

APPENDICE all'Allegato al
PROGETTO DI ISTITUTO pluriennale
dell'ISTITUTO COMPRENSIVO ALTOPIANO di PINÉ
per l'anno scolastico 2012/2015



I Piani di Studio di Istituto per il primo Ciclo d'Istruzione

primo Biennio

ITALIANO

Competenza 1 al termine del primo biennio della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>1. Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura</p>	<p>1.a. Quando ascolta, l'alunno al termine del primo biennio è in grado di:</p> <p>1.a.a. Cogliere la differenza tra sentire ed ascoltare 1.a.b. Mantenere un'attenzione sufficiente per comprendere messaggi orali di diverso tipo 1.a.c. Comprendere le informazioni principali in comunicazioni di vario tipo riconoscendone lo scopo 1.a.d. Comprendere ed eseguire semplici istruzioni, consegne ed incarichi 1.a.e. Individuare le parole non conosciute e intervenire per chiedere spiegazioni</p> <p>Negli scambi comunicativi, l'alunno è in grado di:</p> <p>1.a.f. Esprimersi articolando semplici frasi complete e coerenti 1.a.g. Partecipare alle conversazioni/discussioni in modo pertinente e rispettando il meccanismo dei turni 1.a.h. Ascoltare e rispettare gli interventi di adulti e compagni</p> <p>1.b. Nell'esposizione verbale l'alunno è in grado di:</p> <p>1.b.a. Raccontare in modo chiaro un'esperienza personale o condivisa 1.b.b. Riferire in modo sufficientemente ordinato il contenuto di un testo letto o ascoltato 1.b.c. Utilizzare i nuovi vocaboli appresi 1.b.d. Memorizzare e recitare poesie e filastrocche</p>	<p>L'alunno conosce:</p> <p>1.1. La differenza tra sentire ed ascoltare 1.2. Gli elementi fondamentali della situazione comunicativa (chi invia e chi riceve, il contesto, i fattori di disturbo della comunicazione) 1.3. Le informazioni principali di un testo orale (chi, che cosa, dove, quando) 1.4. Lessico di uso quotidiano e lessico relativo ad argomenti trattati in classe 1.5. Le modalità di base per l'ascolto attivo</p> <p>1.6. La struttura della frase semplice e i suoi elementi fondamentali 1.7. Le concordanze tra articolo/nome, nome/verbo, nome/aggettivo 1.8. L'interazione nello scambio comunicativo secondo il contesto e nel rispetto delle regole 1.9. Le modalità di organizzazione di un'esposizione orale (ordine logico) 1.10. Lessico di uso quotidiano e lessico relativo ad argomenti trattati in classe 1.11. Tecniche di memorizzazione dei testi poetici; le rime</p>

Competenza 2 al termine del primo biennio della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>2. Leggere, analizzare e comprendere testi</p>	<p>2.a. Quando legge, l'alunno al termine del primo biennio è in grado di:</p> <p>2.a.a. Leggere ad alta voce un breve semplice testo noto rispettando la punteggiatura</p> <p>2.a.b. Leggere ad alta voce un semplice testo a prima vista pronunciando correttamente le parole</p> <p>2.a.c. Leggere mentalmente brevi testi non noti, didascalie e consegne</p> <p>2.a.d. Cogliere il significato di parole leggendo il contesto</p> <p>2.b. Al fine di comprendere un testo, l'alunno è in grado di compiere le seguenti operazioni di analisi:</p> <p>2.b.a. Riconoscere alcune tipologie testuali basandosi sui loro fondamentali elementi strutturali</p> <p>2.b.b. Riconoscere in un testo narrativo gli elementi fondamentali</p> <p>2.b.c. Riordinare le sequenze principali di un testo narrativo, anche in base alle immagini e alle didascalie</p> <p>2.b.d. Rispondere, con la guida dell'insegnante, a semplici domande sul rapporto causa - effetto</p> <p>2.b.e. Riconoscere in un testo descrittivo l'oggetto della descrizione e le sue caratteristiche</p> <p>2.b.f. Individuare in un avviso le informazioni principali</p> <p>2.b.g. Ricavare informazioni dal titolo e dalle immagini prima della lettura</p> <p>2.b.h. Riconoscere in un testo poetico le rime</p> <p>2.b.i. Riconoscere e comprendere le similitudini</p> <p>2.b.j. Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti</p> <p>2.b.k. Leggere semplici rappresentazioni schematiche costruite con l'insegnante ricavandone informazioni.</p>	<p>2.1. Modalità di lettura silenziosa e ad alta voce: leggere per sé e leggere per gli altri</p> <p>2.2. Punteggiatura: elementi e funzioni principali (punto, virgola, due punti, punto esclamativo, punto di domanda)</p> <p>2.3. Significato contestuale delle parole</p> <p>2.4. Principali tipologie testuali e relative finalità: testo narrativo, descrittivo, regolativo, avviso e testo poetico</p> <p>2.5. Elementi costitutivi del testo narrativo: personaggi, luoghi, tempi e azioni</p> <p>2.6. Contenuto e struttura sequenziale di un testo narrativo</p> <p>2.7. Causa - effetto</p> <p>2.8. Il testo descrittivo: il referente e le sue caratteristiche</p> <p>2.9. Informazioni principali</p> <p>2.10. Titoli – immagini</p> <p>2.11. Figure di suono: rime e ritmi</p> <p>2.12. Figure di significato: la similitudine</p> <p>2.13. Testo regolativo semplice: istruzioni</p> <p>2.14. Testi non continui: schemi e grafici</p>

Competenza 3 al termine del primo biennio della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>3. Produrre testi in relazione a diversi scopi comunicativi</p>	<p>3.a. Quando produce testi scritti, l'alunno al termine del primo biennio di scuola primaria è in grado di:</p> <p>3.a.a. Scrivere nei diversi caratteri 3.a.b. Utilizzare la scrittura in corsivo in modo regolare 3.a.c. Copiare dalla lavagna e/o da materiale predisposto rispettando le principali convenzioni ortografiche 3.a.d. Scrivere sotto dettatura: parole complesse, frasi e brani 3.a.e. Scrivere per auto-dettatura semplici frasi, curando la concordanza, l'ordine e la morfologia delle parole 3.a.f. Utilizzare alcuni segni di punteggiatura 3.a.g. Dividere in sillabe per andare a capo</p> <p>3.b. Nel produrre testi di diverso tipo e scopo, l'alunno è in grado di:</p> <p>3.b.a. Scrivere per auto dettatura semplici didascalie con l'aiuto di immagini 3.b.b. Raccontare esperienze condivise con l'aiuto di schemi e tracce-guida 3.b.c. Raccogliere informazioni descrittive attraverso i canali sensoriali per elaborare semplici descrizioni</p> <p>3.c. Nel produrre testi sulla base di altri testi, è in grado di:</p> <p>3.c.a. Manipolare e completare testi, poetici e narrativi, anche in modo creativo (titoli, parti iniziali, parti finali) 3.c.b. Rispondere per iscritto a domande relative a una storia letta</p>	<p>L'alunno conosce:</p> <p>3.1. I diversi caratteri di scrittura (stampato / corsivo) 3.2. Ortografia della lingua italiana: fonemi e grafemi, 3.3. doppie, digrammi, maiuscole, accento e apostrofo 3.4. La struttura della frase: ordine delle parole e principali concordanze (articolo-nome, nome-aggettivo, nome-verbo) 3.5. Alcuni elementi di punteggiatura (punto fermo, virgola negli elenchi, punto interrogativo ed esclamativo) 3.6. La divisione in sillabe</p> <p>Il RESOCONTO:</p> <p>3.7. Modalità generali di organizzazione (scaletta)</p> <p>Il TESTO DESCRITTIVO:</p> <p>3.8. Alcuni elementi del testo descrittivo: il referente e le sue caratteristiche 3.9. I canali sensoriali come strumenti per reperire informazioni 3.10. Vocabolario di base per la descrizione (aggettivi, termini ricorrenti, sinonimi)</p> <p>Il TESTO NARRATIVO E POETICO:</p> <p>3.11. Struttura generale del testo narrativo (sequenze e personaggi) 3.12. Filastrocche</p>

Competenza 4 al termine del primo biennio della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>4. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>4.a Al termine del primo biennio l'alunno è in grado di riflettere sulla lingua italiana ed in particolare è in grado di:</p> <p>4.a.a. Riconoscere gli elementi costitutivi della frase semplice</p> <p>4.a.b. Ampliare la frase semplice con l'aggiunta di elementi di complemento</p> <p>4.a.c. Riconoscere alcune parti variabili del discorso (articolo, nome e verbo)</p> <p>4.a.d.Scoprire il significato delle parole non conosciute formulando ipotesi a partire dal contesto</p> <p>4.a.e. Formare parole nuove utilizzando semplici meccanismi di modifica</p> <p>4.a.f. Manipolare le parole, anche giocando con l'applicazione delle regole ortografiche, per scoprire significati nuovi</p> <p>4.a.g. Valutare l'accettabilità logica e grammaticale di semplici frasi</p> <p>4.a.h.Riconoscere situazioni comunicative diverse</p> <p>4.a.i.Utilizzare adeguate forme di saluto a seconda del contesto e del destinatario</p>	<p>4.1.Elementi della frase semplice: soggetto e predicato</p> <p>4.2.Modalità di ampliamento della frase semplice (complementi)</p> <p>4.3.Le principali categorie di parole:</p> <p>4.3.1.Nomi (genere e numero; comuni e propri)</p> <p>4.3.2.Articoli determinativi e indeterminativi</p> <p>4.3.3.Verbo come azione</p> <p>4.3.4.Verbo come tempo (ieri – oggi – domani)</p> <p>4.4.Lessico di uso quotidiano e lessico relativo ad argomenti trattati in classe</p> <p>4.5.Parole semplici e derivate; meccanismi di modifica</p> <p>4.6.Elementi basilari di ortografia: apostrofo, accento, doppie, sillabe, trigrammi, digrammi (sce – gn – gl)</p> <p>4.7.Le concordanze articolo/nome, nome/aggettivo, nome/verbo</p> <p>4.8.Alcuni elementi della situazione comunicativa: emittente, destinatario e contesto</p> <p>4.9.La comunicazione formale e informale: principali forme di saluto</p>

LINGUE COMUNITARIE

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Comprendere semplici informazioni dall'ascolto e dalla visione di brevi testi mediali e dalla lettura di brevissimi testi scritti, supportati da immagini.</p>	<p>1.a Quando ascolta, l'alunno è in grado di:</p> <p>1.a.a.cogliere i principali contenuti di una comunicazione orale audiovisiva e gli elementi essenziali di un semplice testo letto dall'insegnante</p> <p>1.a.b.comprendere semplici istruzioni operative (comandi)</p> <p>1.a.c. riconoscere i termini ricorrenti di alcuni ambiti lessicali</p> <p>1.a.d.comprendere gli elementi fondamentali di una storia (significato globale, personaggi, azioni, luogo)</p> <p>1.b Quando legge, l'alunno è in grado di:</p> <p>1.b.a. comprendere semplici strutture linguistiche veicolate da immagini (singole parole e frasi nucleari)</p>	<p>1.1. L'alunno conosce:</p> <p>1.1.1. lessico relativo a : colori, numeri (1-20), saluti, giorni, mesi, oggetti scolastici e alcuni animali, parti del corpo, cibi/bevande</p> <p>1.1.2.leggende e tradizioni di origine tedesca/inglese</p>
<p>2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>2.a Quando ascolta, l'alunno è in grado di:</p> <p>2.a.a. cogliere il senso di un messaggio nel codice orale</p> <p>2.b Quando ascolta, l'alunno è in grado di:</p> <p>2.b.a. esprimere i propri bisogni in modo semplice</p> <p>2.b.b. arricchire il proprio bagaglio linguistico e saperlo utilizzare in contesti noti</p> <p>2.b.c. riutilizzare quanto appreso in situazioni nuove</p>	<p>2.1. L'alunno conosce:</p> <p>2.1.1. lessico relativo a : colori, numeri (1-20), saluti, giorni, mesi, oggetti scolastici e alcuni animali, parti del corpo, cibi/bevande</p> <p>2.1.2. leggende e tradizioni di origine tedesca/inglese</p>

STORIA CON EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA, GEOGRAFIA

STORIA – Competenze n. 1 - 2

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>1. Comprendere che la storia è un processo di ricostruzione del passato che muove dalle domande del presente e, utilizzando strumenti e procedure, pervenire a una conoscenza di fenomeni storici ed eventi, condizionata dalla tipologia e dalla disponibilità delle fonti e soggetta a continui sviluppi</p> <p>2. Utilizzare i procedimenti del metodo storiografico e il lavoro su fonti per compiere semplici operazioni di ricerca storica, con particolare attenzione all'ambito locale</p>	<p>1.a.L'alunno è in grado di:</p> <p>1.a.a. osservare che gli oggetti subiscono delle trasformazioni nel tempo;</p> <p>1.a.b. percepire che il proprio corpo subisce dei cambiamenti nel tempo;</p> <p>1.a.c. controllare l'evoluzione del gruppo dei pari;</p> <p>1.a.d. utilizzare correttamente i termini relativi agli indicatori temporali fondamentali (prima, dopo, durante, contemporaneamente ...), al fine della registrazione dell'evento storico o della sua ricostruzione;</p> <p>1.a.e. utilizzare semplici strumenti di misurazione del tempo (agenda-diario, calendario, clessidra, orologio).</p> <p>2.a. L'alunno è in grado di:</p> <p>2.a.a. identificare alcuni elementi di riferimento storico presenti sul territorio in cui abita (edifici, monumenti, spazi comuni...);</p> <p>2.a.b. riordinare fonti iconografiche in successione cronologica.</p>	<p>1.1.i cambiamenti nel tempo di alcuni oggetti di uso quotidiano;</p> <p>1.2.i processi di trasformazione dalla materia prima al prodotto finito (dal grano al pane, dall'uva al vino...);</p> <p>1.3. varie possibilità di documentazione dei cambiamenti (fonti).</p> <p>2.1. semplici elementi metodologici utili per la ricerca ambientale (uscite sul territorio, interviste, confronto di immagini fotografiche, osservazione e registrazione periodica).</p>

STORIA – Competenza n. 3

Competenza	Abilità	Conoscenze
3. Riconoscere le componenti costitutive delle società organizzate: economia, organizzazione sociale, politica, istituzionale, cultura – e le loro interdipendenze [quadri di civiltà]	Si ritiene che la competenza n. 3 sia da proporre in modo esplicito nel corso del secondo biennio, sebbene si curi qualche aspetto della vita sociale della comunità scolastica in Educazione alla cittadinanza.	

STORIA – Competenze n. 4 - 5

Competenza	Abilità	Conoscenze
4. Comprendere fenomeni relativi al passato e alla contemporaneità, saperli contestualizzare nello spazio e nel tempo, saper cogliere relazioni causali e interrelazioni;	<p>4.a. L'alunno è in grado di:</p> <p>4.a.a. utilizzare gli indicatori temporali fondamentali per collocarsi nel tempo;</p> <p>4.a.b. utilizzare gli indicatori temporali fondamentali per registrare un evento e/o ricostruirlo;</p> <p>4.a.c. riordinare/raccontare eventi utilizzando connettori temporali;</p> <p>4.a.d. comprendere semplici cause ed effetti di fenomeni legati all'esperienza e alla quotidianità.</p>	<p>4.1. articolazione della giornata a livello individuale e di gruppo classe;</p> <p>4.2. articolazione della settimana a livello individuale e di gruppo classe;</p> <p>4.3. scansioni temporali (giorno, settimana, mesi, stagioni, anni...);</p> <p>4.4. semplici trasformazioni e mutamenti, rapporti di causa –effetto legati all'esperienza e alla quotidianità.</p>
5. Operare confronti tra le varie modalità con cui gli uomini nel tempo hanno dato risposta ai loro bisogni e problemi, e hanno costituito organizzazioni sociali e politiche diverse tra loro, rilevando nel processo storico permanenze e mutamenti.	<p>5.a. L'alunno è in grado di:</p> <p>5.a.a. Riconoscere e confrontare alcune modalità di risposta ai bisogni primari.</p>	<p>5.1. evoluzione della vita quotidiana (ad esempio tipologie abitative, mezzi di trasporto, mestieri, giochi, alimentazione, vita scolastica...).</p>

STORIA – Competenza n. 6

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>5. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli</p>	<p>Si ritiene che la competenza n. 6 sia da proporre in modo esplicito nel corso del secondo biennio, sebbene si curi qualche aspetto della vita sociale o qualche argomento legato all'attualità, tali tipi di interventi non generano abilità e conoscenze specifiche riportabili ai Piani di studio d'Istituto</p>	

GEOGRAFIA

GEOGRAFIA – Competenza n. 1

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>1. Conoscere territori vicini e lontani e ambienti diversi, saperli confrontare, cogliendo i vari punti di vista con cui si può osservare la realtà geografica (geografia fisica, antropologica, economica, politica, ecc.);</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <p>1.a. individuare e descrivere alcuni elementi caratterizzanti paesaggi, con particolare riferimento a quelli circostanti.</p> <p>1.b. riconoscere "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, laghi ...) e antropici (strade, costruzioni, infrastrutture...)</p> <p>1.c. individuare analogie e differenze tra gli elementi caratterizzanti paesaggi, anche con il supporto di immagini</p>	<p>1.1. alcuni elementi dello spazio fisico (morfologia e idrografia);</p> <p>1.2. elementi naturali (corsi d'acqua, montagne, valli e antropici (strade, edifici, parchi...) del territorio di appartenenza (alcuni interventi dell'uomo sul territorio).</p> <p>1.3. caratteristiche del paesaggio;</p> <p>1.4. distribuzione dei più significativi elementi fisici e antropici del territorio, con particolare riferimento a quello circostante.</p>

GEOGRAFIA – Competenza n. 2

<p>2. Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio, gli strumenti e i principi della geografia; saper interpretare tracce e fenomeni e compiere su di essi operazioni di classificazione, correlazione, inferenza e generalizzazione.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <p>2.a. utilizzare i principali concetti topologici per orientarsi nello spazio;</p> <p>2.b. utilizzare rappresentazioni grafiche per orientarsi e muoversi nello spazio;</p> <p>2.c. rappresentare gli spostamenti nello spazio con soluzioni grafiche e plastiche;</p> <p>2.d. riconoscere le funzioni d'uso di spazi diversi e la loro riorganizzazione in base ai bisogni.</p>	<p>2.1. i fondamentali concetti topologici (sotto/sopra; destra/sinistra...);</p> <p>2.2. sistemi di simbolizzazione (legende condivise e simboli convenzionali) e riduzione grafica (rimpicciolimenti e ingrandimenti) ;</p> <p>2.3. rappresentazione grafica di percorsi (scuola-casa, aula – palestra...);</p> <p>2.4. la strutturazione/funzione di spazi conosciuti (casa, scuola, aula, palestra, mensa, biblioteca ...);</p>
--	--	---

GEOGRAFIA – Competenza n. 3

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>3. Partendo dall'analisi dell'ambiente regionale, comprendere che ogni territorio è una struttura complessa e dinamica, caratterizzata dall'interazione tra uomo e ambiente: riconoscere le modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <p>3.a. rilevare nel paesaggio alcuni segni dell'attività umana;</p> <p>3.b. riconoscere alcuni evidenti cambiamenti apportati nel tempo dall'uomo sul territorio.</p>	<p>3.1. gli elementi essenziali del proprio territorio;</p> <p>3.2. elementi naturali (corsi d'acqua, montagne, valli e antropici (strade, edifici, parchi...) del territorio di appartenenza (alcuni interventi dell'uomo sul territorio).</p>

GEOGRAFIA – Competenza n. 4

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>4. Avere coscienza delle conseguenze positive e negative dell'azione dell'uomo sul territorio, rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <p>4.a. riflettere sul rapporto uomo e ambiente, con la guida dall'insegnante;</p> <p>4.b. adottare comportamenti di rispetto e risparmio delle risorse naturali: acqua, energia</p> <p>...</p>	<p>4.1. elementi naturali (corsi d'acqua, montagne, valli e antropici (strade, edifici, parchi ...) del territorio di appartenenza (alcuni interventi dell'uomo sul territorio)</p> <p>4.2. Trasformazioni operate dall'uomo nel proprio territorio;</p> <p>4.3. Primi elementi di ecologia</p>

MATEMATICA

COMPETENZA 1

Competenza PSP	Competenze al termine del primo biennio	Abilità (l'alunno è in grado di...)	Conoscenze (l'alunno conosce...) cosa e come
<p>1. Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali</p>	<p>Utilizza in modo consapevole i numeri naturali fino a 100 per eseguire calcoli mentali e scritti, con riferimento a contesti reali ed esperienziali</p>	<p>1.a. Leggere, scrivere e rappresentare in forma grafica, in cifre e in lettere i numeri naturali fino a 100, utilizzando il sistema di numerazione in base 10; 1.b. Confrontare raggruppamenti di elementi e numeri usando la regola: <i>maggiore di, minore di, uguale a</i> 1.c. Associare il simbolo numerico e il nome alla quantità corrispondente; 1.d. Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100; 1.e. Comporre e scomporre i numeri naturali fino a 100; 1.f. Riconoscere il valore posizionale delle cifre; 1.g. Eseguire addizioni, sottrazioni anche con il cambio, e moltiplicazioni con numeri naturali entro il 100; 1.h. Eseguire calcoli mentali.</p>	<p>1.1. Simbologia e terminologia specifica: $<$, $>$, $=$, $+$, $-$, x, h, da, u. 1.2. Numeri ordinali e cardinali. 1.3. Numeri pari e dispari. 1.4. Relazione di uguaglianza e disuguaglianza. 1.5. Numerazioni, tabelline e uso della tavola pitagorica. 1.6. Algoritmo dell'addizione, della sottrazione, della moltiplicazione.¹</p>

COMPETENZA 2

Competenza PSP	Competenze al termine del primo biennio	Abilità (l'alunno è in grado di...)	Conoscenze (l'alunno conosce...) cosa e come
<p>2. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza riferimenti topologici e conoscenze geometriche per realizzare elementi decorativi (cornicette,...) per effettuare spostamenti autonomi nello spazio e per descrivere gli spostamenti effettuati; - Utilizza la classificazione in base alle dimensioni per ordinare il proprio materiale (scolastico e non scolastico) in vari contesti. - Utilizza termini specifici della geometria per descrivere oggetti e ambienti che lo circondano; - Riconosce le figure geometriche per risolvere problemi in contesti e situazioni concrete; - Utilizza modelli materiali strutturati e non strutturati per risolvere situazioni problematiche in ambito geometrico 	<ul style="list-style-type: none"> 2.a.Effettuare percorsi nello spazio vissuto (aula, palestra, cortile,...); 2.b.Descrivere verbalmente il percorso compiuto; 2.c.Rappresentare con materiale non strutturato il percorso effettuato (filo di lana, mattoncini,...); 2.d.Disegnare su foglio cartaceo il percorso effettuato; 2.e.Localizzare la posizione di un oggetto nello spazio secondo le indicazioni date utilizzando riferimenti topologici; 2.f.Localizzare la posizione di un oggetto nel piano secondo le indicazioni date utilizzando coordinate cartesiane; 2.g.Comunicare indicazioni relative alla posizione di un oggetto utilizzando riferimenti topologici; 2.h.Comunicare indicazioni relative alla posizione di un oggetto utilizzando coordinate cartesiane; 2.i.Ordinare in modo seriale oggetti in base alle dimensioni: grande / piccolo, lungo / corto, alto / basso; 2.j. Riconoscere e denominare vari tipi di linee; 2.k. Riconoscere la presenza di assi di simmetria in diverse figure; 2.l.Disegnare figure con almeno un asse di simmetria usando piegature, ritagli, macchie di colore, specchio, disegni su foglio quadrettato; 2.m. Costruire mediante modelli con materiali diversi alcune figure piane e solide; 2.n. Distinguere figure piane (quadrati, rettangoli, triangoli equilateri e cerchi) sulla base della forma; 2.o. Riconoscere figure piane: disegnate in posizioni diverse; 2.p.Individuare alcune caratteristiche delle figure geometriche proposte; lati, vertici (inteso come punto di incontro fra due lati di un poligono o tra tre spigoli di un poliedro), contorno, dimensione; 2.q.Scomporre e ricomporre figure piane utilizzando strumenti diversi (tangram, pentamini, ...); 2.r.Effettuare misure di lunghezza usando strumenti non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Concetti topologici: sopra/sotto, avanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, fuori/dentro, di fronte; 2.2.Tabelle: righe e colonne 2.3.Elementi del piano cartesiano in termini di coordinate (vedi gioco della battaglia navale) 2.4.Linee chiuse e aperte, dritte e curve, spezzate, miste; 2.5.Posizione sul piano delle diverse linee (orizzontale, verticale, obliqua); 2.6.Forma di differenti figure piane (quadrato,rettangolo, triangolo equilatero, cerchio); 2.7.Simmetrie assiali in immagini di oggetti reali e in figure geometriche piane;

COMPETENZA 3

Competenza PSP	Competenze al termine del primo biennio	Abilità (l'alunno è in grado di...)	Conoscenze (l'alunno conosce...) cosa e come
3. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo	Rileva dati legati al contesto in cui si opera distinguendo, secondo le regole della classificazione e della comparazione, quelli significativi, rappresentandoli attraverso grafici e tabelle per fornire una lettura della realtà che ci circonda	3.a.Raccogliere dati operando classificazioni e comparazioni; 3.b.Registrare i dati con istogrammi, tabelle a doppia entrata, diagrammi di Eulero–Venn; 3.c.Ricavare informazioni da rappresentazioni date; 3.d.Utilizzare una terminologia specifica per esprimere le conoscenze.	3.1.Dati quantitativi: numeri cardinali, numeri ordinali 3.2.Dati qualitativi: forma, funzione, materiale e struttura 3.3.Tabelle a doppia entrata. 3.4.Diagrammi di Eulero – Venn. 3.5.Ideogrammi e istogrammi.

COMPETENZA 4

Competenza PSP	Competenze al termine del primo biennio	Abilità (l'alunno è in grado di...)	Conoscenze (l'alunno conosce...) cosa e come
<p>4. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce il carattere problematico di situazioni reali; ▪ Comprende il testo del problema per determinare la strategia risolutiva; ▪ Utilizza strategie efficaci (in termini di tempo e di economia di calcolo) per risolvere problemi; ▪ Utilizza terminologia specifica per descrivere verbalmente i procedimenti seguiti. 	<p>4.a. Riconoscere il carattere problematico di una situazione riferita al contesto scolastico o extrascolastico;</p> <p>4.b. Riconoscerne il carattere problematico di una situazione descritta attraverso un disegno o un testo;</p> <p>4.c. Individuare i dati significativi nel testo problematico;</p> <p>4.d. Individuare parole chiave: (che aiutano a risolvere il problema);</p> <p>4.e. Individuare l'obiettivo da raggiungere;</p> <p>4.f. Rappresentare graficamente o con disegni la situazione problematica;</p> <p>4.g. Rappresentare matematicamente il problema;</p> <p>4.h. Individuare la tipologia di problema;</p> <p>4.i. Usare in modo corretto i connettivi logici;</p> <p>4.j. Eseguire correttamente i calcoli necessari;</p> <p>4.k. Verificare la coerenza del risultato ottenuto.</p>	<p>4.1. Elementi del problema: dati numerici:</p> <p>4.1.1. dati utili,</p> <p>4.1.2. dati inutili,</p> <p>4.1.3. dati mancanti,</p> <p>4.1.4. dati nascosti.</p> <p>richiesta</p> <p>4.2. Diagrammi e grafici:</p> <p>4.2.1. diagrammi a blocchi</p> <p>4.2.2. diagrammi di Venn</p> <p>4.2.3. istogrammi</p> <p>4.2.4. ideogrammi</p> <p>4.3. Significato dei connettivi logici "e", "o"</p> <p>Conoscenze relative alle competenze 1, 2 e 3 per il primo biennio di scuola primaria</p>

SCIENZE

SCIENZE COMPETENZA N.1

COMPETENZA	COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1.Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rilevare le proprietà caratteristiche di un oggetto o di un fenomeno, usando i sensi, per descriverlo e classificarlo secondo la regola oggettiva di uguale/diverso, fissando e variando criteri - osservare in modo statico un oggetto o un fenomeno attraverso la manipolazione dello stesso per elencare e descrivere le proprietà macroscopiche caratteristiche - rappresentare graficamente le proprietà caratteristiche degli oggetti o dei fenomeni per descriverne, secondo sequenze di immagini, le proprietà invarianti (costanti) e quelle che variano nel tempo (variabili) 	<ul style="list-style-type: none"> 1.a. Classificare oggetti appartenenti al mondo naturale, oggetti di uso quotidiano e fenomeni in base alla regola uguale/diverso e criteri diversi. 1.b. Confrontare oggetti secondo una regola data. 1.c. Formulare ipotesi sulla base di una domanda-problema. 1.d. Realizzare esperimenti per verificare le ipotesi formulate. 1.e. Rappresentare le esperienze realizzate attraverso ideogrammi, istogrammi, disegni, tabelle a doppia entrata. 1.f. Effettuare misure utilizzando unità non convenzionali. 1.g. Descrivere i cambiamenti stagionali dell'ambiente in cui si vive. 1.e. Usare una terminologia specifica nelle descrizioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. Stati della materia 1.2. Passaggi di stato 1.3. Cinque sensi 1.4. Quattro stagioni 1.5. Terminologia specifica

SCIENZE COMPETENZA N.2

COMPETENZA	COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>2. Analizzare e descrivere relazioni tra mondo biotico e abiotico per conoscere l'ambiente in cui si vive.</p>	<p>- effettuare un'osservazione dinamica di un oggetto o fenomeno in relazione ai cambiamenti ambientali per rilevarne i cambiamenti nelle proprietà (interazione con altri fenomeni, con altri oggetti o cambiamenti ambientali)</p>	<p>2.a. Descrivere alcuni fattori biotici e abiotici del luogo in cui si vive. 2.b. Indicare verbalmente o tramite rappresentazione grafica le parti strutturali che costituiscono un oggetto, un animale, una pianta. 2.c. Illustrare verbalmente le sequenze o il procedimento di una semplice esperienza. 2.d. Descrivere forma, funzione e struttura di oggetti, animali e piante. 2.e. Registrare i cambiamenti che si osservano analizzando il ciclo vitale di alcune piante o animali. 2.f. Scomporre un oggetto o un fenomeno individuandone le parti essenziali e fondamentali che lo costituiscono.</p>	<p>2.1. Caratteristiche macroscopiche di viventi e non viventi (animali, vegetali, parti di animali, acqua e suolo). 2.2. Classificazione sulla base di criteri strutturali, per esempio vertebrati e invertebrati, erbivori, carnivori e onnivori, piante sempreverdi e caducifoglie. 2.3. Ciclo vitale di piante con semi e ciclo vitale di animali. 2.4. Interazioni trofiche con l'ambiente: (rapporto preda-predatore, tipologia di alimentazione degli animali) 2.5. Mimetismo, letargo e migrazione</p>

SCIENZE COMPETENZA N. 3

COMPETENZA	COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>3. Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute ed all'uso delle risorse</p>	<p>Valutare i diversi materiali sulla base del loro impatto ambientale per assumere comportamenti responsabili in relazione ad uno stile di vita ecologicamente sostenibile.</p>	<p>3.a. Classificare i materiali in base al criterio di biodegradabilità 3.b. Distinguere tra alcuni comportamenti quali potrebbero essere positivi o dannosi in relazione a se stessi, agli altri, all'ambiente di vita, sottolineando le ragioni per cui un dato comportamento è dannoso. 3.c. Associare il contenitore al rifiuto specifico 3.d. Pianificare le azioni da compiere rispetto a un problema di non biodegradabilità di un rifiuto. 3.e. Descrivere come vengono utilizzati alcuni rifiuti riciclabili.</p>	<p>3.1. Materiali biodegradabili e non biodegradabili 3.2. I principi della raccolta differenziata 3.3. Riciclaggio dei rifiuti</p>

SCIENZE MOTORIE e SPORTIVE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Essere consapevole del proprio processo di crescita e sviluppo e riconoscere le attività volte al miglioramento delle proprie capacità fisiche.	È in grado di: 1a. Utilizzare il movimento come linguaggio del corpo. 1b. Eseguire percorsi e giochi di esplorazione sensoriale. 1c. Differenziare, ricordare e verbalizzare diverse percezioni sensoriali.	E conosce: 1.1. Le varie parti del corpo su di sé, sugli altri, in rappresentazioni grafiche. 1.2. Diverse percezioni sensoriali.
2. Partecipare alle attività ludiche e didattiche con autonomia e corretta gestione degli spazi, delle attrezzature.	2a. Padroneggiare e consolidare gli schemi motori di base. 2b. Avviarsi a sviluppare le capacità coordinative. 2c. Riprodurre gesti motori combinati. 2d. Utilizzare la lateralizzazione nello spostamento. 2e. Muoversi utilizzando in modo adeguato gli schemi motori di base eseguendo percorsi. 2f. Riconoscere le relazioni e controllare le variazioni ritmiche tra spazio e tempo nel movimento.	2.1. Gli schemi motori di base: cammino, corsa, salto, strisciamento, rotolamento, lancio. 2.2. La coordinazione oculo – manuale. 2.3. L'utilizzo di strumenti vari (palla, cerchio, corda,). 2.4. I termini della lateralizzazione e il loro utilizzo. 2.5. I concetti di orientamento spaziale, in situazioni statiche e dinamiche. 2.6 I concetti temporali e le variazioni ritmiche.
3. Partecipare in modo corretto a giochi di movimento, drammatizzazioni e giochi tradizionali.	3a. Rispettare semplici regole all'interno di un gruppo in un gioco. 3b. Imitare gesti e posture in un gioco.	3.1. Semplici regole di gioco e di comportamento. 3.2 I ruoli nei giochi di movimento.
4. Saper assumere comportamenti rivolti alla salvaguardia della propria e altrui sicurezza, nelle attività motorie, nei giochi e nell'utilizzo di attrezzi.	4a. Ascoltare i consigli dell'insegnante e adeguare il comportamento.	4.1 Le attività di simulazione e l'ambiente diverso dalla classe.

MUSICA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Eseguire in modo espressivo, collettivamente ed individualmente brani vocali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza, avvalendosi anche di strumentazioni ritmica e/o melodica	È in grado di: 1a. Utilizzare la voce per eseguire brani corali appresi. 1b. Eseguire per imitazione semplici ritmi, utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. 1c. Eseguire in modo intonato i suoni della scala musicale e i brani appresi.	E conosce: 1.1 La propria voce attraverso semplici esercizi vocali con l'uso di semplici strumenti ritmici. 1.2 Moduli ritmici desunti da filastrocche, conte, scioglilingua e semplici canti. 1.3 Alcuni semplici (per ritmo e per testo) canti.
2. Interpretare semplici elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale facendo uso di sistemi di scrittura tradizionali e non. *	2a. Identificare la fonte sonora in brani musicali noti.	2. Semplici fonti sonore.
3. Attribuire significato a ciò che si ascolta.	3a. Durante l'ascolto utilizzare varie forme di linguaggio espressivo (corporeo, grafico – pittorico, plastico, verbale) per esprimere le proprie emozioni e i propri stati d'animo.	3.1. Associazione suono movimento, suono – immagine, suono – parola.

- Si intende la prima parte al termine del primo biennio e di riservare l'intera competenza per la fine della scuola primaria

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e li utilizza nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche.	E in grado di: 1.a Utilizzare nei propri elaborati il colore in modo consapevole. 1b. Riconoscere la linea come elemento del linguaggio visivo e distinguere le varie tipologie. 1c. Riconoscere la linea in relazione alle sue diverse posizioni nello spazio (orizzontale, verticale, obliqua) e utilizzarla su modello dato. 1d. Utilizzare la linea in modo creativo. 1e. Distinguere nell'immagine il vicino dal lontano. 1f. Utilizzare forme per creare ritmi, configurazioni e semplici composizioni.	E conosce: 1.1.I colori primari 1.2. La linea. 1.3 Le varie tipologie di linea. 1.4. Le diverse forme geometriche e non.
2. Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche bidimensionali e tridimensionali.	2a. Individuare semplici funzioni informative ed emotive nelle immagini. 2b. Manipolare materiali diversi e creare oggetti su modello dato.	2. 1 Le più comuni tecniche artistiche: pennarelli, matite, matite colorate, collage ...
3. Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente immagini, forme e materiali.	3a. utilizzare gli elementi del linguaggio visivo su modello dato. 3b. utilizzare gli elementi del linguaggio visivo in modo creativo anche su indicazione dell'insegnante.	3.1. Semplici strategie creative
4. Prestare attenzione alle espressioni del patrimonio artistico e culturale presenti sul territorio e apprezzarle.	4a. Osservare e riprodurre alcune tipologie di beni artistici. (Ad es. castello, fontana, chiesa...)	4.1. Alcuni beni artistici sul territorio.
5. Dimostrare consapevolezza de sé attraverso la rappresentazione della figura umana.	5a. Rappresentare la figura umana in modo schematico, ma coerente e rispettoso della realtà (Secondo uno schema corporeo strutturato).	5. 1.La struttura generale della figura umana.

TECNOLOGIA

Competenze	Abilità (lo studente è in grado di...)	Conoscenze (l'alunno conosce...) cosa e come
1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<p>1.a.Osservare ed analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati negli ambienti di vita e nelle attività dei bambini classificandoli in base alle loro funzioni primarie</p> <p>1.b. Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale</p> <p>1.c. Realizzare manufatti di uso comune</p> <p>1.d. Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza/fragilità, elasticità/plasticità..)</p> <p>1.e.Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale</p>	<p>1.1.Le proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>1.2.Le funzioni di alcuni oggetti, strumenti e materiali</p> <p>1.3.Semplici procedure per realizzare manufatti</p> <p>1.4.Storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale</p>
2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio	<p>2.a.Usare oggetti, strumenti e materiali secondo le istruzioni</p> <p>2.b.Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</p> <p>2.c.Realizzare semplici immagini digitali utilizzando software appropriati per il disegno (Paint)</p> <p>2.d.Giocare con software didattici e non</p>	<p>2.1.Procedure di accensione e spegnimento PC</p> <p>2.2.Usa dei comandi principali per accesso a Word e Paint</p> <p>2.3.Avvio al corretto utilizzo di mouse e tastiera, delle finestre del sistema Operativo e degli applicativi di videoscrittura e disegno.</p>
3.Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	<p>3.a.Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni e i principi di sicurezza dati</p> <p>3.b.Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p>	<p>3.1.Principali simboli utilizzati per indicare pericolosità delle sostanze</p> <p>3.2.I nuovi media e alcuni strumenti di comunicazione</p>

INDICE

I Piani di Studio di Istituto per il primo Ciclo d'Istruzione	I
primo Biennio	II
ITALIANO	II
LINGUE COMUNITARIE	VI
STORIA CON EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA, GEOGRAFIA	VII
MATEMATICA	XII
SCIENZE	XVI
SCIENZE MOTORIE e SPORTIVE	XVIII
MUSICA	XIX
ARTE E IMMAGINE	XX
TECNOLOGIA	XXI
