresentare semplici relazioni e dati con diagrammi.	- Le classificazioni. - Le relazioni. - I dati.	☐ <i>Classifica oggetti fisici e simbolici in base ad una caratteristica e spiega i criteri usati in modo essenziali.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Sviluppare capacità di pensiero computazionali per la risoluzione dei problemi (coding).</i>	1. Risolvere semplici situazioni problematiche. 2. Utilizzare strumenti multimediali in relazione al proprio operato.	Conoscenze disciplinari.	☐ <i>Usa strumenti tecnologici (pc e lim) in modo essenziale.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale.	Ambiente e salute.	☐ <i>Conosce e riconosce il diritto alla salute e i corretti stili di vita in modo essenziale.</i>

Classe 2	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza numeri per contare, confrontare, ordinare; esegue le quattro operazioni per risolvere semplici problemi.</i>	NUMERI 1. Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due. 2. Leggere e scrivere numeri naturali con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; rappresentare i numeri sulla retta, ordinarli e confrontarli. 3. Memorizzare le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci. 4. Eseguire per iscritto e mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali anche per risolvere semplici problemi.	• I numeri entro le centinaia. • Il valore posizionale delle cifre. • Le quattro operazioni. • Le tabelline. • L'algoritmo risolutivo dei problemi.	□ <i>Legge, rappresenta e usa i numeri entro il 100 per contare, confrontare, ordinare in modo essenziale e li utilizza nelle esecuzione delle 4 operazioni.</i>
❖ <i>Percepisce e rappresenta forme e relazioni spaziali.</i>	SPAZIO E FIGURE 5. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, in situazioni concrete usando termini adeguati (sopra/sotto-davanti/dietro, destra/sinistra-dentro/fuori).	• Relazioni topologiche. • Principali figure geometriche. • Simmetria. • Percorsi su superficie quadrettata con l'utilizzo di strumenti di robotica educativa o unplugged.	□ <i>Localizza oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stesso, sia rispetto ad altre persone ed oggetti, usando termini adeguati in modo funzionale.</i>

Classe 2	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	6. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso mentre lo si esegue. 7. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare figure geometriche e costruire modelli utilizzando materiale di uso comune. 8. Orientarsi ed orientare nello spazio.		☐ <i>Riconosce, denomina e rappresenta in modo essenziale figure geometriche.</i>
❖ <i>Classifica, ordina, confronta e raggruppa oggetti, figure e numeri; individua semplici situazioni problematiche e ricerca possibili soluzioni.</i>	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 9. Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà utilizzando semplici rappresentazioni. Spiegare i criteri usati per realizzare semplici classificazioni e ordinamenti. 10. Rappresentare semplici relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 11. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie. 12. Conoscere le regole essenziali della netiquette. 13. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali.	● Le classificazioni. ● Le relazioni. ● I dati. ● Diagrammi . ● Le misurazioni arbitrarie. ● Utilizzo di base dei più comuni applicativi. ● Conoscere semplici ambienti di programmazione.	☐ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico in modo essenziale per classificare, rappresentare, spiegare, realizzare grafici e misurare.</i>

Classe 2	MATEMATICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Sviluppare capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (Coding).</i>	<i>RISOLUZIONE DI PROBLEMI E PENSIERO CRITICO</i> 1. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.	● Funzionamento degli applicativi per la creazione di mappe e schemi.	□ <i>Sviluppa in modo essenziale le capacità di pensiero computazionale.</i>

Classe 3	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali anche per risolvere situazioni problematiche.</i>	NUMERI - Contare oggetti o eventi, con la voce, mentalmente e con gli algoritmi scritti in senso progressivo e regressivo, per salti di due, tre, eseguendo semplici operazioni, verbalizzando le procedure di calcolo e risolvendo situazioni problematiche. - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.	- I numeri, interi e decimali, entro le unità di migliaia. - Il valore posizionale delle cifre. - Le quattro operazioni. - Le tabelline. - Le frazioni. - L'algoritmo risolutivo dei problemi.	☐ <i>Legge, rappresenta e usa i numeri interi per contare, confrontare.</i> ☐ <i>Ordina in modo essenziale e utilizza i numeri nell'esecuzione delle quattro operazioni.</i> ☐ <i>Applica in modo essenziale l'algoritmo risolutivo dei problemi.</i>
❖ <i>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state</i>	SPAZIO E FIGURE Percepire la propria posizione e/o quella di altre persone o oggetti nello spazio e stimare distanze e volumi comunicandoli con termini adeguati.	- Relazioni topologiche. - Percorsi con cambi di direzione e angoli. - Principali figure geometriche. - Simmetria. - Poligoni/non poligoni.	☐ <i>Localizza oggetti nello spazio fisico usando termini sostanzialmente adeguati.</i> ☐ <i>Esegue, descrive e dà istruzioni per un</i>

Classe 3	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>create dall'uomo.</i>	5. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 6. Riconoscere, denominare, descrivere e disegnare figure geometriche, costruendo anche modelli materiali.		<i>semplice percorso usando i descrittori topologici in modo sostanzialmente corretto.</i> ☐ <i>Riconosce, denomina in modo essenziale figure geometriche e le rappresenta utilizzando anche strumenti appropriati.</i>
❖ <i>Individua e risolve semplici situazioni problematiche, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini.</i>	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 7. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, argomentando sui criteri usati. 8. Leggere, analizzare e rappresentare relazioni, dati e problemi con diagrammi, schemi e tabelle. 9. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio)	● Le classificazioni, le relazioni e i dati. ● Le situazioni problematiche. ● Le misurazioni arbitrarie e convenzionali.	☐ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico in modo essenziale per classificare, rappresentare, spiegare, realizzare grafici e misurare con unità di misura convenzionali.</i>

Classe 3	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali. 3. Individuare, analizzare e rappresentare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse.	● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici. ● Algoritmi.	☐ <i>Utilizza le tecnologie digitali per cercare semplici informazioni.</i> ☐ <i>Utilizza le tecnologie digitali per creare semplici prodotti multimediali.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 3. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 4. Assumere comportamenti di rispetto e di tutela di beni pubblici, artistici e ambientali.	● Igiene personale e alimentazione corretta. ● Comportamenti corretti per tutelare l'ambiente. ● Regole di convivenza civile.	☐ <i>Conosce le principali questioni ambientali.</i> ☐ <i>Rispetta le principali regole di convivenza civile.</i>

Classe 4	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</i> ❖ <i>Usa in modo adeguato il linguaggio e i simboli matematici.</i>	NUMERI 1. Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali. 2. Eseguire le quattro operazioni ricorrendo anche al calcolo mentale. 3. Conoscere il concetto di frazione. 4. Utilizzare numeri decimali e frazioni.	• I numeri, interi e decimali, entro le centinaia di migliaia. • Il valore posizionale delle cifre. • Le quattro operazioni e relativa verbalizzazione delle procedure. • Le proprietà delle quattro operazioni. • Le frazioni.	□ <i>Usa i numeri interi e decimali, rispettando il valore posizionale delle cifre in modo funzionale.</i>
❖ <i>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.</i> ❖ <i>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</i> ❖ <i>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga,</i>	SPAZIO E FIGURE 5. Descrivere e classificare forme geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. 6. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. 7. Confrontare e misurare angoli, utilizzando proprietà e strumenti. 8. Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga, compasso, squadra...). 9. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.	• Simmetria. • Figure geometriche: triangoli e quadrilateri. • Piano cartesiano. • Perimetro. • Area.	□ <i>Costruisce e disegna le principali figure geometriche esplorate riconoscendone le proprietà significative in modo funzionale.</i>

Classe 4	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro).</i>	10. Determinare il perimetro di una figura. 11. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.		
❖ <i>Individua e risolve problemi.</i> ❖ <i>Organizza strategie risolutive mediante raccolta, rappresentazione e interpretazione dei dati.</i> ❖ <i>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici).</i>	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 12. Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. 13. Rappresentare e risolvere problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 14. Conoscere le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi. 15. In situazioni concrete di una coppia di eventi intuire qual è il più probabile o se ugualmente probabile. 16. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure.	• Le classificazioni. • Le relazioni. • I dati. • Le misure convenzionali. • Probabilità.	☐ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico in modo essenziale per classificare, rappresentare, misurare e organizzare un percorso per risolvere una situazione problematica</i>

Classe 4	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Sviluppa capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (coding).</i> ❖ <i>Sviluppa capacità di programmazione di contenuti digitali.</i>	1. Comprendere testi multimediali. 2. Orientarsi nello spazio e nel tempo. 3. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato. 4. Analizzare, organizzare e rappresentare i dati del problema utilizzando un procedimento algoritmico. 5. Analizzare e verificare le possibili soluzioni cercando la migliore in termini di efficacia ed efficienza. 6. Generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.	● Elementi di statistica. ● Sequenze logiche e temporali. ● Mappe e schemi. ● Algoritmi.	□ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico per risolvere una situazione problematica ricorrendo anche all'applicazione di semplici algoritmi.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Possiede una certa consapevolezza dei rischi della rete.</i>	1. Conoscere le regole essenziali della Netiquette (bon ton in rete).	● Funzionamento della rete, dei browser, dei siti web e delle piattaforme digitali. ● Netiquette.	□ <i>Conosce in modo essenziale le potenzialità e i rischi della rete.</i>

Classe 5	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</i>	NUMERI 1. Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali. 2. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice. 3. Individuare multipli e divisori di un numero. Riconoscere i vari tipi di frazione ed operare con esse. 4. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. 5. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. 6. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	● I numeri interi e decimali fino a milioni e miliardi. ● Le quattro operazioni e le loro proprietà. ● I multipli e i divisori. ● Le frazioni. ● La percentuale, lo sconto, l'aumento e l'interesse. ● I numeri interi negativi. ● I numeri romani.	□ <i>Usa i numeri interi e decimali, rispettando il valore posizionale delle cifre in modo funzionale.</i>
❖ <i>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o</i>	SPAZIO E FIGURE 7. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di incidenza, perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.	● Le rette incidenti, perpendicolari, parallele, orizzontali, verticali. ● I poligoni e le loro caratteristiche. ● Le simmetrie.	□ <i>Costruisce e disegna le principali figure geometriche esplorate riconoscendone le</i>

Classe 5	MATEMATICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>che sono state create dall'uomo.</i> ❖ <i>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</i> ❖ <i>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro e goniometro).</i>	8. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. 9. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. 10. Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga, compasso, squadra software di geometria). 11. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. 12. Riconoscere figure ruotate traslate e riflesse. 13. Riprodurre in scala una figura assegnata. 14. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 15. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.	• La posizione della retta sul piano • Le trasformazioni isometriche. • Le figure geometriche. • Il piano cartesiano. • Le isometrie: traslazione, simmetria, rotazione. • La riduzione in scala. • Gli angoli. • Il perimetro. • L'area.	<i>proprietà significative in modo funzionale.</i>

Classe 5	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici; riconosce e quantifica, in casi empirici situazioni di incertezza.</i> ❖ <i>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</i> ❖ <i>Legge, 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.</i> ❖ <i>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</i>	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 16. Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 17. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica. 18. Rappresentare problemi con tabelle e grafici. 19. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. 20. Passare da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità d'uso più comuni anche nel contesto del sistema monetario. 21. In situazioni concrete di una coppia di eventi intuire qual è il più probabile.	• Le classificazioni. • Le relazioni. • I dati. • I grafici. • Le misurazioni convenzionali. • Le equivalenze. • La probabilità.	□ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico in modo essenziale per classificare, rappresentare, misurare e organizzare un percorso per risolvere una situazione problematica.</i>

Classe 5	MATEMATICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee confrontandosi con il punto di vista di altri.</i>			
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Sviluppa capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (Coding).</i>	1. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.	● Gli elementi di Statistica Il funzionamento degli applicativi per la creazione di mappe e schemi. Gli algoritmi.	□ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico in modo essenziale per classificare, rappresentare, misurare e organizzare un percorso per risolvere una situazione problematica.</i>

Classe 5	MATEMATICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Possiede una certa consapevolezza dei rischi della rete.</i>	1. Conoscere le regole essenziali della Netiquette (bon ton in rete).	● Il funzionamento della rete, dei browser, dei siti web e delle piattaforme digitali, in particolare la Gsuite for Education e le sue applicazioni.	□ <i>Usa il pensiero razionale e utilizza il linguaggio specifico in modo essenziale per classificare, rappresentare, misurare e organizzare un percorso per risolvere una situazione problematica.</i>

Classe 1	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</i> ❖ <i>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze.</i> ❖ <i>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</i>	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI 1. Individuare, attraverso l’interazione diretta, la struttura di oggetti semplici. 2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	● I cinque sensi. ● Le qualità degli oggetti.	☐ <i>Esplora e osserva l’ambiente circostante con i cinque sensi in modo essenziale.</i>
	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 3. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. 4. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali.	● Gli esseri viventi e non viventi. ● Le quattro stagioni.	
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni.	● Utilizzo di dispositivi elettronici (PC,LIM).	☐ <i>Individua, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in modo essenziali.</i>

Classe 1	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>con gli altri e la creatività nel raggiungimento degli obiettivi personali, sociali, o commerciali.</i>			
<i>EDUCAZIONE CIVICA</i>			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale.		☐ <i>Prende consapevolezza del diritto alla salute e dei corretti stili di vita.</i>

Classe 2	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni.</i>	ESPLORARE E GESTIRE OGGETTI E MATERIALI 1. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici ed analizzarne qualità e proprietà. 2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 3. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati agli stati della materia.	• Le caratteristiche di oggetti del proprio ambiente di vita. • Gli stati dell'acqua. • Gli stati della materia.	☐ <i>Osserva e analizza l'ambiente circostante, coglie relazioni e modificazioni in modo essenziale.</i>
❖ <i>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali.</i>	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 4. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari. 5. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 6. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali.	• Le semine in terrari. • Il ciclo vitale dei vegetali e degli animali. • I cicli stagionali.	☐ <i>Osserva e analizza i fenomeni cogliendone somiglianze e differenze in modo essenziale.</i>

Classe 2	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi vegetali e animali.</i> ❖ <i>Ha la consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo.</i>	<i>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</i> 7. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. 8. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del corpo degli esseri viventi (fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo, ecc.).	● Gli ambienti naturali. ● I bisogni naturali degli esseri viventi.	□ <i>Conosce in modo essenziale le principali caratteristiche degli esseri viventi.</i>
<i>CURRICOLO DIGITALE</i>			
❖ <i>Sviluppare capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (Coding).</i>	<i>RISOLUZIONE DI PROBLEMI E PENSIERO CRITICO</i> 1. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.	● Funzionamento degli applicativi per la creazione di mappe e schemi.	□ <i>Sviluppa in modo essenziale le capacità di pensiero computazionale.</i>

Classe 3	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Esplora i fenomeni con approccio scientifico, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande e ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</i> ❖ <i>Fa misurazioni, registra dati significativi.</i> ❖ <i>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi, elabora semplici modelli.</i> ❖ <i>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo.</i>	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI 1. Individuare la struttura di oggetti semplici: analizzarne qualità e proprietà, descriverli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. 2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 3. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure. 4. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 5. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. 6. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 7. Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque.	● La struttura e il funzionamento di oggetti di uso comune. ● La materia e i suoi stati. ● I passaggi di stato della materia. ● Il ciclo vitale delle piante. ● Il ciclo vitale degli animali. ● I diversi tipi di acqua. ● Il ciclo dell'acqua. ● I diversi tipi di terreno. ● Gli ambienti: elementi naturali ed antropici. ● Gli agenti atmosferici (venti, nuvole, pioggia). ● La periodicità dei fenomeni celesti (di/ notte, percorsi del sole, alternarsi delle stagioni...).	□ <i>Osserva, analizza e spiega in modo semplice le relazioni e le modificazioni dell'ambiente circostante.</i> □ <i>Osserva, analizza e spiega le relazioni e le modificazioni dell'ambiente circostante in modo essenziale.</i>

Classe 3	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	8. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali sia ad opera di agenti naturali che antropici. 9. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.		
	<i>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</i> 1. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. 2. 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. 3. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	• Gli ecosistemi. • I bisogni naturali dell'uomo, degli animali e delle piante in relazione al loro ambiente di vita.	☐ <i>Osserva, analizza e spiega le relazioni e le modificazioni degli organismi viventi in modo essenziale.</i>
<i>CURRICOLO DIGITALE</i>			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni.	• Conoscenze disciplinari.	☐ <i>Utilizza le tecnologie digitali per cercare semplici informazioni.</i>

Classe 3	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	2. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.	• Programmi di videoscrittura e disegno.	☐ <i>Utilizza le tecnologie digitali per creare semplici prodotti multimediali.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale.	• Igiene personale e alimentazione corretta. • Comportamenti corretti per tutelare l'ambiente.	☐ <i>Conosce le principali questioni ambientali.</i> ☐ <i>Rispetta le principali regole di convivenza civile.</i>

Classe 4	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere esplorando i fenomeni con approccio scientifico.</i> ❖ <i>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</i>	OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI 1. Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici. 2. Individuare le proprietà di alcuni materiali; realizzare sperimentazioni e misurazioni.	• La materia: l'acqua, l'aria, il calore, il suolo.	☐ <i>Usa la metodologia della ricerca per spiegare fenomeni artificiali e naturali in modo essenziale.</i>
	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 3. Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. 4. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci, osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo	• Gli ecosistemi. • Le caratteristiche del suolo e dell'acqua.	☐ <i>Usa la metodologia della ricerca per spiegare fenomeni artificiali e naturali in modo essenziale.</i>

Classe 4	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	nell'ambiente.		
❖ Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri. ❖ Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ❖ Trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano esponendo in forma chiara e con un linguaggio appropriato quanto esperito.	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE 5. Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. 6. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.	● La catena alimentare. ● La classificazione degli animali in base alla morfologia, all'ambiente di vita e alle funzioni vitali. ● Le parti delle piante e le loro funzioni.	□ Usa la metodologia della ricerca per spiegare fenomeni artificiali e naturali in modo essenziale.
CURRICOLO DIGITALE			
❖ Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione e alla creatività.	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire le informazioni. 2. Individuare, analizzare e rappresentare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse.	● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici. ● Algoritmi.	□ Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici, in particolare il computer, in modo

Classe 4	SCIENZE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Sviluppa capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (coding).</i>	3. Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici. 4. Rappresentare i dati del problema. 5. Organizzare i dati del problema utilizzando un procedimento algoritmico. 6. Analizzare e verificare le possibili soluzioni cercando la migliore in termini di efficacia ed efficienza. 7. Generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.		<i>essenziale.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 3. Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall'Agenda 2030.	● Ambiente e salute. ● Norme e leggi per vivere insieme.	☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 4	SCIENZE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>risorse naturali.</i>			

Classe 5	SCIENZE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</i> ❖ <i>Esplora i fenomeni con 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.</i>	OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI 1. Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. 2. Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. 3. Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.	● I fenomeni del mondo non vivente: – luce, – suono, – magnetismo. ● L'energia.	□ <i>Usa la metodologia della ricerca per spiegare fenomeni artificiali e naturali in modo essenziale.</i>

Classe 5	SCIENZE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</i> ❖ <i>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</i> ❖ <i>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</i> ❖ <i>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.</i> ❖ <i>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente</i>	4. Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.). 5. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).		
	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 6. Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. 7. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci, osservare le caratteristiche	● Sa utilizzare strumenti appropriati per osservare l'ambiente circostante e i suoi cambiamenti. ● La Terra. ● L'Universo. ● Il sistema solare.	

Classe 5	SCIENZE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>scolastico che condivide con gli altri.</i> ❖ <i>Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</i> ❖ <i>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</i> ❖ <i>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) Informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</i>	dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. 8. Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.		
	<i>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</i> 9. Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. 10. Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. 11. Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc., che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. 12. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.	● Il corpo umano. ● Gli effetti degli interventi dell'uomo nell'ambiente.	

Classe 5	SCIENZE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	13. Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.		

Classe 1	ARTE E IMMAGINE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma</i>	<i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> 1. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare vari prodotti. 3. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche.	● Sperimentazione di differenti tecniche grafico-pittoriche: trattismo, puntinismo, colori a dita. ● Manipolazione di materiale vario come plastilina e das. ● Linee, colori, forme. ● Applicazioni di disegno.	□ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i> □ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i>

Classe 1	ARTE E IMMAGINE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>anche audiovisivi e multimediali).</i>			
❖ <i>E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.</i>	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI 4. Osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento spaziale. 5. Riconoscere in un testo iconico gli elementi principali del linguaggio visivo (linee, colori, forme).		
❖ <i>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</i> ❖ <i>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</i>	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 6. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma. 7. Familiarizzare con produzioni artigianali appartenenti alla propria cultura.		
CURRICOLO DIGITALE			

Classe 1	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i> ❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative.	● funzionamento dei dispositivi elettronici. ● I siti web. ● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Software didattici.	☐ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i> ☐ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i>
	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE, ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA, CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3. Individuare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse.		
EDUCAZIONE CIVICA			
SVILUPPO SOSTENIBILE ❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i>	1. Educare alla salute.	● Ambiente e salute.	☐ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i> ☐ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i>

Classe 2	ARTE E IMMAGINE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di “testi” iconici;</i> ❖ <i>Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche e strumenti (pittorici, plastici...).</i>	ESPRIMERSI E COMUNICARE 1. Rappresentare e comunicare la realtà percepita utilizzando strumenti e tecniche diverse. 2. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.	• Tecniche grafico-pittoriche: trattismo, puntinismo, tempere... • Manipolazione di materiale vario: plastilina, creta, das ...	□ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i>
❖ <i>Osserva, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie...).</i>	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI 3. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali.	• Linee, colori, forme.	□ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i>

Classe 2	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	4. Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme).		
❖ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte. ❖ Apprezza le produzioni artigianali provenienti dalla propria cultura.	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 5. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma. 6. Familiarizzare con produzioni artigianali appartenenti alla propria cultura.	● Sculture, pitture ... ● Prodotti artigianali tipici del proprio territorio.	☐ Osserva un'opera d'arte e individua produzioni artigianali della propria cultura in modo essenziale.
CURRICOLO DIGITALE			
❖ Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.	1. Utilizzare i materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative.	● I Siti Web. ● I motori di ricerca.	☐ Utilizza la LIM e il PC per cercare immagini e comunicare emozioni e sensazioni.

Classe 2	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	● Norme e leggi per vivere insieme.	☐ <i>Conosce e rispetta in modo essenziale le regole del vivere comune e nel rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico-culturale.</i>

Classe 3	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di "testi" iconici.</i> ❖ <i>rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche e strumenti (pittorici, plastici, multimediali...).</i>	ESPRIMERSI E COMUNICARE 1. Rappresentare e comunicare la realtà percepita, sperimentando strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. 2. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. 3. Trasformare immagini e materiali.	● Tecniche grafico-pittoriche: trattismo, puntinismo, acquerelli ... ● Manipolazione di materiale vario: creta, das.	☐ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i>

Classe 3	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Osserva, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie).</i>	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI 4. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e tecnici del linguaggio visivo.	• Linee, colori, forme, spazio, piani.	☐ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i>
❖ <i>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte'; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti dalla propria cultura.</i>	APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 5. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio. 6. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria cultura.	• Sculture, bassorilievi, pitture... • Prodotti artigianali tipici del proprio territorio.	

Classe 4	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per producendo e rielaborando con molteplici tecniche e diversi strumenti.</i>	ESPRIMERSI E COMUNICARE 1. Rappresentare e comunicare la realtà sperimentando con strumenti e tecniche diverse, realizzare diverse produzioni personali, esprimendo sensazioni ed emozioni, con la trasformazione e la manipolazione di materiali.	● Sa rappresentare e comunicare la realtà sperimentando con strumenti e tecniche di vario tipo, realizza produzioni personali, esprime sensazioni ed emozioni, con la trasformazione e la manipolazione di materiali e l'uso di software didattici.	☐ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i> ☐ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i>
❖ <i>Osserva, descrive, legge e decodifica Immagini e messaggi multimediali.</i>	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI 2. Osservare con consapevolezza un'immagine, gli oggetti presenti	● Sa osservare con consapevolezza un'immagine, gli oggetti presenti nell'ambiente nelle sue parti con le regole della percezione visiva e	☐ <i>Conosce i principali beni artistico-culturali in modo essenziale.</i>

Classe 4	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	nell'ambiente nelle sue parti con le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio, rilevando gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo, decodificando le diverse tipologie di codici.	l'orientamento nello spazio, rilevando gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo, decodificando le diverse tipologie di codici.	
❖ <i>Individua e conosce i principali aspetti formali dell'opera d'arte, i principali beni artistico-culturali del proprio territorio e apprezza le opere artistiche della propria cultura.</i>	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici individuando in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio, familiarizzando con a forme di arte e produzione artigianale della propria cultura.	• Sa riconoscere i principali beni artistici presenti nel proprio territorio confrontando forme d'arte appartenenti alla propria cultura. • Sa osservare un'opera d'arte individuando gli elementi essenziali della forma (pittura, scultura, mosaico...), il messaggio e la funzione.	

Classe 5	ARTE E IMMAGINE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di “testi” iconici.</i> ❖ <i>Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche e strumenti (pittorici, plastici, multimediali...).</i>	<i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> 1. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 3. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.	● Tecniche grafico-pittoriche: trattismo, puntinismo, acquerelli, mosaico, tempere... ● Software: paint. ● Manipolazione di materiale vario: creta, das, cartapesta...	☐ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i> ☐ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale.</i> ☐ <i>Conosce i principali beni artistico-culturali in modo essenziale.</i>

Classe 5	ARTE E IMMAGINE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	4. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.		
❖ Osserva, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...). ❖ Osserva, esplora, descrive e legge messaggi multimediali (spot pubblicitari, filmati, videoclip).	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI 5. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 6. Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume e spazio). 7. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici.	• Linee, colori, forme, spazio, piani, campi e sequenze.	
❖ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte. ❖ Conosce i principali beni artistico - culturali presenti nel proprio territorio e manifesta	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 8. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici. 9. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della	• Monumenti religiosi e civili (abbazie, palazzi storici, sculture, bassorilievi, pitture, ceramiche...). • Prodotti artigianali tipici del territorio e riferiti ad altre culture.	

Classe 5	ARTE E IMMAGINE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</i> ❖ <i>Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</i>	tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio. 10. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.		

Classe 1	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e</i>	<i>LA VOCE E GLI STRUMENTI MUSICALI</i> 1. Utilizzare voce e semplici strumenti in modo creativo.	• Suoni e rumori legati al vissuto quotidiano. • Brani strumentali, vocali e ritmici. • Software didattici.	☐ <i>Discrimina gli eventi sonori e li riproduce utilizzando la voce ed oggetti vari in modo essenziale.</i>

Classe 1	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>in riferimento alla loro fonte.</i> ❖ <i>Esplora diverse possibilità espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</i> ❖ <i>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.</i> ❖ <i>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</i>	2. Eseguire brani di vario genere.		
	<i>I PRINCIPALI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE</i> 3. Riconoscere alcuni elementi costitutivi del linguaggio musicale.		

Classe 1	MUSICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</i> ❖ <i>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</i> ❖ <i>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</i>			
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative.	● Funzionamento dei dispositivi elettronici (LIM). ● Software didattici. ● Software didattici.	□ <i>Discrimina gli eventi sonori e li riproduce utilizzando la voce e oggetti vari in modo essenziale.</i>

Classe 1	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE, ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA, CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.		
EDUCAZIONE CIVICA			
Costituzione ❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	● Norme e leggi per vivere insieme.	□ <i>Discrimina gli eventi sonori e li riproduce utilizzando la voce e oggetti vari in modo essenziale.</i>

Classe 2		MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI	
❖ <i>Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</i> ❖ <i>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali.</i>	LA VOCE E GLI STRUMENTI MUSICALI 1. Utilizzare voci e semplici strumenti in modo creativo e consapevole. 2. Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali o strumentali.	• Suoni e rumori legati al vissuto quotidiano. • Brani strumentali, vocali e ritmici.	☐ <i>Discrimina gli eventi sonori e li riproduce utilizzando la voce e oggetti vari in modo essenziale.</i>	
❖ <i>Ascolta e descrive brani musicali di diverso genere.</i>	I PRINCIPALI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE 3. Riconosce alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale.	• Sa ascoltare e descrivere semplici brani musicali.	☐ <i>Descrive semplici brani musicali in modo essenziale.</i>	
CURRICOLO DIGITALE				
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	4. Utilizzare i materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative.	• I Siti Web. • Software didattici.	☐ <i>Utilizza la LIM e il PC per esprimere e comunicare emozioni e sensazioni.</i>	

Classe 2	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	• Norme e leggi per vivere insieme.	□ <i>Conosce e rispetta in modo essenziale le regole del vivere comune e nel rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico-culturale.</i>

Classe 3	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</i> ❖ <i>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</i>	<i>LA VOCE E GLI STRUMENTI MUSICALI</i> 1) Utilizzare voci e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 2) Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	● Brani strumentali, vocali e ritmici di vario genere e provenienza. ● I principali elementi di un brano musicale: ritmo, altezza, velocità. ● Riconoscimento del timbro di alcuni strumenti musicali.	☐ <i>Discrimina gli eventi sonori e li riproduce utilizzando la voce e oggetti vari.</i>
❖ <i>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</i>	<i>I PRINCIPALI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE</i> 1) Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile. 2) Riconoscere e classificare alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale, all'interno di brani di vario genere e provenienza.		

Classe 4	MUSICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>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.</i> ❖ <i>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.</i>	LA VOCE E GLI STRUMENTI MUSICALI 1. Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 2. Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	● Brani strumentali, vocali e ritmici.	□ <i>Ascolta, analizza, comprende, interpreta e produce suoni discriminandone le differenze in modo essenziale.</i>
❖ <i>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</i>	COMPRENDERE UN BRANO MUSICALE 3. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	● Simboli di notazione musicale convenzionale e non.	□ <i>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</i>
❖ <i>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani</i>	I PRINCIPALI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE	● I principali elementi di un brano musicale: ritmo, altezza, velocità,	□ <i>Coglie i valori espressivi dei brani</i>

Classe 4	MUSICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</i> ❖ <i>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</i>	4. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile.	dinamica. ● Riconoscere il timbro di alcuni strumenti musicali.	<i>musicali ascoltati in modo essenziale.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</i>	1. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative.	● Siti web.	□ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici.</i>

Classe 4	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	1. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino.	● Regolamento d'Istituto.	☐ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto/dovere.</i>

Classe 5	MUSICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Esplora, discrimina, ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</i> ❖ <i>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.</i>	LA VOCE E GLI STRUMENTI MUSICALI 1. Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 2. Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	● Brani strumentali, vocali e ritmici.	□ <i>Rappresenta esperienze vissute e/o fantastiche attraverso l'uso significativo dei colori e di materiali di diverso tipo.</i> □ <i>Osserva, legge e decodifica immagini in modo essenziale</i> <i>Conosce i principali beni artistico-culturali in modo essenziale.</i>
❖ <i>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.</i>	COMPRENDERE UN BRANO MUSICALE 3. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	● Simboli di notazione musicale convenzionale e non.	

Classe 5	MUSICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</i> ❖ <i>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</i> ❖ <i>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale utilizzandoli nella pratica; ☞ ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</i>	<i>I PRINCIPALI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE</i> 4. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile in relazione al riconoscimento di culture di tempi e luoghi diversi. 5. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 6. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	● I principali elementi di un brano musicale: ritmo, altezza, velocità, dinamica. ● Il timbro di alcuni strumenti musicali. ● Musiche e suoni del cinema della televisione e del computer.	

Classe 1	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione.</i>	1. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni ed eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. 2. Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.	● Individua, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in modo essenziale.	☐ <i>Realizzazione di manufatti di uso comune e/o collegati a ricorrenze e a occasioni specifiche.</i> ☐ <i>Realizzazione di oggetti con materiali comuni o di scarto.</i> ☐ <i>Uso di oggetti e semplici meccanismi.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	● Riconosce diversi tipi di devices e inizia ad acquisire contenuti didattici mediante la LIM.	☐ <i>Funzionamento dei dispositivi elettronici (LIM).</i> ☐ <i>Giochi interattivi.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Possiede una certa consapevolezza dei rischi della rete.</i>	1. Conoscere le regole essenziali della rete digitale.	● Usa semplici strumenti tecnologici per acquisire nuovi contenuti.	☐ <i>Funzionamento dei dispositivi elettronici (LIM).</i>

Classe 2	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.</i> ❖ <i>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</i>	VEDERE E OSSERVARE 1. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 2. Riconoscere e documentare le funzioni principali del computer. 3. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni.	● Descrizione di oggetti cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali e funzioni. ● La “macchina” come prodotto dell'intelligenza umana: macchine differenti nella funzione e nel funzionamento.	☐ <i>Individua, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in maniera essenziale.</i>
	PREVEDERE E IMMAGINARE 4. Prevedere le conseguenze dei comportamenti personali.	● Utilizzo corretto degli oggetti.	☐ <i>Prevede in modo essenziale le conseguenze di comportamenti personali.</i>
	INTERVENIRE E TRASFORMARE 5. Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. 6. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. 7. Cercare e selezionare sul computer alcuni programmi di gioco.	● Realizzazione di manufatti di uso comune e verbalizzazione delle fasi di lavoro. ● Il PC, giochi e attività di coding.	☐ <i>Sa realizzare semplici manufatti.</i> ☐ <i>Usa il PC per accedere a semplici giochi.</i>

Classe 2	TECNOLOGIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>CURRICOLO DIGITALE</i>			
❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali. 2. Individuare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse.	● Programmi di video-scrittura e disegno.	☐ <i>Usa il pc per scrivere e disegnare.</i>

Classe 3	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</i> ❖ <i>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento.</i> ❖ <i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.</i>	1. Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 3. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi e disegni. 4. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 5. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 6. Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.	● Proprietà e caratteristiche dei materiali. ● Realizzazione di manufatti. ● Storie di oggetti presenti nella realtà quotidiana. ● Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati. ● Conoscenza ed uso del pc. ● Scrittura al computer usando word.	□ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici.</i>

Classe 4	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale, conoscendone alcuni processi di trasformazione.</i>	VEDERE E OSSERVARE 1. Eseguire misurazioni impiegando alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 2. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e rielaborare i dati dell'osservazione attraverso diverse rappresentazioni grafiche.	• Proprietà e caratteristiche dei materiali. • Realizzazione di manufatti. • Storie di oggetti presenti nella realtà quotidiana. • Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati. • Conoscenza ed uso del PC.	☐ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici anche il computer in modo essenziale.</i>
❖ <i>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti, è in grado di descriverne la funzione, la struttura, le proprietà e le caratteristiche e di spiegarne il funzionamento.</i>	PREVEDERE E IMMAGINARE 3. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 4. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.		
❖ <i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando</i>	INTERVENIRE E TRASFORMARE 5. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.		

Classe 4	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i> ❖ <i>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale.</i>	6. Cercare e selezionare sul computer comune programma di utilità.		
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e comprende in che modo esse possono essere di aiuto alla comunicazione e alla creatività.</i> ❖ <i>E' consapevole delle opportunità, limiti, effetti e rischi delle tecnologie Digitali.</i> ❖ <i>Assume un approccio critico nei confronti</i>	1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire le informazioni. 2. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. 3. Individuare, analizzare e rappresentare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse. 4. Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 5. Comprendere testi multimediali. 6. Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici. 7. Rappresentare i dati del problema.	● Funzionamento dei dispositivi elettronici. ● I siti web. ● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici. ● Conoscenza del Regolamento di Istituto. ● Elementi di educazione Civica Digitale. ● Elementi di Statistica. ● Sequenze logiche e temporali. ● Algoritmi.	☐ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici, in particolare il computer, in modo essenziale.</i>

Classe 4	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali.</i> ❖ <i>Sviluppare capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (coding).</i> ❖ <i>Sviluppare capacità di programmazione di contenuti digitali.</i>	8. Organizzare i dati del problema utilizzando un procedimento algoritmico. 9. Analizzare e verificare le possibili soluzioni cercando la migliore in termini di efficacia ed efficienza. 10. Generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.		
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell' Ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 3. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 4. Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall' Agenda 2030.	● Ambiente e salute. ● Norme e leggi per vivere insieme. ● Regolamento d'Istituto.	☐ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto-dovere.</i> ☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 5	TECNOLOGIA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</i> ❖ <i>Conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</i> ❖ <i>Conosce ed 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.</i> ❖ <i>Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o commerciale.</i>	VEDERE E OSSERVARE 1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. 7.	● Manufatti e materiali di uso comune. ● Oggetti tecnologici di uso quotidiano: gli elettrodomestici e la loro evoluzione nel tempo. ● Le regole di sicurezza per il loro utilizzo. Semplici progetti per la realizzazione di manufatti di uso comune. ● Conoscenza e preparazione di alimenti e prodotti regionali. ● Rappresentazione grafica di oggetti e realizzazione di semplici modellini.	□ <i>Individua, descrive, rappresenta e usa semplici strumenti tecnologici in particolare il computer in modo essenziale.</i>
	PREVEDERE E IMMAGINARE 8. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	● Addestramento operativo al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. ● Inserimento di tabelle e grafici relativi ad indagini su documento word.	

Classe 5	TECNOLOGIA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i> ❖ <i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i> ❖ <i>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</i>	9. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 10. Riconoscere i difetti di un oggetto o immaginarne possibili miglioramenti. 11. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti dei materiali necessari. 12. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	● Creazione di cartelle per archiviare dati. ● Creazione di file di documenti e loro salvataggio in cartelle personali. ● Internet per approfondire argomenti scientifici. ● I giochi tecnologici e i videogiochi: innovazioni e rischi.	

Classe 1	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo.</i> ❖ <i>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere le proprie emozioni.</i> ❖ <i>Sperimenta semplici esperienze di gioco-sport.</i> ❖ <i>Sperimenta in forma semplificata semplici gestualità tecniche.</i> ❖ <i>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri all'interno dell'ambiente scolastico.</i> ❖ <i>Riconosce semplici principi relativi al proprio benessere fisico</i>	1. Utilizzare semplici schemi motori (correre, saltare, afferrare, lanciare...). 2. Eseguire semplici percorsi sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. 3. Eseguire semplici sequenze motorie. 4. Partecipare a semplici giochi organizzati anche in forma di gara collaborando con gli altri e rispettando le regole nelle attività di gioco. 5. Avviarsi alla conoscenza dell'alimentazione in relazione al benessere fisico.	● Conosce e rispetta le regole specifiche di un gioco/sport e collabora in squadra per il raggiungimento di un obiettivo comune (le regole del fair play). ● Utilizza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo in modo essenziale.	☐ <i>Esecuzione di semplici schemi motori e capacità di orientamento spaziotempo.</i> ☐ <i>Espressione di emozioni attraverso attività ludiche.</i> ☐ <i>Conoscenza e scoperta di giochi popolari.</i> ☐ <i>Acquisizione delle regole principali per la sicurezza nell'ambiente palestra.</i> ☐ <i>Conoscenza dei corretti stili di vita e di una corretta alimentazione per il benessere fisico.</i>

Classe 1	EDUCAZIONE FISICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>legati alla cura del proprio corpo e all'alimentazione.</i> ❖ <i>Comprende, all'interno di un gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i>			
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	1. Utilizzare materiali e strumenti sperimentando anche tecniche espressive e creative.	● Riconosce diversi tipi di devices e inizia ad acquisire contenuti didattici mediante la LIM.	☐ <i>Utilizza le risorse digitali per replicare semplici schemi motori (CODING).</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
<i>Sviluppo sostenibile</i> ❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i>	2. Educare alla salute.	● Ha un'essenziale consapevolezza dei corretti stili di vita per il proprio benessere personale.	☐ <i>Conosce e rispetta una corretta alimentazione per la propria salute.</i>

Classe 2	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo.</i> ❖ <i>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere le proprie emozioni.</i> ❖ <i>Sperimenta semplici esperienze di gioco-sport.</i> ❖ <i>Sperimenta in forma semplificata semplici gestualità tecniche.</i> ❖ <i>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri all'interno dell'ambiente scolastico.</i>	<i>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</i> 1. Coordinare e utilizzare semplici schemi motori combinati tra di loro (correre, saltare, afferrare, lanciare...). 2. Eseguire semplici percorsi sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio rispettando ritmi esecutivi e successioni temporali in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.	● Schemi motori. ● Orientamento spazio-tempo. ● Ritmo, traiettorie, distanze.	☐ <i>Utilizza schemi motori di base in maniera essenziale; esegue semplici percorsi rispettando semplici ritmi esecutivi e successioni temporali.</i>
	<i>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</i> 3. Utilizzare semplici modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazioni per esprimere emozioni. 4. Eseguire semplici sequenze motorie individuali e collettive.	● Emozioni. ● Modalità espressive.	☐ <i>Utilizza il corpo come modalità espressiva di alcune emozioni.</i>
	<i>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</i> 5. Conoscere e applicare le regole di semplici giochi.	● Giochi. ● Giochi popolari. ● Regole dello sport.	☐ <i>Partecipa a giochi di gruppo rispettando le basilari regole del fair play.</i>

Classe 2	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	6. Partecipare a semplici giochi organizzati anche in forma di gara collaborando con gli altri. 7. Rispettare le regole della competizione sportiva.	Regole per la sicurezza.	
	<i>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</i> 8. Assumere comportamenti adeguati nei vari ambienti scolastici. 9. Avviarsi alla conoscenza dell'alimentazione in relazione al benessere fisico.	- Alimentazione e stili di vita. - Il corpo umano.	☐ <i>Conosce e rispetta le elementari regole di convivenza civile.</i> ☐ <i>Si avvia alla conoscenza dell'importanza di una corretta alimentazione.</i>
<i>CURRICOLO DIGITALE</i>			
<i>❖ Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	1. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative.	Funzionamento dei dispositivi elettronici.	☐ <i>Utilizza strumenti tecnologici per il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</i>

Classe 3	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.</i>	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO 1. Coordinare e utilizzare schemi motori combinati tra di loro in forma successiva (correre, saltare, afferrare, lanciare...). 2. Riconoscere e valutare distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	● Schemi motori. ● Orientamento spazio-tempo. ● Ritmo, traiettorie, distanze.	☐ <i>Coordinare e utilizzare semplici schemi motori.</i> ☐ <i>Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</i>
❖ <i>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione ed esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</i> ❖ <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di</i>	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA 3. Utilizzare in forma originale modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo esprimere emozioni. 4. Eseguire semplici sequenze di movimento individuali e collettive.	● Modalità espressive.	☐ <i>Esprimere in modo essenziale emozioni utilizzando il linguaggio del corpo.</i> ☐ <i>Eseguire brevi sequenze di movimento.</i>

Classe 3	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>maturare competenze di gioco-sport.</i> ❖ <i>Sperimenta in forma semplificata diverse gestualità tecniche.</i>			
❖ <i>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi nell'ambiente scolastico.</i> ❖ <i>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i>	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY 5. Conoscere e applicare correttamente le regole di un gioco anche quelli derivanti dalla tradizione popolare. 6. Partecipare attivamente a giochi, anche in forma di gara, rispettando le regole della competizione sportiva.	• Giochi di gruppo e di squadra. • Giochi popolari. • Regole dello sport.	☐ <i>Partecipare ai giochi di gruppo e di squadra.</i>
❖ <i>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</i>	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA 7. Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 8. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico ed acquisire sani stili di vita.	• Regole per la sicurezza. • Alimentazione e stili di vita.	☐ <i>Rispettare le principali regole di sicurezza nei diversi ambienti di vita.</i> ☐ <i>Curare in maniera essenziale il proprio corpo.</i>

Classe 4	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</i>	<i>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</i> 1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra di loro inizialmente in forma successiva poi in forma simultanea (correre, saltare, afferrare, lanciare...). 2. 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.	● Schemi motori. ● Orientamento spazio-tempo e posizione del corpo nello spazio. ● Ritmo, traiettorie, distanze. ● Emozioni. ● Modalità espressive. ● Giochi. ● Giochi popolari. ● Regole dello sport. ● Regole per la sicurezza.	☐ <i>Riconosce sommariamente le funzioni senso-percettive</i>
❖ <i>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</i>	<i>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</i> 3. Utilizzare in forma originale modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e attraverso la danza sapendo trasmettere emozioni.		☐ <i>Rispetta il corpo e lo utilizza per esprimersi in modo essenziale.</i>

Classe 4	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	4. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento individuali, collettive e coreografiche.		
❖ <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</i>	<i>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</i> 5. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. 6. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 7. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 8. Rispettare le regole della 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.		☐ <i>Si muove rispettando sostanzialmente le regole e le relazioni.</i> ☐ <i>Spazio-temporali.</i>
❖ <i>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per</i>	<i>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</i>		☐ <i>Rispetta in modo essenziale i principi di sicurezza nei vari</i>

Classe 4	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</i> ❖ <i>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.</i>	9. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 10. Riconoscere il rapporto tra, alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 11. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.		<i>ambienti di vita, riconoscendo in modo sufficiente il rapporto tra alimentazione esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche	● Funzionamento dei dispositivi elettronici. ● I siti web. ● Motori di ricerca. ● Software didattici.	☐ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto-dovere.</i> ☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del</i>

Classe 4	EDUCAZIONE FISICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i> ❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i> ❖ <i>E' consapevole dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</i> ❖ <i>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali. Sviluppare capacità di pensiero computazionale per</i>	espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE, ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA, CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 4. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali Individuare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse. SICUREZZA 5. Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. RISOLUZIONE DI PROBLEMI E PENSIERO CRITICO 6. Comprendere testi multimediali. Orientarsi nello spazio e nel tempo. 7. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando	● Conoscenza del Regolamento di Istituto. ● Elementi di educazione Civica Digitale. ● Elementi di Statistica.	<i>sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 4	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>la risoluzione dei problemi (Coding).</i>	strumenti multimediali.		
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 3. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 4. Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall'Agenda 2030.	● Ambiente e salute. ● Norme e leggi per vivere insieme. ● Regolamento d'Istituto	☐ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto-dovere.</i> ☐ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 5	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</i>	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO 1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra di loro inizialmente in forma, successiva poi in forma simultanea (correre, saltare, afferrare, lanciare...). 2. 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.	● Schemi motori. ● Orientamento spazio-tempo e posizione del corpo nello spazio. ● Ritmo, traiettorie, distanze. ● Emozioni. ● Modalità espressive. ● Giochi. ● Giochi popolari. ● Corpo umano. ● Regole dello sport. ● Regole per la sicurezza.	☐ <i>Riconosce sommariamente le funzioni senso-percettive.</i>
❖ <i>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</i>	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA 2. Utilizzare in forma originale e creative modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 3. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento individuali, collettive e coreografiche.		☐ <i>Rispetta il corpo e lo utilizza per esprimersi in modo essenziale.</i>

Classe 5	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</i> ❖ <i>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</i> ❖ <i>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i>	<i>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</i> 4. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. 5. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 6. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 7. Rispettare le regole della 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.		☐ <i>Si muove rispettando sostanzialmente le regole e le relazioni spazio-temporali.</i>
❖ <i>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi</i>	<i>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</i> 8. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e		☐ <i>Rispetta in modo essenziale i principi di sicurezza nei vari ambienti di vita, riconoscendo in modo sufficiente il</i>

Classe 5	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</i> ❖ <i>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.</i>	per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 9. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. a. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.		<i>rapporto tra alimentazione esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di</i>	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E DIGITALE 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anch sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte	● Funzionamento dei dispositivi elettronici. ● I siti web. ● Programmi di videoscrittura e disegno. ● Motori di ricerca. ● Software didattici.	□ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto-dovere.</i> □ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 5	EDUCAZIONE FISICA		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>obiettivi personali, sociali o commerciali.</i> ❖ <i>Comprende in che modo le tecnologie possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività ed all'innovazione.</i> ❖ <i>E' consapevole delle opportunità, limiti, effetti e rischi delle tecnologie digitali.</i> ❖ <i>E' consapevole dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</i> ❖ <i>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti</i>	dalle tecnologie. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE, ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA E CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 4. Utilizzare le tecnologie digitali per creare e condividere prodotti multimediali. 5. Individuare problemi di vita quotidiana e proporre soluzioni scegliendo tra opzioni diverse. SICUREZZA 6. Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. RISOLUZIONE DI PROBLEMI E PENSIERO CRITICO 7. Comprendere testi multimediali. 8. Orientarsi nello spazio e nel tempo. 9. Produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. 10. Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici.	• Conoscenza del Regolamento di Istituto. • Elementi di educazione Civica Digitale. • Elementi di Statistica. • Sequenze logiche e temporali. • Algoritmi.	

Classe 5	EDUCAZIONE FISICA		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>digitali.</i> ❖ <i>Sviluppare capacità di pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (coding).</i> ❖ <i>Sviluppare capacità di programmazione di contenuti digitali.</i>	11. Rappresentare i dati del problema. 12. Organizzare i dati del problema utilizzando un procedimento algoritmico. 13. Analizzare e verificare le possibili soluzioni cercando la migliore in termini di efficacia ed efficienza. 14. Generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.		
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</i> ❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino. 3. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale. 4. Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall'Agenda 2030.	● Ambiente e salute. ● Norme e leggi per vivere insieme. ● Regolamento d'Istituto.	□ <i>Conosce sostanzialmente il concetto di diritto-dovere.</i> □ <i>Ha un'essenziale consapevolezza del sé e dell'altro e dei ruoli all'interno delle formazioni sociali.</i>

Classe 1	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riflette su Dio Creatore e padre, e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</i> ❖ <i>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei Cristiani.</i>	DIO E L'UOMO 1. 1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre.	● La Creazione: – un mondo di cose belle; – il mondo e la vita: dono di Dio.	☐ <i>Riconosce sufficientemente la presenza di Dio Creatore.</i>
❖ <i>Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù, riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</i>	DIO E L'UOMO 2. Conoscere Gesù di Nazaret, Emmanuele e Messia. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 3. Riconoscere i segni del Natale e della Pasqua nell'ambiente. CONOSCERE GESU' DI NAZARET 4. Riconoscere che il messaggio di Gesù sull'amore.	● La storia del Natale. ● La festa della Pasqua. ● I simboli del Natale e della Pasqua. ● L'infanzia di Gesù. ● Gesù Maestro.	☐ <i>Individua in modo essenziale i segni del Natale e della Pasqua.</i> ☐ <i>Conosce sufficientemente l'ambiente di vita di Gesù.</i>

Classe 1	RELIGIONE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.</i>	DIO E L'UOMO 5. Individuare i tratti essenziali della Chiesa. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 6. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica.	• L' edificio chiesa. • La domenica.	☐ <i>Riconosce in modo essenziale la Chiesa come famiglia di Dio.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E INFORMATICA 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Ricerche alla LIM. • Giochi interattivi.	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali.</i>

Classe 1	RELIGIONE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute.	● Il rispetto della Creazione.	☐ <i>Riconosce in modo sostanziale il mondo e la vita come dono di Dio.</i>

Classe 2	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei Cristiani.</i> ❖ <i>Riflette su Dio Creatore e Padre.</i> ❖ <i>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.</i>	LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 1. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione. DIO E L'UOMO 2. Scoprire che per la religione cristiana Dio è il Creatore e Padre.	● Il racconto biblico della Creazione. ● San Francesco. ● Il messaggio del Cantico delle Creature. ● Comportamenti di tutela e di rispetto del Creato.	☐ <i>Comprende sufficientemente il mondo come opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo.</i>
❖ <i>Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù.</i> ❖ <i>Riconosce il significato cristiano del natale e della pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</i>	DIO E L'UOMO 3. Conoscere Gesù di Nazaret, Emmanuele e Messia e come tale testimoniato dai cristiani. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 4. Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	● Significato del tempo di Avvento. ● La storia biblica del Natale. ● Gesù Maestro: parabole e miracoli. ● I simboli della Pasqua. ● La storia evangelica della Pasqua.	☐ <i>Comprende in modo essenziale il messaggio di amore e di pace di Gesù, il significato religioso del Natale e della Pasqua.</i>

Classe 2	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	5. Ascoltare e leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui gli episodi chiave dei racconti evangelici. <i>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</i> 6. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.		
❖ <i>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.</i> ❖ <i>Coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.</i>	7. Individuare i tratti essenziali della Chiesa; riconoscere la preghiera come dialogo tra Dio e l'uomo, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del Padre Nostro. 8. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica.	• Chiesa–comunità e chiesa–edificio. • Il Battesimo. • La preghiera.	□ <i>Comprende sufficientemente gli elementi che caratterizzano la comunità cristiana.</i>

Classe 2	RELIGIONE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E INFORMATICA 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	● Ricerche alla lim. ● Giochi interattivi.	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale.	● Il messaggio di tutela e di rispetto del Cantico delle creature di San Francesco.	☐ <i>Comprende sufficientemente che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo.</i>

Classe 3	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riflette su Dio Creatore e Padre.</i> ❖ <i>Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili per collegarle alla propria esperienza.</i>	DIO E L'UOMO 1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 2. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui i racconti della creazione.	• Le grandi domande dell'uomo. • L'origine del mondo: nei miti, nella Bibbia (Gen. 1-2), nella scienza (il Big-Bang).	☐ <i>Comprende sufficientemente il mondo come opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo.</i>
❖ <i>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e un documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi.</i>	LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 3. Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. DIO E L'UOMO 4. Scoprire che per la religione cristiana Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.	• Composizione del testo biblico. • L'Alleanza con i Patriarchi. • La storia di Giuseppe. • La chiamata di Mosè. • I re d'Israele e il tempio di Gerusalemme.	☐ <i>Conosce in modo essenziale la Bibbia come testo sacro e la storia del popolo ebraico.</i>

Classe 3	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 5. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.		
❖ <i>Riflette su Dio Padre sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</i> ❖ <i>Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</i>	DIO E L'UOMO 6. Conoscere Gesù di Nazaret, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 7. Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. I VALORI ETICI E RELIGIOSI 8. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore e del prossimo come insegnato da Gesù.	• Le profezie messianiche. • La storia biblica di Natale. • Gesù insegna con parole e opere. • La Pasqua nell'antica e nella Nuova Alleanza.	☐ <i>Comprende sufficientemente il messaggio di amore e di pace di Gesù, le novità della Pasqua cristiana rispetto alla Pasqua ebraica.</i>

Classe 3	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. ❖ Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.	DIO E L'UOMO 9. Individuare i tratti essenziali della chiesa e della sua missione. I VALORI ETICI E RELIGIOSI 10. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	● Stile di vita delle prime comunità cristiane. ● Valori comunitari: accoglienza, condivisione, solidarietà. ● L'esempio dei cristiani oggi.	☐ Comprende sostanzialmente gli elementi che costituiscono la comunità cristiana.
CURRICOLO DIGITALE			
❖ Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E INFORMATICA 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	● Ricerche alla lim. ● Giochi interattivi.	☐ Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali.

Classe 3	RELIGIONE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente.</i>	1. Educare alla salute. 2. Conoscere le questioni relative all'inquinamento ambientale.	• Il messaggio di rispetto della "Casa comune" di Papa Francesco.	□ <i>Comprende sufficientemente che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo.</i>

Classe 4	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</i>	DIO E L'UOMO 1. Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 2. Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo.	• La terra di Gesù. • I gruppi sociali. • Mentalità e cultura della Palestina al tempo di Gesù.	☐ <i>Conosce in modo essenziale la Palestina al tempo di Gesù.</i>
❖ <i>Riconosce il significato cristiano del Natale, traendone motivo per interrogarsi sul valore della festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</i> ❖ <i>Riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</i>	LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 3. Ricostruire le tappe di vita di Gesù nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo a partire dai Vangeli. 4. Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario ed individuando il messaggio principale. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 5. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle	• Iter di formazione dei Vangeli. • Gli evangelisti: identità, opera e simboli. • L'anno liturgico e le tradizioni legate all'Avvento. • Il Vangelo di Natale: notizie storiche. • Il Battesimo di Gesù e la chiamata dei Dodici. • Le parabole: contenuto e messaggio. • Le azioni prodigiose di Gesù. • Le Beatitudini cristiane: la strada per il Regno.	☐ <i>Conosce sufficientemente i Vangeli.</i> ☐ <i>Conosce in modo sostanziale il significato cristiano del Natale e della Pasqua.</i> ☐ <i>Legge e interpreta in modo essenziale gli insegnamenti di Gesù.</i>

Classe 4	RELIGIONE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.</i>	narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.	• I riti della Settimana Santa. • La storia evangelica della Pasqua.	
❖ <i>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.</i> ❖ <i>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.</i>	DIO E L'UOMO 6. Riconoscere avvenimenti, persone e struttura della chiesa cattolica fin dalle origini. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 7. Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, individuando il messaggio principale.	• La missione degli apostoli. • La vita delle prime comunità cristiane. • La storia dell'apostolo simon- Pietro. • La storia di Paolo, apostolo delle genti. • Le persecuzioni contro i cristiani. • Gli editti di Costantino e di Teodosio.	☐ <i>Conosce in modo essenziale la nascita, la vita e la diffusione della chiesa primitiva.</i>

Classe 4	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E INFORMATICA 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Ricerche alla lim. • Giochi interattivi.	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali come ausilio per la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali.</i>
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i>	1. Rispetta le regole condivise. 2. Collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.	• Il messaggio delle beatitudini.	☐ <i>Legge e interpreta in modo essenziale gli insegnamenti di Gesù.</i>

Classe 5	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
❖ <i>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.</i> ❖ <i>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.</i>	DIO E L'UOMO 1. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 2. Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	● Cattolici. ● Ortodossi. ● Protestanti. ● Anglicani. ● Movimento ecumenico.	□ <i>Conosce in modo essenziale gli elementi comuni e le differenze delle diverse confessioni cristiane.</i>
❖ <i>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.</i> ❖ <i>Coglie il significato dei sacramenti e si interroga sul valore che</i>	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 3. Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. 4. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle	● Il Papa e la gerarchia ecclesiastica. ● Le tradizioni natalizie e pasquali nelle diverse confessioni cristiane. ● Opere d'arte sacra del Natale e della Pasqua. ● I sacramenti.	□ <i>Legge e interpreta sufficientemente i principali segni religiosi, la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo, la funzione della</i>

Classe 5	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
<i>essi hanno nella vita dei cristiani.</i>	narrazioni evangeliche e dalla vita della chiesa. 5. Individuare significative espressioni di arte cristiana. DIO E L'UOMO 6. Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni di salvezza che Gesù e azione dello Spirito Santo.		<i>Chiesa, le espressioni di arte cristiana.</i>
❖ <i>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.</i> ❖ <i>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.</i>	7. Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. I VALORI ETICI 8. Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. 9. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di	● Le religioni nel mondo. – Ebraismo. – Islam. – Induismo. – Buddismo. ● Il dialogo interreligioso. ● La pace: prodotto di giustizia.	□ <i>Conosce in modo sostanziale le caratteristiche delle principali religioni non cristiane di oggi.</i>

Classe 5	RELIGIONE		<u>Indice</u>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
	scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.		
❖ <i>Riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e a collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</i>	DIO E L'UOMO 10. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 11. Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi e in Maria, la madre di Gesù.	• La figura di Maria.	☐ <i>Legge e interpreta in modo essenziale la figura di Maria.</i>
CURRICOLO DIGITALE			
❖ <i>Utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.</i>	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E INFORMATICA 1. Utilizzare le tecnologie digitali per acquisire informazioni. 2. Utilizzare materiali e strumenti anche sperimentando tecniche espressive e creative. 3. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Ricerche alla LIM. • Giochi interattivi.	☐ <i>Utilizza in modo essenziale le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali.</i>

Classe 5	RELIGIONE		Indice
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	LIVELLI ESSENZIALI
EDUCAZIONE CIVICA			
❖ <i>Conosce e fa proprie le norme di comportamenti consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva.</i> ❖ <i>È consapevole che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri.</i>	1. Rispetta le regole condivise. 2. Collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.	● Le regole fondamentali nelle religioni. ● La “regola d’oro”.	□ <i>Conosce in modo sostanziale il significato della “regola d’oro” nelle diverse religioni.</i>