

INDICE

Competenza ALFABETICA FUNZIONALE	2
Ascolto	2
Parlato	4
Lettura	6
Scrittura	8
Riflessione sulla lingua	11
Competenza MATEMATICA	16
Numeri	16
Relazioni e Funzioni	20
Dati e previsioni	21
Spazio e figure	23
Competenza MULTILINGUISTICA	26
Stimolare l'interesse e la curiosità verso una cultura straniera e conoscerne alcuni aspetti	26
Comprendere e interagire	27
Competenza CONSAPEVOLEZZA E ESPRESSIONI CULTURALI	30
Educazione motoria - Il corpo e il movimento	30
Arte e immagine - Immagini, suoni e colori	32
Competenza DIGITALE	37

Competenza ALFABETICA FUNZIONALE

Ascolto

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta l'insegnante e i compagni durante conversazioni guidate - Ascolta i compagni durante l'interazione libera - Ascolta le indicazioni dell'insegnante - Ascolta semplici racconti per individuarne gli elementi principali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture comunicative della lingua italiana - Termini di uso comune - Significato delle parole ascoltate - Tecniche di ascolto attivo (predisporsi all'ascolto, attenzione, postura e durata dell'attenzione). 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate dall'insegnante nel piccolo e nel grande gruppo - Attività di routine in cerchio: appello, calendario, incarichi, "che tempo fa" - Giochi finalizzati all'ascolto: gioco del silenzio, gioco dei suoni e dei rumori, il telefono senza fili, caccia al suono... - Conversazioni tra pari durante il gioco libero in sezione e nell'angolo biblioteca. - Rielaborazione di fiabe e /o favole narrate o lette dall'insegnante per individuarne gli elementi principali.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III			
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare adulti e compagni durante conversazioni libere e guidate - Prestare attenzione in situazioni comunicative di diverso genere ... - Ascoltare testi di diverso genere individuandone le caratteristiche distintive e i contenuti principali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di disturbo che possono ostacolare l'ascolto - Principali norme sociali che regolano l'interazione orale - Principali scopi e funzioni di una comunicazione orale - Strategie di focalizzazione per cogliere il senso globale e le informazioni principali di un messaggio orale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Praticare l'ascolto individuale e collettivo, eliminando gli elementi di disturbo - Porsi con atteggiamento di rispetto e interesse verso chi parla - Cogliere il senso globale e le informazioni essenziali di testi narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi e poetici.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta adulti e compagni rispettando le opinioni diverse dalla propria e tiene conto delle osservazioni e delle reazioni degli altri - Applica una varietà di strategie di ascolto attivo in funzione dello scopo - Comprende testi diretti e trasmessi, appartenenti a diverse tipologie, individuandone la fonte, l'argomento, le informazioni e la loro gerarchia, lo scopo e il punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni comunicative della lingua - Strategie per un ascolto attivo (attenzione, concentrazione, partecipazione emotiva) - Tecniche di focalizzazione e selezione delle informazioni in base a uno scopo (domande-guida, appunti) - Caratteristiche distintive dei principali generi testuali - Norme sociali che regolano l'interazione comunicativa - Differenza tra informazioni oggettive e opinioni personali - Principali effetti di suono presenti nei testi: onomatopea, allitterazione, rima. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività sulla diversità <ul style="list-style-type: none"> - https://classroom.google.com/u/1/c/NDM1M-zQ0NTkwMjNa/p/Mzk2MDE0OTA1ODda/details (ascolto, parlato, scrittura) - Attività sulla fiaba <ul style="list-style-type: none"> - https://classroom.google.com/u/1/c/NDM1M-zQ0NTkwMjNa/p/Mzk0ODQxODExODFa/details (ascolto, parlato, scrittura).
	<i>Valutazione: -</i>		

Parlato

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Parla in modo comprensibile senza residui infantilismi - Rispetta le principali regole di costruzione della frase - Esprime i propri bisogni e stati d'animo - Formula domande comprensibili e adeguate al contesto - Memorizza e ripete filastrocche e canzoni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico adeguato all'età per la comunicazione orale - Declinazione delle parti variabili di un discorso (verbo, nome , aggettivo, articolo e pronome) - Duccessione logica e temporale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduzione comprensibile in tutti i contesti comunicativi sia con i pari che con gli adulti - Utilizzo di semplici frasi di senso compiuto - Racconto di esperienze personali ed emozioni in forma orale ai compagni e all'insegnante - Intervento durante conversazioni e/ o discussioni nel piccolo o grande gruppo ponendo domande comprensibili e aderenti al contesto - Riproduce filastrocche e canzoni proposte dall'insegnante.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III			
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipa e interviene in modo appropriato - Riferisce oralmente su testi di vario genere utilizzando un lessico adeguato - Riferisce esperienze personali in modo completo e coerente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Criteri per l'esposizione orale, in particolare il criterio cronologico - Elementi di coesione del testo (connettivi linguistici e connettivi testuali) - Lessico relativo agli argomenti di studi - Regole e modalità dell'interlocuzione orale corretta: rispettare il turno di parola, riprendere quanto detto dall'interlocutore, porre domande coerenti, esprimere pareri pro o contro le asserzioni altrui, ribadire quando è necessario, dare risposte e spiegare se richiesto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interloquire oralmente in modo efficace, utilizzando il lessico appropriato, formulando correttamente frasi e periodi, costruendo discorsi rispettosi dei criteri di coerenza e coesione - Raccontare fatti, esperienze, storie, in maniera chiara, ordinata, esauriente, utilizzando un lessico vario - Riferire oralmente su un argomento di studio, esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro - Partecipare a un dialogo, a un dibattito, a una conversazione, a una discussione, rispettando tempi e turni di parola, utilizzando modalità corrette e adeguate al destinatario, all'argomento, alla situazione e allo scopo.
	<i>Valutazione:</i> -		
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce in modo efficace in diversi contesti e situazioni, adottando registri e modalità comunicative adeguati e rispettosi degli interlocutori e organizzando il discorso in frasi corrette e collegate in maniera opportuna - Espone con chiarezza e completezza un argomento oggetto di studio o di ricerca, utilizzando un lessico appropriato - Partecipa a una discussione di gruppo, sostenendo tesi, formulando ipotesi, facendo proposte motivate - Utilizza in modo appropriato le parole del vocabolario di alta disponibilità e i basilari termini specialistici nei diversi campi di discorso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche e modalità del parlare per: <ul style="list-style-type: none"> - esporre argomenti di studio e di ricerca - dare notizie - esprimere sensazioni, opinioni, giudizi - discutere in gruppo - Registri linguistici: colloquiale, standard, formale - Ordine cronologico, logico, tematico - Lessico generale e lessico specialistico 	<ul style="list-style-type: none"> - Teatro: <ul style="list-style-type: none"> - https://classroom.google.com/u/1/c/NDM1M-zQONTkwMjNa/p/Mzk0ODQxODExNzha/details - Telegiornale - Cortometraggio - Dibattito
	<i>Valutazione:</i> -		

Lettura

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Legge e descrive immagini usando un linguaggio appropriato - Formula ipotesi sul significato di una parola scritta in base all'immagine - Riconosce che la lingua scritta è costituita dalle lettere - Formula ipotesi sul funzionamento della lingua scritta - Interpreta e comprende testi continui con immagini e non continui letti dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico arricchito dalle letture e dalle conversazioni - Abbinamento fonema/grafema - Abbinamento immagine/parola - Segni dell'ambiente, simboli, illustrazioni e sequenze di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazione libera e guidata - Consultazione libera e guidata di libri - Utilizzo della biblioteca di sezione - Conversazioni nel piccolo gruppo finalizzate alla discussione di ipotesi relative al funzionamento della lingua scritta (come si impara a scrivere? A cosa serve scrivere?) e raccolta del parlato dei bambini.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III			
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Legge ad alta voce, scorrevolmente ed espressivamente testi di vario genere - Legge silenziosamente testi di vario genere - Trae informazioni da testi continui, non continui e misti - Inizia a formarsi un gusto personale nella scelta delle letture - Sintetizza i contenuti ricavando le informazioni dal testo letto, utilizzando strategie adeguate - Espone i testi letti in modo organico 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità di lettura silenziosa e ad alta voce: leggere per sé e per gli altri - Elementi e funzioni dei principali segni di punteggiatura - Strategie di lettura: lettura esplorativa, selettiva, analitica e di consultazione (dizionario) - Principali elementi dell'organizzazione grafica del testo (titoli, immagini, box, marcatori grafici, tabelle, ...) - Modalità di base per ricavare informazioni esplicite e per operare semplici inferenze sia in testi continui sia in testi non continui (tabelle, schemi, grafici, diagrammi di flusso e mappe concettuali) - Caratteristiche principali di alcune tipologie e alcuni generi testuali (narrativo, descrittivo, regolativo, espositivo, poetico; favola, fiaba, mito, racconto, filastrocca, brani tratti da manuali, ...) - Tecniche di supporto alla comprensione e alla comparazione di informazioni: sottolineare, annotare, costruire mappe e schemi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere testi nei diversi caratteri (stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo) - Padroneggiare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce/Leggere correttamente a voce alta in modo scorrevole rispettando la punteggiatura - Utilizzare tutti gli elementi linguistici ed extralinguistici per compiere anticipazioni sul testo e verificare nel testo l'adeguatezza delle ipotesi - Applicare la strategia di lettura ad alta voce o silenziosa in funzione dello scopo - Riconoscere nei testi i principali elementi strutturali per definire alcune tipologie e alcuni generi testuali e per comprenderli.
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce le caratteristiche fondamentali dei diversi generi testuali (descrittivo, narrativo, argomentativo, poetico) - Legge, analizza e comprende testi diversi per tipologia, genere e formato (continui, non continui e misti su supporto cartaceo e digitale) - Utilizza i manuali delle discipline e i testi divulgativi in modo funzionale allo studio - Opera scelte di lettura secondo interessi e gusti personali - Legge ad alta voce interpretando il testo in modo espressivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura silenziosa, ad alta voce, a più voci, espressiva - Lettura esplorativa, analitica, selettiva - Generi testuali: testo narrativo, regolativo, espositivo, argomentativo, poetico, misto e non continuo - Elementi di narratologia (ad esempio caratterizzazione dei personaggi, ambientazione, trama, ordine della narrazione: flash-back, contemporaneità, flash-forward) - Generi narrativi (fiaba, favola, fantasy, comico, giallo, avventura, horror, diario, lettera, articolo di giornale, romanzo di formazione, romanzo storico...) - Informazioni esplicite e informazioni implicite - Significato letterale e significato figurato - Scopo apparente e scopo reale - Mitologia (I anno) - Percorsi cronologici e/o tematici su autori e opere della letteratura italiana (II e III anno). 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi per generi: lettura e analisi di testi appartenenti ai diversi generi testuali - Percorsi per temi: lettura e analisi di brani su temi specifici (come ad esempio amicizia, adolescenza, amore, legalità, viaggio, straniero, pace, ...) - Esercizi di comprensione del testo, con domande a risposta aperta e a risposta chiusa (modello IN-VALSI) - Lettura individuale o in classe di libri in versione integrale (a scelta dell'insegnante o dell'alunno) - Gara di lettura (sul modello del programma "Per un pugno di libri")
	<i>Valutazione: -</i>		

Scrittura

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza in modo appropriato gli strumenti per la scrittura (impugna correttamente matite, pennarelli e pennelli, ecc..) - Acquisisce le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico - Sviluppa la memoria visiva di riproduzione grafica - Sperimenta le prime forme di scrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Segni grafici (ipotesi della quantità minima, pseudo-lettere e lettere) - Differenziazione e successiva stabilizzazione della rappresentazione grafica della parola (per es. il proprio nome) - Postura corretta - Scrittura spontanea - Copiare parole secondo un modello dato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di matite, pennarelli, pennelli, gessetti. ecc. per il disegno libero e schede predisposte dall'insegnante - Attività didattiche per lo sviluppo della percezione visiva e della coordinazione oculo-manuale (manipolazione di materiali, campitura di schede) - Attività di pregrafismo: copia da modelli, unisce i puntini in modo da riprodurre un disegno dato, compone una figura - Attività di famigliarizzazione con il codice scritto, stimolo verso la scrittura spontanea - Copia parole a corredo di disegni, copia lettere e parole scritte in stampatello maiuscolo, copia il proprio nome, parole, semplici frasi.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III			
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
<p>Scuola Primaria Al termine della classe V</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestisce il processo di scrittura autonoma - Legge e comprende la consegna - Pianifica testi di diverso tipo con l'ausilio di supporti e vincoli dati (immagini, parti di testo, ...) - Utilizza e rispetta le principali convenzioni ortografiche e morfo-sintattiche - Produce testi utilizzando in maniera competente i principali segni di punteggiatura - Riconosce ed utilizza le caratteristiche più evidenti delle differenti tipologie testuali - Scrive testi prestando attenzione alla coerenza e alla coesione - Presta attenzione alle scelte lessicali evitando ridondanze e ripetizioni - Revisiona il testo individuando e correggendo possibili incongruenze, errori ortografici o di punteggiatura - Scrive sotto dettatura - Manipola testi non propri predisponendo introduzioni o conclusioni, arricchendoli con descrizioni, mantenendone la coerenza - Produce testi di sintesi non continui (schemi, mappe) dato un testo orale/scritto - Rielabora e riassume testi di vario genere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Struttura della consegna (traccia, vincoli, indicazioni procedurali) - Struttura di testi non continui: scalette, mappe concettuali, schemi, ... - Struttura grafica di testi narrativi, descrittivi, espositivi, regolativi, poetici - Convenzioni ortografiche; segni di punteggiatura - Principali connettivi logici, temporali e causali - Elementi lessicali: sinonimi, contrari, termini specifici delle discipline - Fondamentali strutture morfosintattiche della lingua italiana (articolo, nome, verbo, aggettivo, avverbio, ...; accordo soggetto-verbo, ...) - Caratteristiche, struttura e scopi di testi di diversa tipologia e di diverso genere - Modalità di riscrittura e ampliamento dei testi - Semplici modalità di schematizzazione di un testo orale o scritto - Elementi per il riassunto di un testo: individuazione del tema principale, delle parole-chiave, delle sequenze; riduzione e condensazione del testo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre di testi autonomi legati alle esperienze dirette personali, di classe e di scuola - Utilizzare di testi d'autore come stimolo e modello per la produzione autonoma - Fruire di testi di svariata tipologia e genere (anche multimediale) - Manipolare di testi d'autore (riscrittura, individuazione del punto di vista, riscrittura del finale, cambiamento di personaggi, etc.) - Sperimentare di scrittura sia in 1ª sia in 3ª persona - Produrre di testi argomentativi (tesi, antitesi e la sintesi; il linguaggio) - Esprimere emozioni in modo personale attraverso testi poetici o narrativi in 1ª persona - Eseguire dettati a prevenzione di errore - Utilizzare dettati per la condivisione di testi disciplinari - Produrre testi fantastici e testi realistici - Riassumere, schematizzare e utilizzare mappe per tutti gli ambiti disciplinari - Inserire coerentemente parti descrittive e dialogiche in testi narrativi autonomi.
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Produce testi di diverso tipo, anche multimediali, adeguati alla situazione comunicativa (contesto, scopo, interlocutore, ...) - Elabora testi propri, raccontando esperienze e esprimendo punti di vista e sensazioni - Manipola testi, cambiando il finale, il tempo del racconto, il punto di vista, il registro - Riassume testi di diverso genere, seguendo le fasi di stesura, riducendo le parole, rispettando la coerenza logica, utilizzando gli opportuni connettivi); scrive una sintesi progressiva di un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ortografia, punteggiatura e segni paragrafematici - Lessico (vocabolario di base: fondamentale, ad alto uso, ad alta disponibilità) - Capacità di rispondere in modo corretto, coerente e completo a domande di comprensione del testo - Analisi di testi descrittivi, narrativi, argomentativi, espositivi e di riassunti (competenza passiva); scrittura collettiva, guidata, individuale delle medesime tipologie testuali (competenza attiva). 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di scrittura creativa: <ul style="list-style-type: none"> - https://classroom.google.com/u/1/c/NDM1M-zQONTkwMjNa/p/Mzk1OTgyMDA2MzVa/details (scrittura dell'o) - Giornalino di classe o d'istituto.
<i>Valutazione: -</i>			

Riflessione sulla lingua

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce che le parole sono costituite da segmenti o parti - Arricchisce e precisa il patrimonio lessicale, comprende parole e discorsi e fa ipotesi sui significati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminazione della sillaba iniziale e finale - Sillabazione - Riconoscimento della propria lingua rispetto alle altre - Uso della lingua in modo pertinente e adeguato alle situazioni - Strutturazione di frasi sempre più complete e complesse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi con i suoni delle parole (sviluppo di abilità metafonologiche: fusione e segmentazione) - Invenzione di rime con i suoni della lingua individualmente e collettivamente - Richiesta di rielaborazione e riproduzione di testi e storie - Uso comunicativo quotidiano della lingua e riflessione stimolata dall'insegnante.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III			
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce ed utilizza le parti principali del discorso - Utilizza i segni di punteggiatura - Approfondisce ed amplia il patrimonio lessicale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Convenzioni ortografiche <ul style="list-style-type: none"> - I segni di interpunzione nella frase e nel testo - Le principali convenzioni ortografiche, il loro contesto di utilizzo e le loro eccezioni - Alfabeto <ul style="list-style-type: none"> - Ordine alfabetico - Principali tipi di informazione contenuti nel dizionario: alcuni simboli e abbreviazioni - Analisi grammaticale <ul style="list-style-type: none"> - Nome (comune/proprio, cosa, animale, persona, genere, numero) - Articolo (concordanza, determinativo, indeterminativo) - Aggettivo (qualificativo con gradi, possessivo, dimostrativo, interrogativi/esclamativi) - Pronomi (distinzione aggettivo/pronome) - Verbo (persona e numero, tempo passato-presente-futuro, modo indicativo, imperativo, infinito) - Preposizioni (semplici e articolate) - Avverbi (tempo, luogo, modo) - Lessico <ul style="list-style-type: none"> - Lessico specifico delle diverse discipline - Campo semantico; sinonimia, opposizione - Utilizzo del dizionario - Analisi logica <ul style="list-style-type: none"> - Funzione del predicato e soggetto - La frase minima - Le espansioni dirette e indirette (specificazione, termine, luogo, tempo, modo). 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire le regole ortografiche e utilizzarle per l'autocorrezione - Scoprire la funzione dei segni di interpunzione e saperla utilizzare - Uso autonomo e/o strutturato del dizionario - Riconoscere le categorie lessicali e riflettere sui loro principali tratti grammaticali - Riflettere sui principali meccanismi di formazione delle parole - Riconoscere, comprendere e utilizzare parole ed espressioni specifiche di base di alcune discipline di studio - Scoprire le principali relazioni di significato delle parole - Riflettere, attraverso percorsi guidati, sulla struttura del nucleo della frase semplice e sugli elementi che rendono completa una frase Soggetto/Verbo e altri elementi richiesti dal verbo - Scoprire l'esistenza di una gerarchia tra gli elementi necessari (o nucleari) e gli altri elementi che aggiungono ulteriori informazioni alla frase (facoltativi).
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e utilizza gli elementi fondamentali della frase semplice e complessa, sotto il profilo logico-sintattico, lessicale, morfologico - È consapevole della varietà di lingua (plurilinguismo) in relazione ai diversi contesti socio-comunicativi (varietà diafasiche) - Riconosce e utilizza i meccanismi di formazione delle parole e le relazioni di significato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fonologia, ortografica, punteggiatura <ul style="list-style-type: none"> - elementi di fonologia - principali regole ortografiche - valore e uso dei segni di punteggiatura - Analisi grammaticale <ul style="list-style-type: none"> - articolo - nome - aggettivo - pronomi - verbo - avverbio - preposizione - congiunzione - Analisi logica <ul style="list-style-type: none"> - ripresa delle funzioni logiche dei vari elementi della frase - predicato verbale - predicato nominale - soggetto - attributo - apposizione - complemento oggetto - principali complementi indiretti (complementi di specificazione, termine, tempo, luogo, causa, fine, modo, mezzo, compagnia, unione, agente, causa efficiente, argomento, concessivo, ...) - Analisi del periodo <ul style="list-style-type: none"> - suddivisione del testo in periodi - struttura del periodo - proposizioni principali - coordinazione e subordinazione - proposizioni coordinate - principali proposizioni subordinate 	

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
		<ul style="list-style-type: none"> - Lessico <ul style="list-style-type: none"> - relazioni tra le parole: campi semantici, sinonimi, contrari, iponimi, iperonimi, omonimi, polisemia - derivazione e composizione - linguaggi settoriali - cenni di storia della lingua - uso del dizionario - registro linguistico in relazione agli elementi della comunicazione (partecipanti, messaggio, contesto). 	
<i>Valutazione: -</i>			

Competenza MATEMATICA

Numeri

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la corrispondenza tra la sequenza verbale dei numeri e il gesto del contare (numeri cardinali) - Saper utilizzare strategie per un conteggio corretto (contare gli elementi senza dimenticarne e/o ripeterli/) - Confrontare e riconoscere le quantità - Saper riconoscere i simboli numerici entro il 10 - Utilizzare la numerazione ordinale (a livello esperienziale) - Aggiungere e togliere (da 1 a 3 unità) oggetti - Raggruppare e suddividere oggetti - Saper risolvere problemi matematici nella realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - La sequenza verbale dei numeri - La corrispondenza biunivoca tra i numeri espressi a parole e il gesto dei numeri - Contare su base 5 (dita delle mani) - Il riconoscimento di quantità: tanti/pochi, tanti quanti, ... - L'uso dei simboli per registrare quantità - Numeri naturali entro il 10: riconoscimento - Risoluzione di semplici problemi matematici in contesti reali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contare i bambini presenti ad alta voce e gli anni dei bambini sulle dita - Contare senza contare (riconoscere una quantità entro il 5 "il colpo d'occhio") - Calendario: annotare presenze colorando appositi spazi e/o il tempo meteorologico ... - Contenitori con simbolo numerico per giocare la quantità con gli oggetti - Giochi motori, per esempio mettersi in fila secondo un ordine, ... - Giocare con oggetti e cubetti (se aggiungo quanto fa? E se tolgo?) Classificare, dividere e raggruppare i cubetti - Porre i bambini in semplici situazioni problematiche matematiche che si presentano nel quotidiano (per esempio: ci sono n. bambini e si vuole dare un pallone per ognuno, quanti ne servono?).
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Associare il numero alla quantità - Leggere e scrivere i numeri - Numerare in senso regressivo e progressivo - Individuare relazione tra numeri - Saper contare con sicurezza tramite le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino al 10 - Individuare il valore posizionale delle cifre e saperlo utilizzare per semplici calcoli - Collocare sulla retta i numeri naturali, decimali e le frazioni comprendendone le relazioni reciproche (compresi i numeri razionali $\frac{1}{2}$ e 0,5) - Saper contare mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le strategie di calcolo utilizzate - Utilizzare correttamente le tecniche per il calcolo in colonna delle quattro operazioni: - addizioni e sottrazioni con riporto e prestito entro 9999 - moltiplicazioni con un moltiplicatore a uno o due cifre - divisioni con una cifra al divisore - Saper riconoscere e risolvere problemi individuando le strategie, giustificando il procedimento seguito e traducendolo nel linguaggio specifico (operazioni, ...) - Saper utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale partendo da contesti reali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri N e numerazione (entro il 1000) - Le quattro operazioni e le tecniche di calcolo (orale e scritto) con le loro specifiche proprietà - Comprensione del testo di problemi, individuazione di dati e incognite. - Rappresentazione grafica della situazione problematica presentata utilizzando modalità condivise dalla classe - Spiegazione del ragionamento legato alla risoluzione di un problema - Traduzione del ragionamento in procedure di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di manipolazione di materiale occasionale - Utilizzo di materiale strutturato (abaco, gioco del cambio) - Utilizzo del numero in situazioni concrete di conteggio e di misura di quantità continue e discrete. - Individuazione di strategie di conteggio. - 'Matematica 2001' - attività relativa alle bottiglie https://www.umi-ciim.it/materiali-umi-ciim/primo-ciclo/ - Attività legate alla manipolazione del testo ...
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Saper leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri interi e decimali, frazioni - Numerare in senso progressivo e regressivo - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta - Utilizzare i numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane - Comprendere i numeri relativi in contesti concreti (termometro ecc...) - Eseguire correttamente le quattro operazioni con numeri interi e decimali - Individuare i multipli e divisori di un numero - Stimare il risultato di un'operazione - Operare con le frazioni - Riconoscere e risolvere problemi individuando le strategie, giustificando il procedimento seguito e traducendolo nel linguaggio specifico(operazioni,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali entro i milioni - I numeri interi - I numeri razionali 	
<i>Valutazione: -</i>			
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire operazioni con i numeri naturali, razionali, relativi - Saper risolvere espressioni letterali - Saper risolvere equazioni di 1° grado - Saper risolvere problemi utilizzando equazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali, razionali e relativi - Il calcolo letterale - Le equazioni di 1° grado 	<ul style="list-style-type: none"> - Compiti di realtà - http://www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/quante-persone-in-piazza-del-popolo-per-il-concerto-di-capodanno/
<i>Valutazione: -</i>			

Relazioni e Funzioni

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Saper confrontare le misurazioni <ul style="list-style-type: none"> - distinguere più grande/lungo/alto/pesante di..., piccolo/corto/basso/leggero di ..., uguale a.... - utilizzare semplici strumenti di misurazione e saperli confrontare nel tempo - utilizzare un lessico appropriato - Saper riconoscere concetti topologici - Saper osservare e descrivere, in particolare riconoscere se un oggetto è sopra o sotto, davanti o dietro, dentro o fuori, vicino o lontano rispetto a sé, alla posizione di oggetti, agli altri o in contesti grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> - I confronti tra misure (grande, alto, lungo, pesante) - I concetti topologici (sopra, sotto, davanti, dietro, dentro, fuori, vicino, lontano) - Semplici osservazione e descrizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare opportuni cartelloni per misurare la crescita di vegetali - Utilizzare strumenti diversi per misurare la statura o parti del corpo e confrontarli nel tempo - Giochi motori - Schede didattiche - Costruzioni.
	<i>Valutazione:</i> -		
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare relazioni tra elementi e rappresentarle - Classificare oggetti in base a determinate caratteristiche. - Leggere e comprendere classificazioni date. - Misurare grandezze (lunghezza, tempo, temperatura, denaro, ecc...) utilizzando sia unità arbitrarie sia convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli insiemi, grafici, tabelle, diagrammi - Gli strumenti di misura - Le unità di misura con multipli e sottomultipli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporre misurazioni di vari oggetti utilizzando unità di misura diverse.
	<i>Valutazione:</i> -		
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Misurare grandezze con unità convenzionali (lunghezza, capacità, massa, tempo, temperatura, denaro, angolo, area, volume) - Passare da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli strumenti di misura - Le unità di misura con multipli e sottomultipli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare unità di misura convenzionali per gli oggetti che ci circondano.
	<i>Valutazione:</i> -		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle e per riconoscere in particolare le funzioni e i loro grafici - Saper collegare le funzioni e al concetto di proporzionalità - Individuare relazioni tra elementi e rappresentarle (classificare e ordinare in base a determinate proprietà) - Utilizzare le funzioni per risolvere i problemi - Utilizzare lettere e formule per generalizzare o per astrarre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni: tabulazione e grafici - La variabile empirica e la variabile dipendente - La funzione e la proporzionalità fra grandezze - Il concetto di rapporto e proporzione - Le grandezze direttamente ed inversamente proporzionali - Il piano cartesiano per rappresentare relazioni, le funzioni empiriche o ricavate da tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compiti di realtà <ul style="list-style-type: none"> - http://www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/mettiamo-in-equilibrio/ - Risolvere problemi di misura e proporzionalità.
	<i>Valutazione:</i> -		

Dati e previsioni

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare la realtà e avanzare ipotesi da confrontare - Ipotizzare progressi e soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipotizzare e dedurre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire, leggere e gestire il calendario - Osservare la crescita di piante/animali in ambiente naturale, cambiamenti di stato della materia, eventi, raccogliere ed annotare dati, fare previsioni e verificare le ipotesi.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere e rappresentare dati legati ai vissuti e/o da misurazioni - Leggere e ricavare informazioni da rappresentazioni date - Effettuare valutazioni su probabilità di eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> - I grafici, in particolare istogrammi e ideogrammi - Tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Indagini, misurazioni, osservazioni (meteo, sport, alimentazione, ecc..).
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Saper raccogliere i dati - Sapere rappresentare dati in opportuni grafici e/o tabelle - Ricavare informazioni dai dati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli aerogrammi e i diagrammi - La frequenza - Indici statistici: moda, mediana e media - Calcoli di percentuali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Indagini, misurazioni, osservazioni di dati geografici (densità...).
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare dati al fine di prendere decisioni - Realizzare previsioni di probabilità in contesti semplici - Risolvere problemi riguardante la probabilità semplice - Affrontare un problema con un'indagine statistica, raccogliere dati, organizzare gli stessi in tabelle di frequenze e rappresentare graficamente dati statici Analizzare dati statistici determinandone campo di variazione, moda, mediana, o la media aritmetica - Realizzare campioni casuali e rappresentativi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il concetto di probabilità di un evento. - I dati e la statistica - Le funzioni: tabulazione e grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compiti di realtà - http://www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/vorrei-una-figlia-con-i-capelli-rossi/
<i>Valutazione:</i> -			

Spazio e figure

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Saper distinguere le linee aperte e le linee chiuse - Comprendere a livello esperienziali concetti come direzione (avanti, indietro, a destra, a sinistra) e angolo - riconoscere la forma come proprietà dell'oggetto e non come oggetto stesso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Topologia: linea aperta e chiusa - Forme geometriche principali (triangolo, cerchio, quadrato). 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi motori (con le funi e i cerchi/ con i rami del giardino....) - Disegni e schede didattiche - Giochi con i blocchi logici.
	<i>Valutazione:</i> -		
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, denominare e descrivere alcune delle principali forme geometriche(quadrato, rettangolo) del piano e dello spazio - Disegnare le figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enti fondamentali della geometria: <ul style="list-style-type: none"> - punto - retta e segmento - angolo retto - perpendicolarità - parallelismo - simmetria - Proprietà geometriche del cubo e del quadrato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività: "La casetta" http://www.dd1solvay.gov.it/pvw/app/LIDD0024/pvw_img.php?sede_codice=LIDD0024&doc=1938925 - Progettazione e costruzione di CUBI e scheletri di CUBI in cartoncino e con le cannuccie/spiedini, usando un cubo come modello - Disegno del quadrato su carta quadrettata e su carta bianca (problema dell'angolo retto) - La "Carta d'Identità del quadrato" - Sviluppi del cubo - Costruzioni di cubi e punti di vista - Iniziativa realizzata con il contributo della regione Toscana nell'ambito del progetto
	<i>Valutazione:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere/ denominare/ disegnare/ descrivere figure geometriche - Sa evidenziare le caratteristiche più comuni di cubo e quadrato - Quesiti tratti dall'INVALSI. 		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere, denominare e classificare tutte le figure geometriche piane - Riprodurre una figura in base ad una descrizione utilizzando gli strumenti opportuni (riga, squadra e software...) - Conoscere e utilizzare le trasformazioni geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simmetria, traslazione e rotazione. 	
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Calcolare perimetri e aree di figure piane - Saper applicare il teorema di Pitagora - Calcolare la lunghezza della circonferenza e delle sue parti - Calcolare l'area del cerchio e delle sue parti - Risolvere problemi riguardanti la circonferenza e il cerchio - Risolvere i problemi riguardanti il calcolo delle aree e dei volumi dei poliedri e solidi di rotazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le unità di misura dell'estensione delle superfici - Il concetto di equivalenza tra figure piane e quello di estensione superficiale di una figura - L'area delle figure geometriche piane - Il teorema di Pitagora, sistema di riferimento cartesiano, il concetto similitudine - Circonferenza ed area del cerchio - Il significato di π - Le caratteristiche dei poliedri e il principio di equivalenza dei solidi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compiti di realtà: <ul style="list-style-type: none"> - Misurare il cerchio - Costruire poligoni
	<i>Valutazione: -</i>		

Competenza MULTILINGUISTICA

Stimolare l'interesse e la curiosità verso una cultura straniera e conoscerne alcuni aspetti

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la capacità di ascolto, di attenzione e di memorizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Festività - Giornate dedicate - Modi di dire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di ruolo - Canzoni - Filastrocche - Flashcards.
<i>Valutazione:</i> -			
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la capacità di ascolto, di attenzione, di interazione e di memorizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Festività, giornate dedicate, modi di dire - Argomenti interdisciplinari affrontati anche con metodo CLIL. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di ruolo - Canzoni - Filastrocche - Flashcards - Partecipazione a progetti eTwinning.
<i>Valutazione:</i>			
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la capacità di ascolto, di attenzione, di comunicazione e di memorizzazione confrontando culture diverse dalle proprie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Festività, giornate dedicate, modi di dire - Argomenti interdisciplinari affrontati anche con metodo CLIL - Usi e costumi della cultura straniera. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di ruolo, canzoni, filastrocche, flashcards - Visione di filmati in lingua - Partecipazione a progetti eTwinning - Children's day.pdf
<i>Valutazione:</i> -			

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	- Confrontare tradizioni, culture e abitudini diverse, mantenendo atteggiamenti di apertura e rispetto.	- Festività, giornate dedicate, modi di dire. - Aspetti storici, geografici, usi e costumi dei vari Paesi trattati - Argomenti interdisciplinari affrontati anche con metodo CLIL.	- Ascolto, lettura e visione di video/film in lingua con attività di comprensione (questionari, riordino dei paragrafi, quiz, brevi produzioni scritte e multimediali, esposizioni orali sotto forma di dialoghi e sketch, canzoni).
	<i>Valutazione: -</i>		

Comprendere e interagire

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<p>Ricezione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere parole, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. <p>Produzione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre filastrocche / canzoni, interagire con i compagni sotto forma di gioco. <p><i>Valutazione:</i> -</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico di base su vari argomenti di vita quotidiana: saluti, colori, numeri, animali, semplici comandi, emozioni, parti del corpo, vestiti, famiglia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Let's get in line (attività didattica svolta dai bambini di 3-4-5 anni della scuola dell'infanzia "Pollicino" di Pinerolo).
Scuola Primaria Al termine della classe III	<p>Comprensione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciate lentamente e chiaramente. <p>Interazione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire con insegnanti e compagni per presentarsi e colloquiare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p>Comprensione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende parole e frasi con cui ha familiarizzato oralmente. <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiare parole e frasi legate agli argomenti affrontati. <p><i>Valutazione:</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico inerente: saluti, colori, numeri, animali, famiglia, quantità, stati d'animo, stato di salute - Strutture linguistiche: uso del verbo essere, avere, piacere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività orali <ul style="list-style-type: none"> - Canzoni, Storytelling, progetti eTwinning, Role play, Video - Drammatizzazioni, memory, Bingo, giochi. - Attività in CLIL <ul style="list-style-type: none"> - CLIL prime.doc - Attività scritte: <ul style="list-style-type: none"> - collegare, numerare, riordinare, abbinare, cerchiare, testi bucati, V/F, scelta multipla, risposte brevi.

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<p>Comprensione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere parole e strutture, frasi e parole, brevi dialoghi, istruzioni, espressioni, brevi testi anche multimediali. <p>Interazione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire con insegnanti o compagni su argomenti conosciuti - Usare espressioni adatte alle situazioni - Descrivere oggetti, persone, luoghi e animali. <p>Comprensione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere il significato di un testo, traendone le informazioni richieste. <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiare parole e frasi legate ai vari ambiti disciplinari - Scrivere messaggi semplici e brevi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico inerente: mestieri, materiale scolastico, daily routine, parti del corpo, vestiti, tempo atmosferico... - Strutture linguistiche: frasi affermative, interrogative, negative - Uso dei verbi piacere, potere, essere, avere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività orali <ul style="list-style-type: none"> - Canzoni, Storytelling, progetti eTwinning, Role play, Video - Progetto eTwinning - Drammatizzazioni, memory, Bingo, giochi. - Attività CLIL <ul style="list-style-type: none"> - https://drive.google.com/open?id=1x-NaGO-L98-JO6b0gups5vXo980tBg1W5 - Attività scritte <ul style="list-style-type: none"> - collegare, numerare, riordinare, abbinare, cerchiare, testi bucati, V/F, scelta multipla, risposte brevi, completare un testo, scrivere un testo breve.
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
<p>Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III</p>	<p>Comprensione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Messaggi, senso globale di esposizioni orali, tracce audio e video su argomenti familiari e/o attinenti allo studio di altre discipline (CLIL). <p>Produzione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi in modo chiaro, corretto e con pronuncia adeguata utilizzando strutture linguistiche semplici o di media complessità - Descrivere immagini, persone e aspetti della vita quotidiana - Esprimere preferenze, opinioni, sentimenti e sogni - Raccontare storie ed esperienze - Presentare argomenti relativi ad ambiti disciplinari veicolati - Dialogare su attività e argomenti quotidiani inerenti al tempo presente, passato e futuro. <p>Comprensione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere il significato globale e analitico di un brano letto su argomenti legati alla sfera quotidiana e agli argomenti di studio - Cogliere informazioni implicite. <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulare domande e produrre risposte su testi in modo chiaro e corretto - Scrivere semplici testi su esperienze personali, presenti, passate e future - Scrivere lettere e e-mail personali adeguate alla tipologia testuale. <p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere e confrontare gli aspetti lessicali e grammaticali delle lingue studiate che rispecchiano anche aspetti culturali e storici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strutture linguistiche <ul style="list-style-type: none"> - Verbi al tempo presente, presente progressivo, passato, futuro, futuro intenzionale, condizionale. - Verbi modali - Forma affermativa, negativa e interrogativa. - Funzioni linguistiche <ul style="list-style-type: none"> - Domande di cortesia, fare proposte, dare indicazioni e suggerimenti, fare previsioni per il futuro... - Analisi di lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative evidenziando similitudini/differenze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività orali <ul style="list-style-type: none"> - Raccontare una storia, esporre oralmente un argomento di studio, dialogare con un compagno. - Rappresentare delle situazioni di vita reale attraverso sketch o scenette (acquistare un biglietto, ordinare al ristorante, chiedere informazioni stradali, ...) - Rappresentazioni teatrali in lingua straniera - Produzione di video su argomenti trasversali con metodologia CLIL. - Attività scritte <ul style="list-style-type: none"> - Riordinare i paragrafi, abbinare, cerchiare, testi bucati, V/F (con correzione del falso), scelta multipla, risposte brevi, dettato, completare un testo anche con l'ascolto di canzoni, dialoghi..., scrivere un testo breve, trasformazione del tempo verbale, riassunto, costruzione dialoghi su traccia, descrizione di foto, ricostruzione di frasi. - Attività di ascolto <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di canzoni abbinare ad attività scritte (testo bucato, abbinamento, riordino...). - Partendo da testi di vario tipo, ricerca e utilizzo di parole ed espressioni caratterizzanti le lingue in questione.
	<i>Valutazione:</i> -		

Competenza CONSAPEVOLEZZA E ESPRESSIONI CULTURALI

Educazione motoria - Il corpo e il movimento

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Vestirsi in completa autonomia - Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo - Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé - Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: <ul style="list-style-type: none"> - correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare - coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi - coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza - Controllare la forza del corpo - Rispettare le regole nei giochi - Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo e le sue parti - Regole di igiene del corpo e degli ambienti - L'alimentazione adeguata - Il movimento corporeo - Le regole dei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio - Denominare parti e funzioni del corpo - Eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. - Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: saltellare su un piede, accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ... - Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi - Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date - In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi - Fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. - Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).
<i>Valutazione:</i>			

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
	<p><i>Atteggiamenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Osserva in autonomia le pratiche di routine di igiene e pulizia personale - Si sveste e si riveste autonomamente - Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici - Mangia correttamente e sta seduto in modo composto - Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire - Gestisce schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicarsi, stare in equilibrio - Possiede la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...) - Si muove seguendo accuratamente i ritmi proposti - Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento. 		
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.) - Sperimentare una pluralità di esperienze per comprendere, all'interno del gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare palla, corde, cerchi, palloni e vari attrezzi - Organizzare staffette - Strutturare giochi di squadra - Piattaforma con giochi strutturati: - http://www.joyofmovinghandbook.com/
	<p><i>Valutazione:</i></p>		
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo - Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva - Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare... - Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire una buona coordinazione motoria - Consolidare gli schemi motori di base. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare giochi di squadra - Partecipare ad iniziative sportive promosse nel territorio.

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III			
	<i>Valutazione: -</i>		

Arte e immagine - Immagini, suoni e colori

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Saper costruire - Saper esplorare il materiale a disposizione ed utilizzarlo in modo creativo - Saper esprimere il senso del bello, la conoscenza di sé e degli altri attraverso i vari linguaggi: voce, drammatizzazione, musica, manipolazione e attività grafico-pittoriche - Coordinazione oculo-manuale - Esplorare con i sensi - Utilizzare tecniche sperimentate - Comunicare, esprimere emozioni - Raccontare attraverso i vari linguaggi (mimico-gestuale ed espressivo) - Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione - Acquisire il concetto di ritmo attraverso la ripetizione cadenzata di suoni o sequenze grafiche - Avvicinarsi al mondo dell'arte scoprendo i suoi linguaggi - Saper utilizzare con creatività i diversi materiali proposti (tempera, matite, pennarelli,...) - Saper esprimere uno stato d'animo attraverso colori e musica - Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicazione, l'espressione di emozioni e il racconto, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente - Invenzione di storie e loro drammatizzazione, disegno, pittura e altre attività manipolative - Tecniche espressive attraverso l'uso di materiali e strumenti - Senso del bello e del piacere per spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ...) - L'interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte - La scoperta del paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti - Concetto del bello - Creatività. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lavori manuali di taglio, strappo e manipolazione di vari materiali che portino il soggetto ad una progressiva acquisizione dell'abilità - Utilizzare il disegno e la pittura con tecniche creative diverse per esprimere se stesso - Attività che rinforzino l'utilizzo adeguato dello spazio messo a disposizione (foglio, cartellone, ...) - Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive - Muoversi a ritmo di musica - Produrre sequenze sonore e semplici ritmi - Esplorare il paesaggio sonoro circostante - Classificare i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. - Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli - Ideare semplici storie da drammatizzare - Accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali - Teatro delle ombre.
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
	<p><i>Atteggiamenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare i linguaggi dell'arte - Stimolare il pensiero creativo - Favorire l'espressione delle emozioni - Consolidare l'identità personale attraverso la valorizzazione del proprio segno grafico - Favorire l'autonomia personale e sociale condividendo esperienze artistiche - Scoprire le "tracce artistiche" e storico-culturali presenti sul territorio - Esprimere la passione e il piacere attraverso l'educazione sonora - Sapersi esprimere attraverso il disegno, la pittura e le altre tecniche espressive e creative - Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti attraverso i vari linguaggi espressivi. 		
Scuola Primaria Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinazione oculo-manuale - Esplorare con i sensi - Comunicare, esprimere emozioni - Raccontare attraverso l'elemento grafico - Avvicinarsi al mondo dell'arte scoprendo i suoi linguaggi - Sviluppare un atteggiamento creativo rispetto ai materiali e all'uso del colore superando gli schemi "stereotipati" - Utilizzare correttamente i diversi materiali proposti (tempera, matite, pennarelli, ...) - Utilizzare i colori per esprimere uno stato d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza del proprio corpo, della propria fisicità, identità e delle proprie emozioni - Capacità comunicativa attraverso forme e colori - Conoscenza e confronto all'interno di un gruppo i significati relazionali e cognitivi dei diversi linguaggi - Il concetto del bello - La creatività. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lavori manuali di taglio, strappo e manipolazione di vari materiali che portino il soggetto ad una progressiva acquisizione della abilità - Utilizzare il disegno e la pittura con tecniche creative diverse per esprimere se stesso - Attività che rinforzino l'utilizzo adeguato dello spazio messo a disposizione (foglio, cartellone, ...).
	<p><i>Valutazione:</i></p> <p><i>Atteggiamenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare i linguaggi dell'arte - Stimolare il pensiero creativo - Favorire l'espressione delle emozioni - Consolidare l'identità personale attraverso la valorizzazione del proprio segni grafico - Favorire l'autonomia personale e sociale condividendo esperienze artistiche - Scoprire le "tracce artistiche" e storico-culturali presenti sul territorio - Esprimere la passione e il piacere attraverso l'educazione sonora - Sapersi esprimere attraverso il disegno, la pittura e le altre tecniche espressive e creative - Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti attraverso i vari linguaggi espressivi. 		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni - Guardare ed osservare con consapevolezza immagini ed oggetti presenti nella realtà descrivendo gli elementi formali (regole della percezione visiva e orientamento nello spazio) - Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio artistico (colori, linee, forme, volume, spazio) - Riconoscere ed apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratterizzanti del patrimonio ambientale ed urbanistico e i principali monumenti storici-artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire le basi del disegno - Comprendere i codici del linguaggio visivo: punto, segno, linea, superficie, colore, spazio, forma - Approcciarsi a varie forme di arte appartenenti a culture diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare il collage - L'autoritratto - Utilizzare varie tecniche espressive: matite, pastelli, pennarelli, carboncino, colori a cera, graffito, frottage, tempere, acquerelli, tecniche miste - Produzione di elaborati grafico-pittorici attinenti alle opere.
	<i>Valutazione: -</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare una propria autonomia critica - Saper descrizione, analizzare e collocare un'opera d'arte - Elaborare e produrre di immagini in modo creativo - Scegliere ed utilizzare le tecniche in funzione del risultato atteso - Rispettare una consegna provvedendo in autonomia al progetto e alla composizione dell'elaborato - Acquisire capacità cognitivo-spaziali (profondità, prospettiva, contrasto luce-ombra) - Saper lavorare in team - Sviluppare capacità progettuale individuale e collettiva - Guardare con occhi diversi il mondo circostante - Esprimere il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione e avvicinarsi alla cultura e al patrimonio artistico - Esprimere il senso del bello, la conoscenza di sé e degli altri attraverso i vari linguaggi: voce, drammatizzazione, musica, manipolazione ed attività grafico-pittoriche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosità - Autonomia compositiva - Metodo di osservazione personale - Approccio sistematico progettuale - I linguaggi dell'arte visuale e musicale - Il pensiero creativo - Le "tracce artistiche" e storico-culturali presenti sul territorio - L'espressione della passione e del piacere attraverso l'educazione sonora - Disponibilità alla collaborazione ed all'elaborazione di strategie di team. 	
	<p><i>Valutazione: -</i></p> <p><i>Atteggiamenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Curiosità - Sviluppo autonomia compositiva - Elaborazione di un metodo di osservazione personale - Approccio sistematico progettuale - Esplorazione di linguaggi dell'arte visuale e musicale - Utilizzo del pensiero creativo - Scoprire le "tracce artistiche" e storico-culturali presenti sul territorio - Esprimere la passione e il piacere attraverso l'educazione sonora - Disponibilità alla collaborazione ed all'elaborazione di strategie di team. 		

Competenza DIGITALE

La competenza digitale si struttura in una dimensione tecnologica, una dimensione cognitiva e una dimensione etica.

La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente, per soddisfare i propri bisogni (principi di funzionamento di dispositivi, macchine che l'uomo realizza) e il conseguente impatto che queste trasformazioni hanno sull'ambiente.

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola dell'Infanzia Al termine del percorso	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco - Inizia a usare lo strumento tecnologico - Gioca con le tecnologie per abbinare scegliere ricercare creare - Sa risolvere problemi - Comunica e condivide con adulti e coetanei la propria esperienza mentre gioca - Impara a condividere il gioco - Racconta ciò che vede sugli schermi - Rispetta il proprio turno, dà il proprio contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere i concetti topologici - Sa eseguire un percorso seguendo istruzioni topologiche - Sa dare istruzioni per far eseguire un percorso - Sa risolvere problemi mediante prova errore e correzione - Sa lavorare in piccolo gruppo - Sa collaborare per portare il compito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi ed esercizi di tipo ludico-linguistico, matematico topologico - Giochi preparatori per sviluppare il concetto di destra sinistra - Creare percorso in palestra con una griglia di cerchi - Riprodurre su carta il percorso creato - Percorso guidato con istruzioni (alunno programmatore e alunno pedina) - Riprodurre il percorso su un cartellone, utilizzo della griglia - Percorso realizzato su carta e indicazioni con frecce direzionali - Riproduzione su scheda del percorso - Attività con la Coccinella Lady Bug, programmazione con telecomando e verifica del percorso - Gioco di percorsi e gara.
	<i>Valutazione: -</i>		
Scuola Primaria Al termine della classe III	<i>Valutazione:</i>		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Primaria Al termine della classe V	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce - Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni - Opera sotto la supervisione dell'insegnante su diversi tipi di <i>device</i> digitali per esplorare, archiviare modificare risorse veicolate da diversi linguaggi - Sa risolvere problemi - Usa la rete sotto guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri - Si prende cura dei dispositivi - Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo - Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi - Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante - Utilizza dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale - Ha avviato con l'accompagnamento dell'insegnante la consapevolezza che la tecnologia implica anche un modo di relazione e una serie di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria e altrui - Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri e altrui. - In caso di difficoltà sa chiedere aiuto a un compagno e/o a un insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa salvare e organizzare materiali digitali - Conosce regole di funzionamento e procedure - Conosce procedure per accedere a piattaforme di e-learning o spazi di condivisione predisposti dall'insegnante - Sa analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici - Sa fare previsioni verificabili: identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse - Sa progettare individuando: scopo, materiali e strumenti, fasi temporali - Saper leggere, interpretare ed eseguire istruzioni - Conosce strategie di ricerca nella rete (parole chiave, sitografia) - Confronta e sintetizza le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche - Sa creare uno schema per la progettazione di un artefatto digitale - Rispetta le regole del copyright - Sa che la propria identità digitale dipende da ciò che si dice e si fa nell'ambiente collaborativo on line - Inizia a conoscere il valore delle immagini proprie e altrui - Iniziare a conoscere l'importanza della protezione dei dati personali e del rispetto della privacy 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di LIM PC e tablet smartphone - Uso di applicazioni web - Utilizzo di piattaforme per l'apprendimento - Utilizzo della piattaforma eTwinning - Utilizzo di applicativi per scrivere, disegnare, calcolare - Attività di video making, mappe digitali, infografiche - Giochi con i robottini , sia in modalità libera, sia con la modalità guidata - Attività guidate sulla piattaforma "Programma il futuro" - Utilizzo di Scratch Junior con i tablet - Utilizzo di Scratch al PC per realizzare giochi e storie multimediali - Ricerche in rete per le diverse discipline, integrazione delle informazioni con il libro di testo - Fruizione e pubblicazione sul blog di classe - Realizzazione di podcast - Conversazioni guidate, i video, analisi di prodotti multimediali - Esprimere opinioni e confrontarle con gli altri, predisposizione e utilizzo di schemi per individuare gli elementi essenziali di una comunicazione, sulla responsabilità e sulle conseguenze connesse alla violazione della privacy
	<i>Valutazione:</i> -		

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Scuola Secondaria di 1° Grado Al termine della classe III	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nell'ambiente che ci circonda i principali sistemi tecnologici, le diverse forme di energie coinvolte e le relazioni con gli esseri viventi ed elementi naturali - Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi - Saper rappresentare graficamente la struttura degli oggetti, utilizzando elementi del linguaggio del disegno tecnico - Progettare oggetti seguendo una metodologia definita - Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi - Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni - Opera, sotto la supervisione dell'insegnante, su vari <i>device</i> digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse - Sa realizzare artefatti digitali in modo originale: (presentazioni, rappresentazioni grafiche, infografiche, video) - Sa comunicare in rete. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle risorse utilizzate nel processo produttivo e problemi di smaltimento. - Conoscenza del linguaggio specifico del disegno tecnico per rappresentare, progettare ed eventualmente realizzare, oggetti seguendo una metodologia definita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo del foglio di calcolo: <ul style="list-style-type: none"> - funzioni principali del programma celle, colonne e righe (dimensione, formattazione, allineamento) - Principali operazioni e funzioni matematiche - Strumenti statistici: aerogrammi, diagrammi cartesiani, istogrammi; Applicazioni logiche di excel nelle risoluzioni di problemi ed esercizi. - Ricerche in rete - Presentazioni, rappresentazioni grafiche, infografiche, video.
	<i>Valutazione:</i> -		