



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di ZEVIO**  
Scuola dell'Infanzia – Primaria - Secondaria I grado  
Via F.lli Stevani, 24 - 37059 Zevio (VR) – Tel. 0457850004/Fax 0456050909  
e-mail: vric847001@istruzione.it – sito: www.icszevio.gov.it  
VRIC84700L - codice fiscale 80023680236



# PROGRAMMAZIONI ANNUALI D'ISTITUTO

## A.S. 2017 / 2018

### SECONDA PARTE

Le seguenti programmazioni sono state redatte dal Collegio docenti di settore della scuola primaria suddiviso per discipline, sulla base delle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del settembre 2012, ed elaborate ai sensi dell'art.1 comma 4 del Decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 n.89, secondo i criteri indicati nella C.M. n.31 del 18 aprile 2012.

Testo ufficiale delle Indicazioni nazionali (D.M. 254 del 16 novembre 2012 pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n° 30 del 05 febbraio 2013)

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: PRIMA**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**
2. **Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**
3. **Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**
4. **Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

**COMPETENZA 1:** *Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Confronta, classifica e serietà quantità di oggetti	➤ Classificazione e confronto di oggetti diversi
➤ Usa il numero per contare raggruppamenti di oggetti	➤ Confronto tra quantità numeriche
➤ Stabilisce relazioni fra quantità di oggetti	➤ Individuazione di corrispondenze tra quantità e numero e viceversa
➤ Conta, legge, scrive, confronta e ordina numeri naturali con le decine	➤ I quantificatori
➤ Opera e confronta, utilizzando la simbologia adeguata	➤ Maggiore, minore, uguale, precedente, successivo.
➤ Comprende il valore posizionale delle cifre	➤ I numeri naturali: cardinali e ordinali.
➤ Opera con i numeri	➤ Unità e decina.
	➤ Avvio ai concetti di addizione - sottrazione
	➤ Addizione e sottrazione

**COMPETENZA 2:** *Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Esplora, descrive e rappresenta lo spazio	➤ Le posizioni nello spazio
➤ Riconosce negli oggetti dell'ambiente i più semplici tipi di figure geometriche	➤ Le proprietà delle figure
➤ Classifica e ordina elementi, oggetti e figure in base a determinate proprietà.	➤ Nomenclatura delle principali figure geometriche

**COMPETENZA 3:** *Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Raccoglie e classifica dati.</li><li>➤ Interpreta rappresentazioni date</li><li>➤ Riconosce eventi certi, possibili ed impossibili.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere.</li><li>➤ Tabelle e grafici</li><li>➤ Eventi certi, possibili ed impossibili</li></ul>

**COMPETENZA 4:** *Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Analizza situazioni problematiche tratte dall'esperienza per elaborare soluzioni e risposte adeguate</li><li>➤ Esplora e risolve situazioni problematiche che richiedono l'uso delle operazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Gli elementi di un problema</li><li>➤ Addizione e sottrazione</li></ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA**

**CLASSE: SECONDA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**
2. **Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**
3. **Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**
4. **Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

**COMPETENZA 1:** *Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Legge, scrive, confronta e ordina numeri naturali	➤ Terminologia specifica
➤ Riconosce scritture diverse dello stesso numero	➤ Numeri interi con le centinaia
➤ Esegue le quattro operazioni padroneggiando addizioni e sottrazioni, sia scritte che mentali, utilizzando le strategie più opportune	➤ Relazione di eguaglianza e disuguaglianza
➤ Stima l'ordine di grandezza del risultato e controlla la correttezza del calcolo	➤ Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni
	➤ Memorizzazione delle tabelline
	➤ Avvio alla divisione
	➤ Convenzioni / strategie di calcolo

**COMPETENZA 2:** *Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Esplora, descrive e rappresenta lo spazio	➤ Elementi geometrici fondamentali
➤ Costruisce e disegna figure geometriche	➤ Simmetrie
➤ Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti e figure	➤ scomposizione e ricomposizione di poligoni (tangram)
	➤ Unità di misura non convenzionali di grandezze
	➤ Avvio all'uso del sistema di riferimento cartesiano
	➤ Terminologia e simbologia specifiche

**COMPETENZA 3: Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Raccoglie, classifica ed elabora dati.</li><li>➤ Interpreta rappresentazioni date</li><li>➤ Riconosce eventi certi, possibili, impossibili.</li><li>➤ Classifica elementi in base alle loro caratteristiche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere.</li><li>➤ Tabelle e grafici</li><li>➤ Eventi certi, possibili ed impossibili.</li><li>➤ Terminologia specifica</li><li>➤ Insiemi – sottoinsiemi – intersezione - complementarietà</li></ul>

**COMPETENZA 4: Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconosce il carattere problematico di una situazione – problema , individuando l'obiettivo da raggiungere.</li><li>➤ Analizza il testo di un problema, individua le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizza un percorso di soluzione e lo realizza.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Elementi di un problema</li><li>➤ Diagrammi e grafici</li><li>➤ Addizione, sottrazione, moltiplicazione e avvio alla divisione</li><li>➤ Terminologia specifica</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: TERZA**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**
2. **Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**
3. **Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**
4. **Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

**COMPETENZA 1:** *Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Legge, scrive, confronta e ordina numeri naturali con le migliaia</li> <li>➤ Riconosce scritture diverse dello stesso numero</li> <li>➤ Esegue le quattro operazioni padroneggiando gli algoritmi di calcolo, sia scritto che mentale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Simbologia numerica</li> <li>➤ Sistemi numerici</li> <li>➤ Numeri interi</li> <li>➤ Avvio alle frazioni</li> <li>➤ Avvio ai numeri decimali</li> <li>➤ Relazione di eguaglianza e disuguaglianza</li> <li>➤ Le 4 operazioni e l'uso delle principali proprietà</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce e confronta le principali figure piane, individuandone le proprietà</li> <li>➤ Disegna le principali figure geometriche</li> <li>➤ Individua gli elementi significativi di una figura</li> <li>➤ Determina il perimetro di una figura assegnata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elementi geometrici fondamentali</li> <li>➤ Proprietà delle più comuni figure piane</li> <li>➤ Simmetrie</li> <li>➤ Figure geometriche congruenti, equivalenti ed isoperimetriche</li> <li>➤ Unità di misura di lunghezza.</li> <li>➤ Perimetro delle principali figure geometriche piane</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Organizza, raccoglie, classifica ed elabora dati.	➤ Tabelle e grafici
➤ Interpreta rappresentazioni date	➤ Terminologia specifica
➤ Riconosce eventi certi, possibili, impossibili.	➤ Eventi certi, possibili ed impossibili.

**COMPETENZA 4: Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Riconosce il carattere problematico di una situazione – problema , individuando l'obiettivo da raggiungere.	➤ Elementi di un problema
➤ Analizza il testo di un problema, individua le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizza un percorso di soluzione e lo realizza.	➤ Diagrammi e grafici
	➤ Le quattro operazioni
	➤ Terminologia specifica

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**
2. **Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**
3. **Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**
4. **Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

**COMPETENZA 1: Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**

**ABILITA'**

- Legge, scrive, confronta e ordina numeri naturali e non
- Riconosce scritture diverse dello stesso numero
- Esegue le quattro operazioni padroneggiando gli algoritmi di calcolo, sia scritti che mentali, utilizzando le strategie più opportune
- Stima l'ordine di grandezza del risultato e controlla la correttezza del calcolo

**CONOSCENZE**

- Simbologia numerica
- Sistemi numerici
- Terminologia specifica
- Numeri interi
- Frazioni
- Numeri decimali
- Relazione di eguaglianza e disuguaglianza
- Le 4 operazioni e l'uso delle loro proprietà
- Convenzioni di calcolo (Strategie)

**COMPETENZA 2: Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esplora, descrive e rappresenta lo spazio</li> <li>➤ Riconosce, descrive e confronta le principali figure piane, cogliendo analogie e differenze e individuandone le proprietà</li> <li>➤ Costruisce e disegna figure geometriche</li> <li>➤ Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti e figure</li> <li>➤ Riconosce figure equiestese ed isoperimetriche</li> <li>➤ Misura e calcola il perimetro delle principali figure geometriche</li> <li>➤ Determina, in casi semplici, aree delle figure geometriche conosciute</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elementi geometrici fondamentali</li> <li>➤ Proprietà delle più comuni figure piane</li> <li>➤ Simmetrie , rotazioni e traslazioni</li> <li>➤ Scomposizione e ricomposizione di poligoni</li> <li>➤ Figure geometriche congruenti, equivalenti ed isoperimetriche</li> <li>➤ Perimetri delle principali figure geometriche piane</li> <li>➤ Misurare superfici</li> <li>➤ Uso del sistema di riferimento cartesiano</li> <li>➤ Terminologia e simbologia specifiche</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Effettua misure e stime utilizzando le principali unità di misura.</li> <li>➤ Raccoglie classifica ed elabora dati.</li> <li>➤ Interpreta rappresentazioni date</li> <li>➤ Riconosce eventi certi, probabili, impossibili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grandezze e unità di misura ( lunghezza, peso, capacità, ampiezza)</li> <li>➤ Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere.</li> <li>➤ Tabelle e grafici</li> <li>➤ Eventi certi, impossibili, probabili</li> <li>➤ Terminologia specifica.</li> </ul>

**COMPETENZA 4: Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce il carattere problematico di una situazione, individuando l'obiettivo da raggiungere.</li> <li>➤ Analizza il testo di un problema, individua le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizza un percorso di soluzione e lo realizza.</li> <li>➤ Riflette sul procedimento risolutivo seguito e lo confronta con altre possibili soluzioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elementi di un problema</li> <li>➤ Diagrammi e grafici</li> <li>➤ Le quattro operazioni</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: QUINTA**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**
2. **Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**
3. **Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**
4. **Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

**COMPETENZA 1: Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.**

**ABILITA'**

- Legge, scrive, confronta e ordina numeri naturali e non
- Riconosce scritture diverse dello stesso numero
- Esegue le quattro operazioni padroneggiando gli algoritmi di calcolo, sia scritti che mentali, utilizzando le strategie più opportune
- Stima l'ordine di grandezza del risultato e controlla la correttezza del calcolo

**CONOSCENZE**

- Simbologia numerica
- Sistemi numerici
- Terminologia specifica
- Numeri interi
- Numeri decimali e relativi
- Frazioni
- Relazione di eguaglianza e disuguaglianza
- Le 4 operazioni e l'uso delle loro proprietà
- Convenzioni di calcolo (strategie)

**COMPETENZA 2: Rappresentare e confrontare le principali figure geometriche piane a partire da situazioni reali.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esplora, descrive e rappresenta lo spazio</li> <li>➤ Riconosce, descrive e confronta le principali figure piane, cogliendo analogie e differenze e individuandone le proprietà</li> <li>➤ Costruisce e disegna figure geometriche</li> <li>➤ Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti e figure</li> <li>➤ Riconosce figure equiestese ed isoperimetriche</li> <li>➤ Misura e calcola perimetro e area delle principali figure geometriche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elementi geometrici fondamentali</li> <li>➤ Proprietà delle più comuni figure piane</li> <li>➤ Simmetrie, rotazioni e traslazioni</li> <li>➤ Scomposizione e ricomposizione di poligoni</li> <li>➤ Figure geometriche congruenti, equivalenti ed isoperimetriche</li> <li>➤ Unità di misura di lunghezze, aree ed angoli</li> <li>➤ Perimetri e aree delle principali figure geometriche piane</li> <li>➤ Avvio all'uso del sistema di riferimento cartesiano</li> <li>➤ Terminologia e simbologia specifiche</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Effettua misure e stime utilizzando le principali unità di misura.</li> <li>➤ Raccoglie, classifica ed elabora dati.</li> <li>➤ Interpreta rappresentazioni date</li> <li>➤ Riconosce eventi certi, probabili, impossibili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grandezze e unità di misura</li> <li>➤ Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere.</li> <li>➤ Tabelle e grafici</li> <li>➤ Eventi certi, impossibili, probabili</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

**COMPETENZA 4: Riconoscere e risolvere in modo consapevole situazioni/problema individuando le strategie appropriate ed esplicitando il procedimento seguito.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce il carattere problematico di una situazione, individuando l'obiettivo da raggiungere.</li> <li>➤ Analizza il testo di un problema, individua le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizza un percorso di soluzione e lo realizza.</li> <li>➤ Riflette sul procedimento risolutivo seguito e lo confronta con altre possibili soluzioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elementi di un problema</li> <li>➤ Diagrammi e grafici</li> <li>➤ Le quattro operazioni</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE**

**CLASSE: PRIMA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.
2. Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.
3. Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.
4. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

**COMPETENZA 1:** *Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Osserva fatti e fenomeni partendo dall' esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.</li> <li>➤ Formula, confronta, rappresenta e sperimenta semplici ipotesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I 5 sensi</li> <li>➤ Il corpo umano: le parti principali</li> <li>➤ Dati quantitativi e qualitativi</li> <li>➤ Rappresentazioni grafiche</li> <li>➤ Dati, simboli e grafici</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conosce e descrive le caratteristiche fondamentali degli esseri viventi e non viventi</li> <li>➤ Classifica secondo un criterio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Viventi e non viventi.</li> <li>➤ Schemi di classificazioni.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Individua e valuta comportamenti adeguati e non nei confronti dell'ambiente naturale e di se stesso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Principi per una corretta alimentazione</li> </ul>

**COMPETENZA 4: Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**

**ABILITA'**

- Sa elaborare semplici progetti.

**CONOSCENZE**

- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE**

**CLASSE: SECONDA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.**
2. **Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.**
3. **Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.**
4. **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**

**COMPETENZA 1: Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Osserva fatti e fenomeni partendo dall' esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.</li> <li>➤ Formula e confronta semplici ipotesi.</li> <li>➤ Progetta e realizza esperimenti.</li> <li>➤ Verifica le ipotesi formulate.</li> <li>➤ Rappresenta esperienze e fenomeni in molteplici modi (disegno, descrizione orale e scritta, simboli, tabelle,...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dati qualitativi e quantitativi.</li> <li>➤ Misure arbitrarie</li> <li>➤ Rappresentazioni grafiche</li> </ul>

**COMPETENZA 2: Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conosce e descrive le caratteristiche fondamentali degli essere viventi e non viventi.</li> <li>➤ Comincia ad utilizzare una terminologia disciplinare specifica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conoscere le principali parti della pianta e le loro funzioni.</li> <li>➤ Conoscere e distinguere gli animali.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Manifesta interesse e curiosità per le problematiche ambientali, in particolare relative alla propria esperienza e alla propria realtà</li><li>➤ Riconosce comportamenti positivi o dannosi per se stesso, per gli altri e per l'ambiente.</li><li>➤ Utilizza in modo corretto la carta per evitare sprechi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Elementi di ecologia.</li><li>➤ L'importanza dell'acqua come elemento di vita.</li><li>➤ Il ciclo e gli stati dell'acqua.</li><li>➤ Il riciclo della carta.</li></ul>

**COMPETENZA 4:** *Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sa elaborare semplici progetti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE**

**CLASSE: TERZA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.**
2. **Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.**
3. **Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.**

**COMPETENZA 1:** *Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Osserva fatti e fenomeni partendo dall' esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.</li> <li>➤ Formula e confronta semplici ipotesi.</li> <li>➤ Progetta e realizza esperimenti effettuando anche semplici misurazioni per verificare le ipotesi formulate.</li> <li>➤ Rappresenta esperienze e fenomeni in molteplici modi (disegno, descrizione orale e scritta, simboli, tabelle,...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dati qualitativi e quantitativi.</li> <li>➤ Misure arbitrarie e convenzionali</li> <li>➤ Rappresentazioni grafiche</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce gli elementi naturali del proprio ambiente di vita (viventi e non viventi), le loro funzioni e le principali interazioni</li> <li>➤ Classifica secondo un criterio dato o scelto</li> <li>➤ Osserva e riconosce ambienti diversi con particolare attenzione a quelli vicini alla sua esperienza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La materia allo stato solido, liquido e gassoso.</li> <li>➤ Viventi e non viventi</li> <li>➤ Schemi di classificazioni</li> <li>➤ Ciclo vitale e relative trasformazioni</li> <li>➤ Interazione dei viventi con l'ambiente</li> <li>➤ Piante e animali tipici dell' ambiente in cui si vive</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.**

**ABILITA'**

- Manifesta interesse e curiosità per le problematiche ambientali, in particolare relative alla propria Esperienza e alla propria realtà.
- E' in grado di descrivere le più comuni problematiche evidenziandone gli aspetti fondamentali, iniziando ad utilizzare in modo appropriato i termini scientifici
- Riconosce comportamenti positivi o dannosi per se stessi, per gli altri e per l'ambiente
- Assume atteggiamenti positivi individuali e collettivi

**CONOSCENZE**

- Elementi di ecologia:
  - uso corretto della carta,
  - uso dell'acqua senza sprechi,
  - conoscenza delle varie forme di inquinamento ( aria, acqua, suolo)
- Le cause dell' inquinamento
- La raccolta differenziata
- Il problema delle risorse

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.**
2. **Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.**
3. **Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.**

**COMPETENZA 1:** *Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.*

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- Osserva fatti e fenomeni partendo dall' esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.
- Formula e confronta semplici ipotesi.
- Progetta e realizza esperimenti effettuando anche semplici misurazioni per verificare le ipotesi formulate.
- Rappresenta esperienze e fenomeni in molteplici modi (disegno, descrizione orale e scritta, simboli, tabelle,...)

- Dati qualitativi e quantitativi
- Misure arbitrarie e convenzionali
- Rappresentazioni grafiche

**COMPETENZA 2: Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Descrive la struttura molecolare dei tre stati della materia</li><li>➤ Comprende le caratteristiche e le funzioni di aria, acqua e suolo</li><li>➤ Riconosce gli elementi naturali del proprio ambiente di vita (viventi e non viventi), le loro funzioni e le principali interazioni</li><li>➤ Classifica secondo un criterio dato o scelto</li><li>➤ Osserva e riconosce ambienti diversi con particolare attenzione a quelli vicini alla propria esperienza</li><li>➤ Osserva e riconosce le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale sia quelle dovute all'azione modificatrice dell'uomo.</li><li>➤ Iniziare a porsi problemi in relazione ai cambiamenti dell'ambiente sia naturali che indotti dall'intervento dell'uomo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La materia e i suoi stati</li><li>➤ Aria, acqua e suolo: risorse da proteggere</li><li>➤ Viventi e non viventi</li><li>➤ Schemi di classificazione</li><li>➤ Ciclo vitale e relative trasformazioni</li><li>➤ Interazione dei viventi con l'ambiente</li><li>➤ Piante e animali tipici dell'ambiente in cui si vive</li><li>➤ Intervento antropico e trasformazioni degli ecosistemi.</li></ul>

**COMPETENZA 3: Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Manifesta interesse e curiosità per le problematiche ambientali, in particolare relative alla propria esperienza ed alla propria realtà.</li><li>➤ E' in grado di descrivere le più comuni problematiche evidenziandone gli aspetti fondamentali, iniziando ad utilizzare in modo appropriato i termini scientifici</li><li>➤ Riconosce comportamenti positivi o dannosi per se stessi, per gli altri e per l'ambiente</li><li>➤ Assume atteggiamenti positivi e rispettosi sia individualmente che collettivamente</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Elementi di ecologia: utilizzo responsabile delle risorse, conoscenza delle varie forme di inquinamento</li><li>➤ Cause e conseguenze dell'inquinamento</li><li>➤ La raccolta differenziata</li><li>➤ Il riciclo dei materiali.</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: QUINTA**

**COMPETENZE:**

1. **Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.**
2. **Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.**
3. **Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.**

**COMPETENZA 1:** *Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Osserva fatti e fenomeni partendo dall'esperienza quotidiana.</li> <li>➤ Formula e confrontare semplici ipotesi.</li> <li>➤ Progetta e realizza esperimenti effettuando anche semplici misurazioni per verificare le ipotesi formulate.</li> <li>➤ Rappresenta esperienze e fenomeni in molteplici modi (disegno, descrizione orale e scritta, simboli, tabelle,...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dati qualitativi e quantitativi.</li> <li>➤ Misure arbitrarie e convenzionali.</li> <li>➤ Rappresentazioni grafiche.</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende relazioni e funzioni del corpo umano come sistema complesso.</li> <li>➤ Classifica secondo un criterio dato o scelto.</li> <li>➤ Osserva e riconosce ambienti diversi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organi e apparati del corpo umano.</li> <li>➤ Schemi di classificazioni.</li> <li>➤ Ciclo vitale e relative trasformazioni.</li> <li>➤ Interazione dei viventi con l'ambiente.</li> <li>➤ Sistema solare.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.*

**ABILITA'**

- Manifesta interesse e curiosità per le problematiche ambientali, in particolare relative alla propria esperienza ed alla propria realtà.
- E' in grado di descrivere le più comuni problematiche evidenziandone gli aspetti fondamentali, utilizzando in modo appropriato i termini scientifici.
- Riconosce comportamenti positivi o dannosi per se stessi, per gli altri e per l'ambiente.
- Assume atteggiamenti positivi individuali e collettivi.

**CONOSCENZE**

- Elementi di ecologia.
- Il problema delle risorse.
- Le cause e le conseguenze dell'inquinamento.
- Principi per una corretta alimentazione.
- Individuare fonti di energia rinnovabili e non (risparmio energetico).

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA**

**CLASSE: TERZA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione.**
2. **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**
3. **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.**

**COMPETENZA 1: Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza in modo guidato semplici materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>➤ Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uso della videoscrittura.</li> <li>➤ Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati e fare ricerche.</li> </ul>

**COMPETENZA 2: Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sa elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti</li> <li>➤ Utilizza materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi per realizzare semplici manufatti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proprietà, caratteristiche e modalità di manipolazione dei materiali più comuni.</li> <li>➤ Oggetti e utensili di uso comune.</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sceglie lo strumento più idoneo all'azione da svolgere</li> <li>➤ Riconosce le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero</li> <li>➤ Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li> <li>➤ Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti per comunicare.</li> </ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione.**
2. **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**
3. **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.**

**COMPETENZA 1: Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sa elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti.</li> <li>➤ Utilizza materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi per realizzare semplici manufatti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proprietà, caratteristiche e modalità di manipolazione dei materiali più comuni.</li> <li>➤ Oggetti e utensili di uso comune</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

**COMPETENZA 2: Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>➤ Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi</li> <li>➤ Usa la rete per scopi di informazione e ricerca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I principali dispositivi informatici di input e output</li> <li>➤ I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</li> <li>➤ Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati e fare ricerche.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sceglie lo strumento più idoneo all'azione da svolgere</li> <li>➤ Riconosce le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero</li> <li>➤ Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li> <li>➤ Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti per comunicare.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: QUINTA**

**COMPETENZE:**

1. **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione.**
2. **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**
3. **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.**

**COMPETENZA 1: *Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sa elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti.</li> <li>➤ Utilizza materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi per realizzare semplici manufatti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proprietà, caratteristiche e modalità di manipolazione dei materiali più comuni.</li> <li>➤ Oggetti e utensili di uso comune</li> <li>➤ Terminologia specifica</li> </ul>

**COMPETENZA 2: *Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>➤ Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi</li> <li>➤ Usa la rete per scopi di informazione e ricerca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I principali dispositivi informatici di input e output</li> <li>➤ I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici.</li> <li>➤ Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati e fare ricerche.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: *Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sceglie lo strumento più idoneo all'azione da svolgere</li> <li>➤ Riconosce le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero</li> <li>➤ Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li> <li>➤ Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti per comunicare.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: PRIMA**

**COMPETENZE:**

1. **Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
2. **Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**

**COMPETENZA 1: *Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

**ABILITA'**

- Esprime sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando strumenti e materiali adeguati.

**CONOSCENZE**

- Le più comuni tecniche artistiche: matite, matite colorate, pennarelli, tempere...

**COMPETENZA 2: *Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

**ABILITA'**

- Usa creativamente il colore.
- Utilizza il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti.
- Rappresenta figure umane con uno schema corporeo strutturato.
- Distingue la figura dallo sfondo.

**CONOSCENZE**

- Le differenze di forma.
- Le relazioni spaziali. (vicino/lontano sotto/sopra, destra/sinistra, dentro/fuori).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE**

**CLASSE: SECONDA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
2. **Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**

**COMPETENZA 1: *Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esprime sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando strumenti e materiali adeguati.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usa le più comuni tecniche artistiche: matite, matite colorate, pennarelli, tempere...</li> </ul> |
|--|--|

**COMPETENZA 2: *Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usa creativamente il colore.</li> <li>➤ Utilizza il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti.</li> <li>➤ Utilizza la linea per dar forma alla propria creatività, sperimentando materiali grafici, pittorici.</li> <li>➤ Rappresenta figure umane con uno schema corporeo strutturato</li> <li>➤ Distingue la figura dallo sfondo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le differenze di forma.</li> <li>➤ I colori primari e secondari.</li> <li>➤ La linea come elemento del linguaggio visivo.</li> <li>➤ Le varie tipologie di linea.</li> </ul> |
|--|---|

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE**

**CLASSE: TERZA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
2. **Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
3. **Osservare e leggere immagini e/o messaggi multimediali ed individuare gli aspetti formali di un'opera d'arte, in relazione sia ai beni artistico – culturali del territorio sia a quelli di culture diverse, manifestando sensibilità per la loro tutela.**

**COMPETENZA 1: *Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- Esprime sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando strumenti e materiali adeguati.

- Usa le più comuni tecniche artistiche : matite, matite colorate, pennarelli, tempere...

**COMPETENZA 2: *Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- Utilizza nei propri elaborati il colore in modo consapevole.
- Utilizza la linea per dar forma alla propria creatività, sperimentando materiali grafici e pittorici.
- Utilizza forme per creare ritmi, configurazioni e semplici composizioni.

- I colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore.
- La linea come elemento del linguaggio visivo.
- Le varie tipologie di linea.
- Le diverse forme geometriche e non.

**COMPETENZA 3: *Osservare e leggere immagini e/o messaggi multimediali ed individuare gli aspetti formali di un'opera d'arte, in relazione sia ai beni artistico – culturali del territorio sia a quelli di culture diverse, manifestando sensibilità per la loro tutela.***

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- Analizza, classifica e apprezza i beni del patrimonio artistico – culturale presenti sul proprio territorio.

- Le forme d'arte presenti nel proprio territorio.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
2. **Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
3. **Osservare e leggere immagini e/o messaggi multimediali ed individuare gli aspetti formali di un'opera d'arte, in relazione sia ai beni artistico – culturali del territorio sia a quelli di culture diverse, manifestando sensibilità per la loro tutela.**

**COMPETENZA 1:** *Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esprime sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando strumenti e materiali adeguati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usa le più comuni tecniche artistiche : matite, matite colorate, pennarelli, tempere...</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.*

ABILITÀ'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza nei propri elaborati il colore in modo consapevole.</li> <li>➤ Utilizza la linea per dar forma alla materiali grafici e pittorici .</li> <li>➤ Utilizza forme per creare ritmi, composizioni.</li> <li>➤ Rappresenta la figura umana in schematico, dando espressività al viso e forma al movimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore.</li> <li>➤ La linea come elemento del linguaggio visivo.</li> <li>➤ Le varie tipologie di linea.</li> <li>➤ Le diverse forme geometriche e non.</li> <li>➤ La struttura generale della figura umana e le proporzioni fra le parti.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Osservare e leggere immagini e/o messaggi multimediali ed individuare gli aspetti formali di un'opera d'arte, in relazione sia ai beni artistico – culturali del territorio sia a quelli di culture diverse, manifestando sensibilità per la loro tutela.*

ABILITÀ'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Analizza, classifica e apprezza i beni del patrimonio artistico – culturale presenti sul proprio territorio.</li> <li>➤ Conosce i generi artistici anche attraverso l'analisi e la riproduzione di opere d'arte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le forme d'arte presenti nel proprio territorio</li> <li>➤ Il ritratto</li> <li>➤ Il paesaggio</li> <li>➤ La natura morta</li> </ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: QUINTA**

**COMPETENZE:**

1. **Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
2. **Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.**
3. **Osservare e leggere immagini e/o messaggi multimediali ed individuare gli aspetti formali di un'opera d'arte, in relazione sia ai beni artistico – culturali del territorio sia a quelli di culture diverse, manifestando sensibilità per la loro tutela.**

**COMPETENZA 1: *Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza tecniche artistiche diverse.</li> <li>➤ Individua semplici funzioni informative ed emotive nelle immagini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le diverse forme geometriche e non.</li> <li>➤ Le più comuni tecniche artistiche: matite, matite colorate, pennarelli, acquerelli, tempere, creta, collage ed altre.</li> </ul>

**COMPETENZA 2: *Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e rielaborarli nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche attraverso la pratica di tecniche artistiche diverse.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza nei propri elaborati il colore in modo consapevole.</li> <li>➤ Utilizza la linea per dar forma alla propria creatività, sperimentando materiali grafici e pittorici .</li> <li>➤ Utilizza forme per creare ritmi, configurazioni e semplici composizioni.</li> <li>➤ Rappresenta la figura umana in modo naturale e sempre meno schematico, dando espressività al viso e forma al movimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore.</li> <li>➤ La linea come elemento del linguaggio visivo.</li> <li>➤ Le varie tipologie di linea.</li> <li>➤ Le diverse forme geometriche e non.</li> <li>➤ La struttura generale della figura umana e le proporzioni fra le parti.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Osservare e leggere immagini e/o messaggi multimediali ed individuare gli aspetti formali di un'opera d'arte, in relazione sia ai beni artistico – culturali del territorio sia a quelli di culture diverse, manifestando sensibilità per la loro tutela.*

**ABILITA'**

- Analizza, classifica e apprezza i beni del patrimonio artistico – culturale presenti sul proprio territorio.
- Conosce i generi artistici anche attraverso l'analisi e la riproduzione di opere d'arte.
- Riproduce animali, persone ed oggetti con tecniche diverse.

**CONOSCENZE**

- Le forme d'arte presenti nel proprio territorio.
- Il ritratto.
- Il paesaggio.
- La natura morta.
- Principali correnti artistiche: cubismo, espressionismo, arte astratta o realista.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: PRIMA**

**COMPETENZE:**

1. **Eeguire in modo espressivo, collettivamente ed individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmica e/o melodica.**
2. **Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.**

**COMPETENZA 1: *Eeguire in modo espressivo, collettivamente ed individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmica e/o melodica.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza la voce per eseguire i brani corali appresi e per attività di improvvisazione.</li> <li>➤ Riproduce ed improvvisa per imitazione suoni e rumori del paesaggio sonoro o un semplice ritmo utilizzando la voce, il proprio corpo e oggetti vari.</li> <li>➤ Esegue in modo intonato i brani appresi.</li> <li>➤ Utilizza la voce, il proprio corpo e oggetti vari riproducendo e improvvisando suoni e rumori.</li> <li>➤ Utilizza la voce in modi appropriati in espressioni parlate, recitate, cantate.</li> <li>➤ Utilizza la voce e il proprio corpo, in giochi, situazioni, storie e libere attività.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le sonorità del nostro corpo: la voce o percussione di alcune sue parti.</li> <li>➤ Repertorio di moduli ritmici desunti da giochi vocali, filastrocche, drammatizzazioni, ascolto attivo di fiabe sonore.</li> <li>➤ Uso di oggetti comuni e "strumentini".</li> <li>➤ Attività espressive e motorie.</li> </ul>

**COMPETENZA 2: *Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Affina le capacità di discriminazione uditiva per attribuire un significato a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali.</li> <li>➤ Scopre varie possibilità di produrre sonorità con oggetti di uso comune.</li> <li>➤ Riconosce le caratteristiche basilari di un suono o evento sonoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Registrazione di sonorità in semplici schemi.</li> <li>➤ Semplici partiture musicali con segni:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- impronta della mano, di un pugno, delle dita.</li> </ul> </li> <li>➤ Caratteristiche del suono: fonte sonora, lontananza/vicinanza.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA**

**CLASSE: SECONDA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica.**
2. **Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.**
3. **Ascoltare ed attribuire significato a brani musicali di diverso genere.**

**COMPETENZA 1:** *Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza la propria voce per eseguire i brani corali.</li> <li>➤ Esegue per imitazione semplici ritmi, utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La propria voce.</li> <li>➤ L'uso di semplici strumenti ritmici.</li> <li>➤ Repertorio di moduli ritmici, desunti da filastrocche, conte, proverbi, non-sense ed altro.</li> <li>➤ Repertorio di semplici brani vocali.</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce e rappresenta il ritmo di un brano, evidenziandolo con il movimento del corpo e sapendolo riprodurre con la voce e con semplici strumenti ritmici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semplici elementi formali e strutturali di un brano musicale.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Ascoltare ed attribuire significato a brani musicali di diverso genere.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza varie forme di linguaggio espressivo (corporeo, grafico-pittorico, plastico, verbale ...) per esprimere le proprie emozioni e i propri stati d'animo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Opere musicali significative.</li> </ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: TERZA**

**COMPETENZE:**

1. **Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica**
2. **Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.**
3. **Ascoltare ed attribuire significato a brani musicali di diverso genere.**

**COMPETENZA 1: *Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza la propria voce per eseguire brani corali</li> <li>➤ Esegue per imitazione semplici ritmi, utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La propria voce</li> <li>➤ L'uso di semplici strumenti ritmici e/o melodici</li> <li>➤ Repertorio di moduli ritmici, desunti da filastrocche, conte, proverbi, non-sense ed altro.</li> <li>➤ Repertorio di semplici brani vocali e strumentali ad una voce</li> </ul>

**COMPETENZA 2: *Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce e rappresenta il ritmo di un brano, evidenziandolo con il movimento del corpo e sapendolo riprodurre con la voce e con semplici strumenti ritmici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semplici elementi formali e strutturali di un brano musicale.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: *Ascoltare ed attribuire significato a brani musicali di diverso genere.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza varie forme di linguaggio espressivo (corporeo, grafico-pittorico, plastico, verbale ...) per esprimere le proprie emozioni e i propri stati d'animo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Alcune opere musicali significative</li> </ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica**
2. **Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.**
3. **Ascoltare ed attribuire significato a ciò che si ascolta**

**COMPETENZA 1:** *Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza con precisione ritmica la propria voce per eseguire i brani corali appresi e per attività di improvvisazione.</li> <li>➤ Esegue per imitazione semplici ritmi, utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</li> <li>➤ Esegue in modo intonato i suoni e i brani appresi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La propria voce.</li> <li>➤ L'uso di semplici strumenti ritmici e/o melodici.</li> <li>➤ Repertorio di moduli ritmici, desunti da filastrocche, conte, proverbi, non-sense ed altro.</li> <li>➤ Repertorio di semplici brani vocali e strumentali ad una o più voci.</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce e rappresenta il ritmo di un brano, evidenziandolo con il movimento del corpo e sapendolo riprodurre con la voce e con semplici strumenti ritmici.</li> <li>➤ Riconosce all'ascolto le principali timbriche strumentali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semplici elementi formali e strutturali di un brano musicale.</li> </ul>

**COMPETENZA 3:** *Ascoltare ed attribuire significato a ciò che si ascolta*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza varie forme di linguaggio espressivo (corporeo, grafico-pittorico, plastico, verbale..) per esprimere le proprie emozioni e i propri stati d'animo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Alcune opere musicali significative.</li> </ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: QUINTA**

**COMPETENZE:**

1. **Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica**
2. **Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.**
3. **Ascoltare ed attribuire significato a brani musicali di diverso genere.**

**COMPETENZA 1: *Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazione ritmico e/o melodica.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza con precisione ritmica la propria voce per eseguire i brani corali appresi e per attività di improvvisazione.</li> <li>➤ Esegue per imitazione semplici ritmi, utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La propria voce.</li> <li>➤ L'uso di semplici strumenti ritmici e/o melodici.</li> <li>➤ Repertorio di moduli ritmici, desunti da filastrocche, conte, proverbi, non-sense ed altro.</li> <li>➤ Repertorio di semplici brani vocali e strumentali ad una o più voci.</li> </ul>

**COMPETENZA 2: *Esplorare, interpretare ed utilizzare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale, facendo uso di sistemi di scrittura convenzionali e/o non convenzionali.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce e rappresenta il ritmo di un brano, evidenziandolo con il movimento del corpo e sapendolo riprodurre con la voce e con semplici strumenti ritmici.</li> <li>➤ Riconosce all'ascolto le principali timbriche strumentali e gli elementi tematici fondamentali di un brano musicale conosciuto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semplici elementi formali e strutturali di un brano musicale.</li> <li>➤ Sistemi di scrittura musicale.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: *Ascoltare ed attribuire significato a brani musicali di diverso genere.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza varie forme di linguaggio espressivo (corporeo, grafico-pittorico, plastico, verbale ...) per esprimere le proprie emozioni e i propri stati d'animo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Alcune opere musicali significative.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA</b>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>EDUCAZIONE FISICA</b>	<b>CLASSE: PRIMA</b>
DISCIPLINE CONCORRENTI: <b>TUTTE</b>	

**COMPETENZE:**

1. **Cominciare a prendere consapevolezza del proprio graduale processo di crescita e sviluppo**
2. **Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle graficamente sia nella loro globalità che nella loro articolazione segmentaria**
3. **Padroneggiare in forma organizzata e personale gli schemi motori di base e posturali in relazione alle variabili spazio-temporali**
4. **Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**
5. **Partecipare attivamente al gioco rispettando indicazioni e regole**
6. **Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria ed altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi**

**COMPETENZA 1: Cominciare a prendere consapevolezza del proprio graduale processo di crescita e sviluppo**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Inizia ad esplorare il movimento insieme ad uno o più compagni, in relazione allo spazio, al tempo e al corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semplici sequenze di movimento.</li> <li>➤ Percezione dello spazio in relazione a sé e agli altri.</li> </ul>

**COMPETENZA 2: Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle graficamente sia nella loro globalità che nella loro articolazione segmentaria**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce ed identifica le varie parti del corpo e ne esplora la coordinazione e la combinazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le parti del corpo e loro rappresentazione grafica (schema corporeo)</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Padroneggiare in forma organizzata e personale gli schemi motori di base e posturali in relazione alle variabili spazio-temporali**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Percepisce il corpo come mezzo di comunicazione e interazione con gli altri.</li> <li>➤ Utilizza il corpo per esprimersi, muoversi, ....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schemi motori e posturali di base.</li> </ul>

**COMPETENZA 4: Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Padroneggia gli schemi motori di base.	➤ I principali schemi motori di base.
➤ Si orienta nello spazio e nel tempo.	➤ Attrezzi presenti in palestra e oggetti-stimolo.
➤ Utilizza e si rapporta in maniera adeguata agli attrezzi ginnici e vari oggetti-stimolo	➤ Verbalizzazione di idee, sentimenti e storie vissuti con il corpo
➤ Esegue semplici percorsi	
➤ Esprime idee, sentimenti e storie attraverso il movimento	

**COMPETENZA 5: Partecipare attivamente al gioco rispettando indicazioni e regole**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Partecipa in modo collaborativo e corretto alle attività proposte.	➤ Le regole dei giochi praticati
➤ Rispetta le regole dei giochi praticati.	➤ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, collaborazione, cooperazione.
➤ Controlla e gestisce le proprie emozioni nelle situazioni di confronto.	➤ Le relazioni: da solo, in coppia, gruppo, squadra.
➤ Sa muoversi da solo, sa relazionarsi in coppia e nel gruppo	

**COMPETENZA 6: Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria ed altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Adotta comportamenti non pericolosi per se stesso e per gli altri.	➤ Rischi e pericoli connessi all'attività motoria.
➤ Intuisce rischi e individua pericoli connessi all'attività motoria e si comporta correttamente per evitarli.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA**

**CLASSE: SECONDA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Cominciare a prendere consapevolezza del proprio graduale processo di crescita e sviluppo**
2. **Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle graficamente sia nella loro globalità che nella loro articolazione segmentaria**
3. **Padroneggiare in forma organizzata e personale gli schemi motori di base e posturali in relazione alle variabili spazio-temporali**
4. **Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**
5. **Partecipare attivamente al gioco rispettando indicazioni e regole**
6. **Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria ed altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi**

**COMPETENZA 1: Cominciare a prendere gradualmente consapevolezza del proprio processo di crescita e sviluppo**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Inizia ad esplorare il movimento insieme ad uno o più compagni, in relazione allo spazio, al tempo e al corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semplici sequenze di movimento.</li> <li>➤ Percezione dello spazio in relazione a sé e agli altri.</li> </ul>

**COMPETENZA 2: Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle graficamente sia nella loro globalità che nella loro articolazione segmentaria**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconosce ed identifica le varie parti del corpo e ne esplora la coordinazione e la combinazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le parti del corpo e loro rappresentazione grafica (schema corporeo)</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Padroneggiare in forma organizzata e personale gli schemi motori di base e posturali in relazione alle variabili spazio-temporali**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Percepisce il corpo come mezzo di comunicazione e interazione con gli altri.</li> <li>➤ Utilizza il corpo per esprimersi, muoversi, ....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza il corpo per esprimersi, muoversi, ....</li> <li>➤ Schemi motori e posturali di base.</li> </ul>

**COMPETENZA 4: Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Padroneggia gli schemi motori di base.	➤ I principali schemi motori di base
➤ Si orienta nello spazio e nel tempo.	➤ Attrezzi presenti in palestra e oggetti-stimolo.
➤ Utilizza e si rapporta in maniera adeguata agli attrezzi ginnici e vari oggetti-stimolo	➤ Lo spazio.
➤ Esegue semplici percorsi	➤ Verbalizzazione di idee, sentimenti e storie vissuti con il corpo
➤ Esprime idee, sentimenti e storie attraverso il movimento	

**COMPETENZA 5: Partecipare attivamente al gioco rispettando indicazioni e regole**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Partecipa in modo collaborativo e corretto alle attività proposte.	➤ Le regole dei giochi praticati.
➤ Rispetta le regole dei giochi praticati.	➤ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, collaborazione, cooperazione.
➤ Controlla e gestisce le proprie emozioni nelle situazioni di confronto .	➤ Le relazioni: da solo, in coppia, gruppo, squadra.
➤ Sa muoversi da solo, sa relazionarsi in coppia e nel gruppo.	

**COMPETENZA 6: Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria ed altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Adotta comportamenti non pericolosi per se stesso e per gli altri.	➤ Rischi e pericoli connessi all'attività motoria.
➤ Intuisce rischi e individua pericoli connessi all'attività motoria e si comporta correttamente per evitarli.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA**

**CLASSE: TERZA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc...)**
2. **Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.**
3. **Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.**
4. **Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**
5. **Partecipare in modo corretto a giochi di movimento e attività sportive.**

**COMPETENZA 1:** *Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc...)*

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica, utilizza e coordina le diverse parti del corpo e localizza le articolazioni.</li> <li>➤ Sa riconoscere e utilizzare le azioni non locomotorie e quelle locomotorie.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Piegare, allungare, dondolare</li> <li>➤ Camminare, correre, saltare, scivolare</li> </ul> |
|---|---|

**COMPETENZA 2:** *Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali*

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sa eseguire e memorizzare una sequenza danzata individuale e di gruppo sia per imitazione che per invenzione</li> <li>➤ Sa esprimersi attraverso la danza riconoscendo stimoli derivati da altre discipline (storia, scienze, musica, arte e immagine, letteratura)</li> <li>➤ Sa interpretare emozioni e idee musicali complesse e rappresentarle con sequenze motorie e gestuali, da solo o in gruppo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Creazione di frasi di movimento con inizio, svolgimento e conclusione.</li> <li>➤ Azioni motorie adeguate a diverse modalità di ascolto.</li> <li>➤ Movimenti per rappresentare le diverse qualità della musica.</li> </ul> |
|--|--|

**COMPETENZA 3: Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esplora e ha consapevolezza del proprio respiro e lo sa relazionare al movimento.</li><li>➤ Ascolta, riconosce e sa comunicare i segnali del corpo (senso di benessere, disagio psicofisico, tensione, rigidità, rilassamento ecc...)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La corretta respirazione in relazione al movimento.</li><li>➤ I segnali del corpo.</li></ul>

**COMPETENZA 4: Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Padroneggia gli schemi motori di base.</li><li>➤ Si orienta nello spazio e nel tempo.</li><li>➤ Utilizza e si rapporta in maniera adeguata agli attrezzi ginnici e agli oggetti-stimolo.</li><li>➤ Inventa movimenti con i piccoli attrezzi.</li><li>➤ Progetta e compone percorsi e/o frasi di movimento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Schemi motori di base (motricità globale) e schemi posturali (motricità segmentaria).</li><li>➤ Lo spazio sia in senso direzionale che volumetrico. Lo spazio personale e generale.</li><li>➤ Creazione di percorsi e/o frasi di movimento</li></ul>

**COMPETENZA 5: Partecipare in modo corretto a giochi di movimento e attività sportive**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Svolge con destrezza, in modo collaborativo le attività proposte.</li><li>➤ Controlla e gestisce le proprie emozioni nelle situazioni di confronto nei giochi a squadre.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Svolge con destrezza, in modo collaborativo le attività proposte.</li><li>➤ Controlla e gestisce le proprie emozioni nelle situazioni di confronto nei giochi a squadre.</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. **Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc...)**
2. **Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.**
3. **Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.**
4. **Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**
5. **Partecipare in modo corretto a giochi di movimento e attività sportive.**

**COMPETENZA 1: *Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc...)***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica, utilizza e coordina le diverse parti del corpo e localizza le articolazioni.</li> <li>➤ Sa riconoscere e utilizzare le azioni non locomotorie e quelle locomotorie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Piegare, allungare, dondolare</li> <li>➤ Camminare, correre, saltare, scivolare</li> </ul>

**COMPETENZA 2: *Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sa eseguire e memorizzare una sequenza danzata individuale e di gruppo sia per imitazione che per invenzione</li> <li>➤ Sa esprimersi attraverso la danza riconoscendo stimoli derivati da altre discipline (storia, scienze, musica, arte e immagine, letteratura)</li> <li>➤ Sa interpretare emozioni e idee musicali complesse e rappresentarle con sequenze motorie e gestuali, da solo o in gruppo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Creazione di frasi di movimento con inizio, svolgimento e conclusione.</li> <li>➤ Azioni motorie adeguate a diverse modalità di ascolto.</li> <li>➤ Movimenti per rappresentare le diverse qualità della musica.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esplora e ha consapevolezza del proprio respiro e lo sa relazionare al movimento.</li><li>➤ Ascolta, riconosce e sa comunicare i segnali del corpo (senso di benessere, disagio psicofisico, tensione, rigidità, rilassamento ecc...)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La corretta respirazione in relazione al movimento.</li><li>➤ I segnali del corpo.</li></ul>

**COMPETENZA 4: Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Padroneggia gli schemi motori di base.</li><li>➤ Si orienta nello spazio e nel tempo.</li><li>➤ Utilizza e si rapporta in maniera adeguata agli attrezzi ginnici e agli oggetti-stimolo.</li><li>➤ Inventa movimenti con i piccoli attrezzi.</li><li>➤ Progetta e compone percorsi e/o frasi di movimento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Schemi motori di base (motricità globale) e schemi posturali (motricità segmentaria).</li><li>➤ Lo spazio sia in senso direzionale che volumetrico. Lo spazio personale e generale.</li><li>➤ Creazione di percorsi e/o frasi di movimento</li></ul>

**COMPETENZA 5: Partecipare in modo corretto a giochi di movimento e attività sportive**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Svolge con destrezza, in modo collaborativo le attività proposte.</li><li>➤ Controlla e gestisce le proprie emozioni nelle situazioni di confronto nei giochi a squadre.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Le regole dei giochi praticati e i conseguenti comportamenti corretti</li><li>➤ Concetti di : lealtà, rispetto, partecipazione, collaborazione, cooperazione.</li><li>➤ Le relazioni: da solo, in coppia, gruppo, squadra.</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA**

**CLASSE: QUINTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. 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.
2. Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature.
3. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
4. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali".
5. Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.

**COMPETENZA 1:** *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*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sa utilizzare livelli, direzioni, focus, tracce e proiezioni.</li> <li>➤ Sa esplorare e costruire il movimento assieme ad uno o più compagni in relazione allo spazio, al tempo, al corpo, al peso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Livelli, direzioni, focus, tracce, proiezioni</li> <li>➤ La dinamica del movimento</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Partecipare alle attività ludiche, didattiche, coreutiche e pre-sportive con buona autonomia e corretta gestione degli spazi e delle attrezzature*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Padroneggia gli schemi motori di base.</li> <li>➤ Si orienta nello spazio e nel tempo.</li> <li>➤ Utilizza e si rapporta in maniera adeguata agli attrezzi ginnici e agli oggetti-stimolo.</li> <li>➤ Inventa movimenti con i piccoli attrezzi.</li> <li>➤ Progetta e compone percorsi e/o frasi di movimento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schemi motori di base (motricità globale) e schemi posturali (motricità segmentaria).</li> <li>➤ Lo spazio sia in senso direzionale che volumetrico. Lo spazio personale e generale.</li> <li>➤ Creazione di percorsi e/o frasi di movimento</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Svolge con destrezza, in modo collaborativo le attività proposte.</li><li>➤ Controlla e gestisce le proprie emozioni nelle situazioni di confronto nei giochi a squadre.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Le regole dei giochi praticati e i conseguenti comportamenti corretti</li><li>➤ Concetti di : lealtà, rispetto, partecipazione, collaborazione, cooperazione.</li><li>➤ Le relazioni: da solo, in coppia, gruppo, squadra.</li></ul>

**COMPETENZA 4: Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sa eseguire e memorizzare una sequenza danzata individuale e di gruppo sia per imitazione che per invenzione</li><li>➤ Sa esprimersi attraverso la danza riconoscendo stimoli derivati da altre discipline (storia, scienze, musica, arte e immagine, letteratura)</li><li>➤ Sa interpretare emozioni e idee musicali complesse e rappresentarle con sequenze motorie e gestuali, da solo o in gruppo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Creazione di frasi di movimento con inizio, svolgimento e conclusione.</li><li>➤ Azioni motorie adeguate a diverse modalità di ascolto.</li><li>➤ Movimenti per rappresentare le diverse qualità della musica.</li></ul>

**COMPETENZA 5: Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare**

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esplora e ha consapevolezza del proprio respiro e lo sa relazionare al movimento.</li><li>➤ Ascolta se stesso e gli altri, riconosce e sa comunicare i segnali del corpo (senso di benessere, disagio psicofisico, tensione, rigidità, rilassamento ecc...)</li><li>➤ Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</li><li>➤ Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La corretta respirazione in relazione al movimento e a se stesso .</li><li>➤ I segnali del corpo.</li><li>➤ Comportamenti adeguati per la sicurezza negli spazi scolastici.</li><li>➤ Principi per una corretta alimentazione.</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' RELIGIOSA</b>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>RELIGIONE CATTOLICA</b>	<b>CLASSE: PRIMA</b>
DISCIPLINE CONCORRENTI: <b>TUTTE</b>	

**COMPETENZE:**

1. Individuare valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.
2. Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.
3. Riconoscere l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo in Gesù di Nazareth.

**COMPETENZA 1:** *Individuare valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apprezzare il significato positivo, per il bene dell'uomo, di leggi, regole e norme.</li> <li>➤ Individuare nella vita di Gesù regole e comportamenti che i cristiani sono chiamati a seguire per vivere le relazioni con gli altri, con le cose e con l'ambiente.</li> <li>➤ Dimostrare accoglienza e rispetto della diversità delle persone, del loro modo di vivere e di credere.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La natura come dono.</li> <li>➤ La scuola come spazio di incontro delle diversità.</li> <li>➤ L'ambiente e la famiglia come luoghi di condivisione e solidarietà.</li> <li>➤ La gratuità del dono secondo il comandamento dell'amore.</li> <li>➤ Atteggiamenti di relazione positiva nei confronti degli altri.</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprendere termini, segni e luoghi dell'esperienza religiosa.</li> <li>➤ Esprimere significato e funzioni essenziali di segni e luoghi religiosi nell'ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I segni religiosi nei vari ambienti di vita: scuola, casa, paese.</li> <li>➤ I segni cristiani del Natale e della Pasqua.</li> <li>➤ La domenica.</li> <li>➤ La Chiesa.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Riconoscere l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo in Gesù di Nazareth.**

**ABILITA'**

- Collegare espressioni delle tradizioni religiose presenti nell'ambiente con esperienze significative nella vita delle persone.
- Ricostruire gli eventi principali della vita di Gesù.
- Riconoscere nelle parole e azioni di Gesù riferimenti a Dio.
- Individuare i momenti celebrativi più importanti della vita della Chiesa.

**CONOSCENZE**

- L'ambiente di vita dei bambini e quello di Gesù .
- Il Natale.
- L'infanzia di Gesù.
- Gesù l'amico vero.
- Parabole e miracoli.
- La Pasqua.
- La gratuità del dono.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' RELIGIOSA</b>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>RELIGIONE CATTOLICA</b>	<b>CLASSE: SECONDA</b>
DISCIPLINE CONCORRENTI: <b>TUTTE</b>	

**COMPETENZE:**

1. Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo in Gesù di Nazareth, nel suo messaggio su Dio, nel compito della Chiesa di renderlo presente e testimoniare.
2. Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.
3. Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.

**COMPETENZA 1:** *Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo in Gesù di Nazareth, nel suo messaggio su Dio, nel compito della Chiesa di renderlo presente e testimoniare*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Collegare espressioni delle tradizioni religiose presenti nell'ambiente con esperienze significative nella vita delle persone.	➤ La creazione, l'origine del mondo, dell'uomo secondo la Bibbia
➤ Ricostruire gli eventi principali della vita di Gesù.	➤ San Francesco
➤ Riconoscere nelle parole e azioni di Gesù riferimenti a Dio.	➤ Il Cantico delle Creature
➤ Individuare i momenti celebrativi più importanti della vita della Chiesa.	➤ Il Natale
➤ Identificare la Chiesa come comunità di persone che credono in Gesù e si impegnano a fare proprie le sue scelte.	➤ L'Epifania
	➤ L'ambiente di vita di Gesù
	➤ La missione di Gesù
	➤ Gli Apostoli
	➤ La Chiesa
	➤ Il Battesimo

**COMPETENZA 2:** *Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Comprendere termini, segni, luoghi ed espressioni artistiche dell'esperienza religiosa.	➤ L'Avvento e i segni cristiani del Natale.
➤ Individuare il significato fondamentale e le principali forme della preghiera.	➤ Il Natale
	➤ L'Epifania
	➤ Segni e simboli della tradizione popolare e liturgica nella festa della Pasqua.
	➤ La preghiera come dialogo con Dio: il Padre Nostro.

**COMPETENZA 3: *Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.***

**ABILITA'**

- Apprezzare il significato positivo di leggi, regole e norme anche in riferimento alle esperienze religiose.
- Individuare nella vita di Gesù regole e comportamenti che i cristiani sono chiamati a seguire per vivere le relazioni con gli altri, con le cose e con l'ambiente.

**CONOSCENZE**

- Atteggiamenti e comportamenti del cristiano di fronte alla vita e alla natura.
- Il duplice comandamento dell'amore.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' RELIGIOSA</b>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>RELIGIONE CATTOLICA</b>	<b>CLASSE: TERZA</b>
DISCIPLINE CONCORRENTI: <b>TUTTE</b>	

**COMPETENZE:**

1. Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo nel compito della chiesa di renderlo presente e testimoniare.
2. Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.
3. Riconoscere e utilizzare strumenti e criteri per la comprensione della Bibbia, l'interpretazione di alcuni brani e la conoscenza di alcuni personaggi significativi della storia della salvezza.
4. Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.

**COMPETENZA 1:** *Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo compito della chiesa di renderlo presente e testimoniare.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Riflettere sulla dimensione religiosa propria dell'essere umano.	➤ I bisogni dell'uomo e il senso religioso nella storia dell'umanità
	➤ La nascita della religione: monoteismo e politeismo.
	➤ La religione in alcune grandi civiltà della storia dell'uomo.

**COMPETENZA 2:** *Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Scoprire le origini della vita e conoscere la risposta cristiana alle domande di senso.	➤ I miti della creazione.
	➤ La creazione secondo il libro della Genesi.
	➤ Bibbia e scienza a confronto.

**COMPETENZA 3: Riconoscere e utilizzare strumenti e criteri per la comprensione della Bibbia, interpretazione di alcuni brani e la conoscenza di alcuni personaggi significativi della storia della salvezza.**

<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conoscere le principali caratteristiche della Bibbia.</li><li>➤ Comprendere la Bibbia come raccolta di libri che per i credenti descrivono l'agire di Dio.</li><li>➤ Saper rintracciare un brano biblico e individuarne la trama narrativa.</li><li>➤ Conoscere i principali personaggi della storia della salvezza.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Il testo biblico: struttura generale, materiale scritto e generi letterari.</li><li>➤ Analisi di brani narrativi.</li><li>➤ I Patriarchi: Abramo, Isacco; Giacobbe.</li><li>➤ La figura di Giuseppe figlio di Giacobbe.</li></ul>

**COMPETENZA 4: Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.**

<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Individuare il significato fondamentale delle principali feste religiose cristiane.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Gesti e segni di religiosità.</li><li>➤ Tradizioni natalizie popolari.</li><li>➤ Segni e simboli della Pasqua cristiana.</li></ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **IMPARARE A IMPARARE; CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' RELIGIOSA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **RELIGIONE CATTOLICA**

**CLASSE: QUARTA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**COMPETENZE:**

1. Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana.
2. Identificare la specificità del cristianesimo in Gesù di Nazareth, nel suo messaggio su Dio, nel compito della Chiesa di renderlo presente e testimoniario.
3. Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.
4. Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.
5. Riconoscere e utilizzare strumenti e criteri per la comprensione della Bibbia e l'interpretazione di alcuni brani.

**COMPETENZA 1:** *Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Conoscere la figura di un personaggio importante della storia della salvezza.	➤ Mosè: grande personaggio di fede.
➤ Riconoscere nelle figure di grandi personaggi della fede i precursori della nascita di Gesù.	➤ La storia di un popolo e i re: Saul, Davide e Salomone.
➤ Riconoscere la diversità religiosa nei popoli dell'antichità.	➤ I profeti.
	➤ Politeismo e monoteismo.

**COMPETENZA 2:** *Identificare la specificità del cristianesimo in Gesù di Nazareth, nel suo messaggio su Dio, nel compito della Chiesa di renderlo presente e testimoniario.*

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Ricostruire gli eventi principali della vita di Gesù nel quadro della storia del popolo di Israele, considerando la ricchezza della sua umanità e il suo speciale rapporto con Dio.	➤ Gesù di Nazareth: documenti e storicità.
➤ Riconoscere nelle parole e azioni di Gesù riferimenti a Dio, fonte di vita e Padre di ogni uomo.	➤ L'ambiente storico, geografico, politico, sociale di Gesù.
➤ Identificare la Chiesa come comunità di persone che credono in Gesù e si impegnano a fare proprie le sue scelte.	➤ Natale: dalle profezie dei Vangeli.
	➤ La "buona notizia" di Gesù.
	➤ Testimoni del Vangelo.

**COMPETENZA 3: *Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Comprendere termini, segni, luoghi ed espressioni artistiche dell'esperienza religiosa.</li><li>➤ Esprimere significato e funzioni essenziali di segni e luoghi religiosi nell'ambiente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ I generi letterari e il messaggio evangelico.</li><li>➤ Vangelo e arte: lettura iconografica e iconologia di alcune opere.</li><li>➤ La Sindone.</li></ul>

**COMPETENZA 4: *Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Individuare nella vita di Gesù regole e comportamenti che i cristiani sono chiamati a seguire per vivere le relazioni con gli altri, con le cose e con l'ambiente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La vita pubblica di Gesù: il battesimo di Gesù, le parabole, i miracoli.</li><li>➤ La Settimana Santa.</li></ul>

**COMPETENZA 5: *Riconoscere e utilizzare strumenti e criteri per la comprensione della Bibbia e l'interpretazione di alcuni brani.***

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Saper rintracciare un brano biblico e individuarne personaggi e trama narrativa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ I Vangeli: origine, formazione, struttura.</li></ul>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE; CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' RELIGIOSA**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **RELIGIONE CATTOLICA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

**CLASSE: QUINTA**

**COMPETENZE:**

1. Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo nel compito della Chiesa di renderlo presente e testimoniarlo.
2. Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.
3. Riconoscere, in termini essenziali, le caratteristiche delle grandi religioni
4. Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.

**COMPETENZA 1:** *Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana e identificare la specificità del cristianesimo nel compito della Chiesa di renderlo presente e testimoniarlo.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Collegare espressioni delle tradizioni religiose presenti nell'ambiente con esperienze significative nella vita delle persone.</li> <li>➤ Identificare la Chiesa come comunità di credenti.</li> <li>➤ Individuare i momenti celebrativi più importanti della vita della Chiesa e le persone che vi svolgono compiti e servizi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La Chiesa delle origini: dalla Pentecoste all'editto di Teodosio.</li> <li>➤ Tradizioni natalizie nel mondo.</li> <li>➤ L'anno liturgico</li> <li>➤ I Sacramenti.</li> <li>➤ Dialogo interreligioso.</li> </ul>

**COMPETENZA 2:** *Conoscere e interpretare alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente.*

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprendere termini, segni, luoghi ed espressioni artistiche dell'esperienza religiosa ed esprimerne il significato.</li> <li>➤ Saper rintracciare un brano biblico e individuarne personaggi e trama narrativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il libro degli Atti degli apostoli, alcune lettere apostoliche e documenti apologetici.</li> <li>➤ Simboli della fede nella Chiesa primitiva.</li> <li>➤ Arte cristiana: lettura iconografica e iconologia di un'opera d'arte.</li> <li>➤ Modalità essenziale di accostamento e analisi di brani narrativi.</li> </ul>

**COMPETENZA 3: Riconoscere, in termini essenziali, le caratteristiche delle grandi religioni.**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Conoscere l'origine, lo sviluppo e le caratteristiche delle grandi religioni.	➤ Le grandi religioni monoteiste e politeiste.

**COMPETENZA 4: Sapersi confrontare con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.**

ABILITA'	CONOSCENZE
➤ Apprezzare il significato positivo di regole e norme anche in riferimento alle esperienze religiose.	➤ Libertà di culto e rispetto della vita umana.
➤ Dimostrare accoglienza e rispetto della diversità delle persone, del loro modo di vivere e di credere.	➤ L'Ecumenismo.
	➤ Dialogo interreligioso.