



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: ITALIANO

Scuola Primaria				
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Comprendere nell'ascolto e nella lettura testi e immagini di vario genere, diretti o trasmessi dai media. (COMPRESIONE)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole della comunicazione. ➤ Lessico ed elementi della comunicazione. ➤ Strategie di elaborazione delle informazioni testuali: previsione, Individuazione delle informazioni principali, anticipazione, individuazione delle relazioni ➤ I testi narrativi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe ➤ Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne coglierne il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. ➤ Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curando l'espressione, sia in quella silenziosa. ➤ Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. ➤ Leggere testi (narrativi, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registri linguistici negli scambi comunicativi ➤ La comunicazione attraverso i media: caratteristiche dei messaggi ➤ Gli scopi della comunicazione. ➤ Tecniche di elaborazione delle informazioni prima e dopo la lettura dei testi. ➤ Tecniche di lettura analitica e sintetica. ➤ Caratteristiche dei testi continui e non continui. ➤ Lettura interpretativa. ➤ Tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe) ➤ Conoscenza dei principali autori di libri per ragazzi, classici e contemporanei. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. ➤ Ascoltare o leggere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche, mostrando di saperne cogliere il significato. ➤ Usare nella lettura di vari tipi di testo opportune strategie per analizzarne il contenuto. ➤ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. ➤ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: ITALIANO

		<p>descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Interpretare testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.➤ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne coglierne il senso globale.➤ Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.		<p>di un argomento.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Ricercare le informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi.➤ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.➤ Leggere testi letterari narrativi, sia realistici, sia fantastici e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.
--	--	--	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: ITALIANO

<p>2. Produrre testi orali e scritti attraverso linguaggi differenti. (PRODUZIONE)</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Regole della comunicazione.➤ Lessico ed elementi della comunicazione.➤ Organizzazione temporale e causale degli eventi.➤ Regole di composizione del codice scritto.➤ Regole ortografiche e di interpunzione nella scrittura di testi brevi.	<ul style="list-style-type: none">➤ Raccontare storie personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico.➤ Raccontare un'esperienza personale vissuta a scuola o in altri contesti.➤ Riesporre testi narrativi ed espositivi in modo comprensibile a chi ascolta o legge.➤ Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia.➤ Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi, legati a scopi concreti, connessi con situazioni quotidiane.➤ Comunicare con brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	<ul style="list-style-type: none">➤ Principi di organizzazione di un discorso, di una narrazione, di una esposizione.➤ Tipi di domande: che cosa, quando, chi, come e perché.➤ Funzioni linguistiche e di ascolto di base per esprimere le opinioni personali.➤ Diverse tipologie e generi testuali.➤ Videoscrittura al computer e/o al tablet.➤ Il riassunto.➤ Tecniche e stili di scrittura.➤ Segni di interpunzione, regole ortografiche, regole grammaticali e morfosintattiche da seguire nei discorsi scritti e orali	<ul style="list-style-type: none">➤ Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta.➤ Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante e dopo, l'ascolto.➤ Raccontare esperienze personali e non, organizzando il racconto in modo chiaro e logico.➤ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio organizzando una scaletta.➤ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un testo orale o scritto.➤ Produrre testi scritti e orali.➤ Sperimentare liberamente diverse forme di scrittura sulla base di modelli dati.➤ Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.
--	---	--	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: ITALIANO

<p>3. Utilizzare conoscenze lessicali. (LESSICO)</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Come organizzare un vocabolario personale e registrare il significato di nuove parole.➤ Come capire le nuove parole in base al contesto della frase.➤ Come usare le nuove parole nei discorsi e nei testi scritti.	<ul style="list-style-type: none">➤ Cogliere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla intuizione personale.➤ Usare nei discorsi e nei testi scritti le nuove parole apprese.➤ Effettuare ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	<ul style="list-style-type: none">➤ Vocabolario di base e di alto uso.➤ Lessico specifico delle diverse discipline.➤ Semplici figure retoriche.➤ Uso di vocabolari cartacei e online.➤ Come usare le nuove parole nei discorsi e nei testi scritti.	<ul style="list-style-type: none">➤ Apprendere e utilizzare il vocabolario di base e alto uso.➤ Riconoscere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.➤ Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative di lettura e di scrittura.➤ Cogliere l'uso e il significato figurato delle parole.➤ Utilizzare i dizionari.➤ Conoscere e utilizzare parole e termini specifici delle discipline di studio.
<p>4. Applicare nella comunicazione le conoscenze fondamentali relative all'ortografia, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica (RIFLESSIONE LINGUISTICA-GRAMMATICA).</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Principali regole ortografiche.➤ Punteggiatura e divisione in sillabe.➤ Riconoscimento di articoli, nomi, aggettivi qualificativi e verbi.➤ Gli elementi essenziali della frase.	<ul style="list-style-type: none">➤ Prestare attenzione alla grafia delle parole e applicare le conoscenze ortografiche nella scrittura.➤ Riconoscere se una frase è completa o meno.➤ Riconoscere in frasi semplici le principali parti del discorso.	<ul style="list-style-type: none">➤ Principali meccanismi di formazione delle parole: parole semplici, derivate, composte.➤ Struttura della frase minima➤ Parti del discorso e principali categorie grammaticali➤ Principali convenzioni ortografiche e di interpunzione nella scrittura.	<ul style="list-style-type: none">➤ Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice.➤ Individuare le parti del discorso e saperle analizzare.➤ Riconoscere le fondamentali convenzioni ortografiche.➤ Servirsi nella scrittura delle principali convenzioni ortografiche



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI
Curricolo per Competenze: ITALIANO

Scuola Secondaria di I grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Comprendere nell'ascolto e nella lettura testi e messaggi di vario genere diretti o trasmessi dai media	<ul style="list-style-type: none">➤ Le principali forme testuali e gli elementi della comunicazione	<ul style="list-style-type: none">➤ Ascoltare testi e messaggi, individuare fonte, scopo, argomento➤ Applicare nell'ascolto tecniche di supporto alla comprensione (presa di appunti, parole chiave, segni convenzionali, sintesi; anche producendo mappe, schemi di sintesi)
2. Produrre testi orali e scritti attraverso linguaggi differenti	<ul style="list-style-type: none">➤ Tecniche adeguate all'esposizione orale di testi e messaggi➤ Procedure del compito di scrittura (ideazione, pianificazione, stesura e revisione)➤ Caratteristiche e strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi)	<ul style="list-style-type: none">➤ Narrare esperienze ed eventi usando un linguaggio e un registro adeguati all'argomento e alla situazione➤ Presentare un argomento di studio in modo chiaro, coeso e coerente anche argomentando la propria tesi.➤ Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi➤ Applicare le procedure del compito di scrittura, utilizzando strumenti per l'organizzazione delle idee e per la revisione➤ Scrivere testi di tipo (narrativo, descrittivo) e di forma diversa (lettera, articolo)➤ Realizzare testi in prosa, versi, teatrali➤ Scrivere sintesi in vista di scopi specifici (riassunti, descrizione...)



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: ITALIANO

3. Acquisire ed utilizzare un lessico adeguato e funzionale.	<ul style="list-style-type: none">➤ Lessico specifico di base delle varie discipline di studio;➤ Diverse accezioni delle parole;➤ Radici linguistiche fondamentali della lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none">➤ Usare in modo appropriato il lessico conosciuto incrementandolo con parole di nuova acquisizione;➤ Riconoscere i diversi significati delle parole in relazione ai contesti d'uso;
4. Applicare nella comunicazione le conoscenze fondamentali relative alla	<ul style="list-style-type: none">➤ Organizzazione logico-sintattica della frase semplice	<ul style="list-style-type: none">➤ Riconoscere le principali funzioni logiche della frase;
5. ortografia, morfologia e all'organizzazione logico-sintattica	<ul style="list-style-type: none">➤ Struttura e gerarchia logico-sintattica della frase complessa (almeno nel primo grado di subordinazione)	<ul style="list-style-type: none">➤ Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici➤ Riflettere sui propri errori tipici e autocorreggersi nella produzione scritta



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"

Curricolo per Competenze: STORIA

Scuola Primaria				
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Selezionare informazioni, fonti documenti, anche digitali, di carattere storico del passato e del presente.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il tempo storico e l'orientamento sulla linea del tempo. ➤ Il lavoro dello storico. ➤ Diversi tipi di fonte storica. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, sulla generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. ➤ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni sul passato. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Quadri di civiltà. ➤ Concetto di popolo. ➤ Linee del tempo. ➤ Diversi tipi di fonte. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare informazioni provenienti da fonti di diverso tipo. ➤ Rappresentare in un Quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato.
2. Interpretare testi, fatti e problemi storici	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rapporti di casualità tra fatti e situazioni. ➤ Trasformazioni di uomini, connesse al passare del tempo. ➤ Elementi presenti nel proprio territorio e la storia ➤ La storia della Terra. ➤ L'evoluzione degli esseri viventi. ➤ La periodizzazione della Preistoria: Paleolitico e Neolitico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentare graficamente e verbalmente attività, fatti vissuti e narrati. ➤ Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità, durata, periodo, cicli temporali. ➤ Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti per la misurazione rappresentazione del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Carte storiche relative ai popoli studiati. ➤ Linee del tempo, grafici, mappe e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. ➤ Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. ➤ Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere quelli delle altre civiltà.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"

Curricolo per Competenze: STORIA

<p>3. Esporre e scrivere testi, anche digitali utilizzando il lessico specifico.</p>	<p>➤ Semplici caratteristiche e primo lessico del testo storico.</p>	<p>➤ Rappresentare le conoscenze apprese mediante disegni, grafismi e testi scritti; anche con risorse digitali. ➤ Riferire le conoscenze acquisite.</p>	<p>➤ Caratteristiche e lessico specifico del testo espositivo a carattere storico. ➤ Tecniche per esporre per iscritto e oralmente argomenti di carattere storico.</p>	<p>➤ Esporre concetti appresi, usando il lessico specifico della disciplina ➤ Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, usando anche risorse digitali.</p>
--	--	--	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"

Curricolo per Competenze: STORIA

Scuola Secondaria di I grado

COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Selezionare informazioni, fonti documenti, anche digitali, di carattere storico del passato e del presente.	<ul style="list-style-type: none">➤ Conosce diversi tipi di fonti storiche e individua alcune procedure di lavoro sui documenti nelle biblioteche e negli archivi	<ul style="list-style-type: none">➤ Produrre e utilizzare le informazioni tratte dalle diverse fonti di cui dispone (attraverso la costruzione di grafici, mappe spazio-temporali...) e organizzarle per produrre conoscenze su temi definiti.
2. Interpretare testi, fatti e problemi storici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Conosce personalità, aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.➤ Conosce le relazioni tra la storia locale e la storia nazionale ed internazionale.	<ul style="list-style-type: none">➤ Riconoscere le cause e le conseguenze di un fatto o di un fenomeno storico.➤ Leggere grafici e costruire mappe spazio-temporali (anche con l'ausilio di strumenti digitali) per organizzare le conoscenze studiate.➤ Collocare sulla linea del tempo e nello spazio fatti e personaggi.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: GEOGRAFIA

Scuola Primaria				
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
1.Orientarsi sulle carte e nello spazio utilizzando gli strumenti specifici	<ul style="list-style-type: none">➤ I concetti topologici➤ Lateralità➤ I percorsi➤ I reticoli➤ Diversi tipi di mappe e carte geografiche➤ La legenda➤ La riduzione in scala	<ul style="list-style-type: none">➤ Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti➤ Leggere e interpretare la pianta di uno spazio e una carta geografica ...	<ul style="list-style-type: none">➤ I punti cardinali➤ Orientamento con stelle, bussola, strumentazione digitale e carte geografiche➤ Strumenti multimediali➤ Simbologia e scala di riduzione della carta geografica ...➤ Le rappresentazioni grafiche e in tabella relative a dati geografici	<ul style="list-style-type: none">➤ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole➤ Utilizzare i comandi base dei programmi di visualizzazione come "google maps"➤ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano➤ Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala ...



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRESIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: GEOGRAFIA

<p>2. Imparare a conoscere gli elementi naturali ed antropici di un ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Il concetto di ambiente➤ Gli elementi naturali e antropici in riferimento ad ambienti diversi (mare, pianura, montagna, collina, fiume, lago)	<ul style="list-style-type: none">➤ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari paesaggi	<ul style="list-style-type: none">➤ Lettura di immagini, fotografie, documenti cartografici➤ Elementi fisici e antropici dei principali paesaggi italiani (regioni)➤ L'uomo e l'ambiente: sviluppo eco compatibile e sostenibile	<ul style="list-style-type: none">➤ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio➤ Localizzare sulla carta geografica dell'Italia, le regioni fisiche-politiche e amministrative➤ Localizzare sul planisfero e sul globo, la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo➤ Riflettere sul rapporto tra tutela ambientale e sviluppo
<p>3. Esporre e scrivere testi, anche digitali utilizzando il lessico specifico.</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Lessico specifico➤ Definizioni relative a termini geografici.➤ Clooze	<ul style="list-style-type: none">➤ Acquisire parole nuove➤ Rispondere a domande guida➤ Usare nei discorsi e nei testi le parole acquisite.➤ Rappresentare conoscenze apprese mediante grafici, disegni.	<ul style="list-style-type: none">➤ Termini specifici.➤ Concetti chiave➤ Rapporti causa-effetto➤ Le mappe concettuali➤ Programmi videoscrittura	<ul style="list-style-type: none">➤ Ricercare e selezionare informazioni relative ad un argomento.➤ Realizzare mappe concettuali.➤ Spiegare un grafico/tabella➤ Esporre un argomento appreso anche utilizzando cartelloni realizzati con immagini e programmi di videoscrittura



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: GEOGRAFIA

Scuola Secondaria di I grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Orientarsi sulle carte e nello spazio utilizzando gli strumenti specifici	<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere i punti cardinali.➤ Conoscere le realtà territoriali lontane: Paesi europei ed extraeuropei.	<ul style="list-style-type: none">➤ Orientarsi su una carta e nello spazio (utilizzando la carta).➤ Utilizzare i comandi di base dei programmi di visualizzazione come Google Earth
2. Conoscere gli elementi naturali ed antropici di un ambiente	<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.➤ Riconoscere i Temi e problemi di tutela del paesaggio.	<ul style="list-style-type: none">➤ Confrontare alcuni caratteri dei paesaggi distinguendo gli elementi naturali da quelli antropici.➤ Progettare azioni di tutela e valorizzazione del paesaggio.
3. Esporre oralmente e scrivere testi, anche digitali, utilizzando il lessico specifico.	<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere gli strumenti specifici (carte, grafici, dati statistici).➤ Conoscere i principali fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.➤ Analizzare le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici su diversa scala territoriale.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA

Curricolo per Competenze: LINGUE

Scuola Primaria				
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Comprendere vari tipi di messaggi orali e scritti relativi a situazioni note.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lessico di base su argomenti personali o di vita quotidiana. ➤ Numeri ➤ Colori ➤ Stati d'animo ➤ Tempo ➤ atmosferico ➤ Oggetti scolastici ➤ Animali ➤ domestici ➤ Parti del corpo ➤ Famiglia ➤ Cibo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere vocaboli, semplici istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stessi e al proprio ambiente. ➤ Comprendere canzoni, e brevi messaggi, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lessico di base a livello scritto e orale, su argomenti di vita quotidiana. ➤ Professioni ➤ Indicazioni stradali ➤ Parti del corpo ➤ Abbigliamento ➤ Sports ➤ Routines quotidiane 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso e identificare il tema generale di un discorso argomenti conosciuti. ➤ Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA

Curricolo per Competenze: LINGUE

<p>2. Interagire in diverse situazioni comunicative scambiando informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Is it a...? Yes, It is ➤ No, It isn't ➤ Do you like? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare. ➤ Comunicare oralmente attraverso frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. ➤ Comunicare scrivendo parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ What's your job? I'm a ➤ What's His/Her job? He/She is a ... ➤ What are you doing? I'm... ➤ What is He/She's doing? He/She is a ... ➤ Where is...? ➤ Go straight on/turn right/left ➤ What time do you get up? ➤ I get up at ... ➤ What time do you have lunch/dinner/ a shower? ➤ I have lunch/dinner/a shower at... 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagire in modo comprensibile con un compagno per descrivere o riferire informazioni. ➤ Comunicare per descrivere oralmente e in forma scritta persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
<p>3. Comunicare in situazioni ludiche e di lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lessico di base su argomenti personali o di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare strutture e lessico attraverso la drammatizzazione, question time e attività interattive in lingua straniera. ➤ Comunicare per riferire oralmente semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lessico di base su argomenti personali o di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare strutture e lessico attraverso la drammatizzazione, question time e attività interattive in lingua straniera. ➤ Comunicare per riferire oralmente semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA

Curricolo per Competenze: LINGUE

4. Riflettere sugli aspetti linguistici e culturali.			<ul style="list-style-type: none">➤ La struttura delle frasi per mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.➤ Aspetti di cultura e civiltà di alcuni Paesi anglofoni.	<ul style="list-style-type: none">➤ Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.➤ Mettere a confronto aspetti caratterizzanti la cultura e la civiltà dei paesi di cui si studia la lingua con la propria.
--	--	--	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze: LINGUE

Scuola Secondaria di I grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Comprendere vari tipi di messaggi orali e scritti relativi a situazioni note	<ul style="list-style-type: none">➤ Lessico di base su argomenti di interesse personale, di vita quotidiana e di studio.➤ Funzioni e strutture fondamentali per raggiungere il livello A1 (Francese) e A2 (Inglese).➤ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso quotidiano e di studio con elementi fondamentali di fonologia.	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprendere i punti principali di messaggi e annunci semplici e chiari su argomenti di interesse personale, quotidiano o di studio.➤ Cercare informazioni all'interno di testi di breve estensione di interesse personale, quotidiano e di studio.➤ Individuare le informazioni principali di testi/messaggi multimediali.
2. Interagire in diverse situazioni comunicative scambiando informazioni	<ul style="list-style-type: none">➤ Uso del dizionario bilingue.➤ Aspetti di cultura e civiltà dei paesi di cui si studia la lingua.	<ul style="list-style-type: none">➤ Interagire in brevi e semplici conversazioni su temi di interesse personale, quotidiano e di studio.➤ (Solo Inglese) Comprendere i punti chiave di una conversazione e replicare esponendo le proprie idee.➤ Descrivere in maniera semplice esperienze ed eventi relativi all'ambito personale.➤ Scrivere brevi testi di generi diversi per raccontare le proprie esperienze, dare informazioni relative alla sfera personale e di studio.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA

Curricolo per Competenze: LINGUE

3. Comunicare in situazioni ludiche e di lavoro	<ul style="list-style-type: none">➤ Applicazioni informatiche per l'elaborazione di presentazioni, e-mail, blog, etc. in lingua straniera.	<ul style="list-style-type: none">➤ Scrivere/riferire/rispondere a domande su semplici argomenti di studio.➤ Elaborare prodotti multimediali anche con semplici tecnologie digitali.
4. Riflettere sugli aspetti linguistici e culturali		<ul style="list-style-type: none">➤ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.➤ Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.➤ Riconoscere i propri errori ed individuare le proprie strategie utili ad apprendere una lingua.➤ Mettere a confronto aspetti caratterizzanti la cultura e la civiltà dei paesi di cui si studia la lingua con la propria.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

Scuola Primaria				
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Imparare ad applicare le tecniche di calcolo e i linguaggi matematici di base	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Numeri naturali oltre le migliaia in base 10 e anche in notazione decimale. ➤ Termini delle quattro operazioni ➤ Algoritmo di calcolo ➤ Le tabelline. ➤ Il concetto di frazione come parte di un intero. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere e scrivere i numeri in senso progressivo e regressivo in base 10 ➤ Confrontare ed ordinare numeri interi e decimali, usando i simboli $>$, $<$, $=$ ➤ Utilizzare strategie per velocizzare il calcolo orale e scritto ➤ Eseguire per iscritto le 4 operazioni con numeri interi verificandone l'esattezza con la relativa prova ➤ Rappresentare sulla retta i numeri decimali ➤ Eseguire semplici calcoli con i numeri decimali per poter utilizzare agevolmente la moneta corrente (euro) ➤ Leggere in contesti concreti le frazioni e rappresentarle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proprietà delle 4 operazioni ➤ Frazioni e percentuali ➤ Numeri decimali ➤ Numeri negativi ➤ Multipli e divisori ➤ Algoritmo di calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare tecniche di calcolo mentale ➤ Operare con i numeri decimali ➤ Collocare i numeri sulla retta ➤ Eseguire le quattro operazioni ➤ Eseguire semplici espressioni ➤ Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

<p>2. Rappresentare e descrivere oggetti matematici e relazioni</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Punto, segmento, rette e semirette.➤ Rette perpendicolari, parallele, orizzontali e verticali.➤ Angoli (retto, acuto, ottuso, piatto, giro).➤ Poligoni regolari➤ Piano cartesiano.➤ Simmetria➤ Carta quadrettata, riga, squadra➤ Unità del sistema monetario	<ul style="list-style-type: none">➤ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.➤ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.➤ Passare da una unità di misura all'altra anche nel contesto del sistema monetario	<ul style="list-style-type: none">➤ Punto, segmento, rette e semirette.➤ Rette perpendicolari, parallele, orizzontali e verticali.➤ Angoli (retto, acuto, ottuso, piatto, giro, concavo, convesso).➤ Poligoni regolari e irregolari.➤ Formule per il calcolo di perimetro e area.	<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere gli elementi fondamentali del linguaggio geometrico.➤ Confrontare e misurare angoli.➤ Descrivere, denominare e classificare le figure geometriche.➤ Calcolare perimetro e area.➤ Operare trasformazioni isometriche.
---	---	--	---	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

<p>3. Comprendere situazioni problematiche in diversi contesti ed elaborare soluzioni</p>	<p>➤ La terminologia adeguata alla situazione matematica</p>	<p>➤ Affrontare situazioni problematiche, rappresentandole in diversi modi, arrivando alla precisa individuazione di ciò che è noto e di ciò che si intende trovare congetturando soluzioni e risultati.</p>	<p>➤ Strategia di lettura in testi matematici ➤ I connettivi logici ➤ Diversi tipi di rappresentazione grafica ➤ Gli algoritmi di calcolo</p>	<p>➤ Leggere e comprendere il testo di un problema ➤ Ricavare i dati utili alla soluzione ➤ Rappresentare graficamente la situazione anche attraverso l'uso di strumenti ➤ Fare ipotesi risolutive coerenti ➤ Individuare e applicare i corretti algoritmi per la soluzione. Inventare problemi partendo da elementi dati</p>
<p>4. Argomentare procedimenti matematici, in forma scritta e orale, mantenendo il controllo del processo e dei risultati</p>	<p>➤ Parole ed espressioni specifiche riferite a ciascun argomento trattato</p>	<p>➤ Descrivere il procedimento seguito utilizzando linguaggio specifico in forma orale per risolvere una situazione</p>	<p>➤ Parole ed espressioni specifiche riferite a ciascun argomento trattato</p>	<p>➤ Descrivere e motivare il procedimento seguito, anche in forma scritta, per risolvere una situazione ➤ Confrontare il proprio punto di vista con quello degli altri ➤ Riconoscere strategie di risoluzione diverse dalla propria</p>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

Scuola Secondaria di I grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Imparare ad applicare tecniche di calcolo e i linguaggi matematici di base	<ul style="list-style-type: none">➤ I numeri e i loro insiemi (N, Q, I, Z, R)➤ Le quattro operazioni: definizione, caratteristiche e loro proprietà➤ Algoritmi risolutivi delle operazioni (nei vari insiemi)➤ L'elevamento a potenza: definizione, caratteristiche e proprietà.➤ La notazione scientifica di un numero➤ Il significato di multiplo e divisore di un numero➤ Il significato di numero primo e numero composto➤ I criteri di divisibilità	<p>Da Numeri</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni tra i numeri conosciuti, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.➤ Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.➤ Utilizzare le proprietà delle quattro operazioni per semplificare ed eseguire, anche mentalmente, le operazioni.➤ Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.➤ Calcolare una potenza➤ Utilizzare le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.➤ Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato.➤ Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

	<ul style="list-style-type: none">➤ Le frazioni e la loro operatività➤ Frazioni equivalenti➤ Classificazione delle frazioni➤ Relazioni tra numeri decimali, frazioni decimali e percentuali➤ Il significato di percentuale➤ Rapporto tra numeri/grandezze➤ Le proporzioni: definizione, caratteristiche e proprietà➤ Le equazioni e i principi di equivalenza➤ La radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.➤ L'estrazione di radice: definizione, caratteristiche e proprietà	<ul style="list-style-type: none">➤ Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.➤ Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.➤ Scomporre numeri naturali in fattori primi e utilizzare tale scomposizione per diversi fini.➤ Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.➤ Espandere o ridurre una frazione per ottenere frazioni equivalenti➤ Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.➤ Comprendere il significato di percentuale e calcolarla utilizzando strategie diverse.➤ Stabilire una relazione tra percentuale, frazione decimale e numero decimale (e/o viceversa)➤ Riconoscere e utilizzare i principi di equivalenza per semplificare un'equazione➤ Calcolare la radice quadrata e cubica➤ Utilizzare le tavole numeriche per estrarre la radice quadrata e cubica➤ Applicare le proprietà delle radici➤ Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
--	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

<p>2. Rappresentare e descrivere oggetti matematici e relazioni</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Confronto e rappresentazione dei numeri (degli insiemi N, Q, I, Z, R) su una retta➤ Definizioni e proprietà degli enti geometrici fondamentali➤ Il piano cartesiano Definizioni e proprietà di rette parallele e perpendicolari➤ Definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).➤ La similitudine: definizione, proprietà, criteri➤ Le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.➤ Definizioni e proprietà delle principali figure solide (tridimensionali)	<p>Da Numeri</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Eseguire ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti➤ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.➤ Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. <p>Da Spazio e Figure</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).➤ Rappresentare punti, segmenti e figure anche sul piano cartesiano.➤ Utilizzare gli strumenti geometrici per tracciare rette parallele e perpendicolari.➤ Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.➤ Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.➤ Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.➤ Utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.➤ Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.➤ Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali
---	---	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

<p>3. Comprendere situazioni problematiche in diversi contesti ed elaborare soluzioni</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Il concetto di perimetro e area di una figura piana➤ Il concetto di isoperimetria➤ Il concetto di equivalenza➤ Il Teorema di Pitagora➤ Il cerchio e la circonferenza e le loro parti➤ Poligoni inscritti e circoscritti: definizione e proprietà➤ Il concetto di superficie laterale, superficie totale e volume di una figura solida➤ Le equazioni e loro tecniche risolutive➤ Elementi essenziali di statistica.	<p>Da Numeri</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Fornire la soluzione di un problema➤ Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. <p>Da Spazio e Figure</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari.➤ Determinare l'area di semplici figure utilizzando le più comuni formule.➤ Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve.➤ Applicare il Teorema di Pitagora in matematica e in situazioni concrete.➤ Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa.➤ Calcolare l'area e il perimetro di poligoni inscritti e circoscritti individuando le relazioni tra gli elementi dei poligoni e le parti del cerchio.➤ Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.➤ Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>Da Relazioni e funzioni</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.
---	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MATEMATICA

		<p>Da Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none">➤ In situazioni autentiche, sa confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.➤ Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.➤ Valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.
<p>4. Argomentare i procedimenti matematici, in forma scritta e orale, mantenendo il controllo del processo e dei risultati</p>	<p>➤ Linguaggi specifici della matematica</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Descrivere e motivare le strategie risolutive utilizzando vari registri.➤ Confrontare il proprio punto di vista con quello degli altri➤ Riconoscere strategie di risoluzione diverse dalla propria



Curricolo per Competenze: SCIENZE

Scuola Primaria				
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
1.Osservare, porsi domande sperimentare con approccio scientifico	<ul style="list-style-type: none">➤ Le fasi del metodo scientifico.➤ Elementi essenziali di acqua, aria e suolo.➤ Fenomeni atmosferici	<ul style="list-style-type: none">➤ Individuare e analizzare la struttura di semplici oggetti.➤ Realizzare semplici esperimenti.➤ Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque.➤ Osservare e comprendere il perchè dei fenomeni atmosferici.➤ Osservare le trasformazioni ambientali naturali e artificiali.	<ul style="list-style-type: none">➤ Materia➤ Stati della materia➤ Passaggi di stato➤ Trasformazione della materia➤ Calore➤ Ciclo dell'acqua➤ Aria➤ Suolo	<ul style="list-style-type: none">➤ Osservare, riconoscere e individuare con esperienze concrete le trasformazioni della materia.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze: SCIENZE

<p>2. Elaborare schematizzazioni e modellazioni di fatti e fenomeni</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Seriazione e classificazione di oggetti.➤ Proprietà dei materiali (ad esempio leggerezza, durezza, fragilità).	<ul style="list-style-type: none">➤ Descrivere e classificare oggetti in base alle loro proprietà.➤ Misurare con strumenti appropriati a seconda delle diverse situazioni problematiche.	<ul style="list-style-type: none">➤ Fonti di energia➤ Forme di energia➤ Le unità di misura del S.I.➤ Terra➤ Universo➤ Moti delle Terra	<ul style="list-style-type: none">➤ Riconoscere nei fenomeni della realtà quotidiana il concetto di energia.➤ Individuare le proprietà degli oggetti utilizzando le unità di misura convenzionali.➤ Riprodurre il movimento dei corpi celesti anche attraverso attività ludiche.
<p>3. Comunicare e argomentare fatto idee relativi alle scienze</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Ambiente naturale➤ Ambiente artificiale➤ Schemi e mappe	<ul style="list-style-type: none">➤ Interpretare le trasformazioni ambientali naturali e artificiali.➤ Saper costruire ed usare schemi diversi per relazionare le conoscenze apprese.	<ul style="list-style-type: none">➤ Il linguaggio specifico delle scienze: fisica, chimica e biologia.➤ Ambiente e le sue caratteristiche.➤ I problemi ambientali.	<ul style="list-style-type: none">➤ Relazionare le esperienze effettuate utilizzando il linguaggio specifico.➤ Argomentare i relativi cambiamenti nel tempo e la conseguente azione modificatrice dell'uomo sull'ambiente.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze: SCIENZE

<p>4. Riconoscere strutture, funzionamenti e biologia dei viventi</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Piante➤ Animali➤ Microrganismi	<ul style="list-style-type: none">➤ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.➤ Individuare somiglianze e differenze.	<ul style="list-style-type: none">➤ Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati.➤ Funzionamento delle diverse parti del corpo.➤ Piramide alimentare➤ Fattori e comportamenti utili per la salute.	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprendere il funzionamento del corpo umano come sistema.➤ Comprendere l'importanza di una sana alimentazione e di una regolare attività motoria.
---	--	---	--	---



Curricolo per Competenze: SCIENZE

<i>Scuola Secondaria di I grado</i>		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Osservare, porsi domande e sperimentare con approccio scientifico	<ul style="list-style-type: none">➤ Grandezze fisiche fondamentali (massa, peso, calore, pressione, velocità, ecc.)➤ Concetto di trasformazione fisica➤ Concetto di energia➤ Concetti di trasformazione chimica (atomi, molecole, composti e loro reazioni).➤ Elementi fondamentali di geologia e astronomia.➤ Cellule ed esseri viventi	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie esperienze➤ Utilizzare il concetto di energia e realizzare esperienze➤ Sperimentare reazioni chimiche➤ Realizzare esperienze in ambito astronomico e geologico.➤ Realizzare esperienze sui viventi➤ Raccogliere dati relativi agli esperimenti effettuati
2. Elaborare schematizzazioni e modellazioni di fatti e fenomeni	<ul style="list-style-type: none">➤ Tabelle, grafici➤ Semplici leggi matematiche e fisiche (cinematica, dinamica, ecc.)	<ul style="list-style-type: none">➤ Trovare relazioni quantitative tra i dati ed esprimerle con rappresentazioni formali➤ Individuare la dipendenza di alcune grandezze da altre variabili ed esprimerla tramite una legge.➤ Modellizzare vari fenomeni naturali (come fenomeni geologici, atmosferici e celesti)



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze: SCIENZE

3. Comunicare e argomentare fatti e idee relativi alle scienze	➤ Linguaggio specifico	➤ Descrivere in modo chiaro e corretto, utilizzando il linguaggio specifico appropriato, fatti e idee relativi alle scienze. ➤ Descrivere e motivare comportamenti e scelte personali in ambito ecologico
4. Riconoscere strutture, funzionamenti e biologia dei viventi	➤ Cellula vegetale e animale ➤ I cinque regni dei viventi ➤ Il senso delle grandi classificazioni ➤ Il corpo umano ➤ Nozioni fondamentali di genetica ➤ Fattori e comportamenti utili per la salute	➤ Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi. ➤ Interpretare il funzionamento macroscopico dei viventi attraverso il modello cellulare ➤ Comprendere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari. ➤ Sviluppare la cura ed il controllo della propria salute



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MUSICA

Scuola Primaria		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Comprendere nell'ascolto, commentare e valutare brani musicali di vario genere riconoscendone le peculiarità	<ul style="list-style-type: none">➤ Suoni, rumori➤ Parametri del suono➤ Brani musicali di forme, generi, stili e culture differenti	<ul style="list-style-type: none">➤ Sviluppare la capacità d'ascolto consapevole➤ Riconoscere, individuare, classificare, raffrontare elementi musicali
2. Esplorare le possibilità sonore ed espressive della propria voce e di strumenti ritmico-melodici, sperimentando modelli esecutivi differenti e adattandoli a sé	<ul style="list-style-type: none">➤ Le sonorità del corpo e della voce➤ Timbri dello strumentario Orff➤ Parametri del suono	<ul style="list-style-type: none">➤ Esprimersi attraverso il canto individuale e di gruppo➤ Applicare i parametri del suono➤ Improvvisare sequenze musicali ritmico/vocali/ strumentali utilizzando modelli personali e non➤ Costruire semplici strumenti
3. Riprodurre/ eseguire brani musicali vocali o strumentali per imitazione o decodificando da uno spartito ed elaborare variazioni/accompagnamenti ritmici/armonici/melodici per brani musicali di vari generi e stili	<ul style="list-style-type: none">➤ Testi letterari e filastrocche➤ Notazione non convenzionale e convenzionale➤ Strumentario Orff	<ul style="list-style-type: none">➤ Imparare a sonorizzare con la voce o con lo strumentario, individualmente e/o in gruppo➤ Imparare a muovere e coordinare il proprio corpo in relazione agli stimoli sonori e allo spazio



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze: MUSICA

Scuola secondaria di I Grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Comprendere nell'ascolto, commentare e valutare brani musicali di vario genere riconoscendone le peculiarità	<ul style="list-style-type: none">➤ Brani musicali di forme, generi, stili e culture differenti➤ Strumenti, voci➤ Parametri del suono➤ Periodizzazione della musica nella sua storia e i suoi esponenti principali	<ul style="list-style-type: none">➤ Sviluppare la capacità d'ascolto consapevole➤ Riconoscere, individuare, classificare, raffrontare, contestualizzare la forma, gli organici strumentali, gli stili esecutivi
2. Esplorare le possibilità sonore ed espressive della propria voce e di strumenti ritmico-melodici, sperimentando modelli esecutivi differenti e adattandoli a sé	<ul style="list-style-type: none">➤ Strumenti, voci➤ Parametri del suono➤ Sequenze ritmiche e/o melodiche anche con risorse multimediali➤ Strumenti convenzionali e non	<ul style="list-style-type: none">➤ Improvvisare sequenze musicali ritmico/vocali/ strumentali utilizzando modelli personali e non
3. Riprodurre/eseguire brani musicali vocali o strumentali per imitazione o decodificando da uno spartito ed elaborare variazioni/accompagnamenti ritmici/armonici/melodici per brani musicali di vari generi e stili	<ul style="list-style-type: none">➤ La notazione convenzionale e altri sistemi di scrittura➤ Brani musicali ritmico melodici➤ Principali comandi di programmi informatici di scrittura notazionale e di audio editing	<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipare alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali da solo e/o in gruppo anche utilizzando supporti multimediali



Curricolo per Competenze: ARTE

Scuola Primaria		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Esprimersi e comunicare in modo originale realizzando elaborati con tecniche e materiali differenti.	<ul style="list-style-type: none">➤ Elementi della comunicazione iconica: il colore, il segno, i piani del disegno.➤ Stili e linguaggi di rappresentazione del vissuto e della realtà.	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzare il colore.➤ Elaborare produzioni personali.➤ Utilizzare le linee, i punti.➤ Sviluppare i piani del disegno.➤ Rappresentare graficamente testi di vario genere, ascoltato o letto.
2. Leggere e comprendere immagini, opere d'arte, messaggi multimediali e opere d'arte nei vari contesti storici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Gli elementi costitutivi di un'immagine.➤ Effetti di luci e ombre.➤ Gli elementi della composizione.➤ Gli elementi essenziali di un'opera d'arte.	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzare il linguaggio dei fumetti, foto, pubblicità.➤ Riconoscere tecniche di rappresentazione e composizione.➤ Ricavare informazioni da opere osservate.
3. Imparare a conoscere e rispettare i beni artistici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Le opere d'arte più significative.	<ul style="list-style-type: none">➤ Riconoscere nel territorio il valore delle opere d'arte.➤ Riprodurre copie dal vero di opere d'arte.➤ Riconoscere e tutelare i beni artistici.



Curricolo per Competenze: ARTE

Scuola Secondaria di I grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZA	ABILITÀ
1. Esprimersi e comunicare in modo originale realizzando elaborati con tecniche e materiali differenti.	<ul style="list-style-type: none">➤ Linee guida per l'analisi della realtà percepita➤ Tecniche e linguaggi più adeguati per realizzare elaborati grafici con determinata finalità operativa.	<ul style="list-style-type: none">➤ Produrre elaborati e introdurre elementi personali scoperti osservando e utilizzando varie tecniche.
2. Leggere e comprendere immagini, opere d'arte, messaggi multimediali e opere d'arte nei vari contesti storici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Analizzare e riconoscere le caratteristiche del periodo storico-artistico.	<ul style="list-style-type: none">➤ Osservare e descrivere immagini in base al soggetto presentato.
3. Imparare a conoscere e rispettare i beni artistici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici dell'arte.	<ul style="list-style-type: none">➤ Leggere e commentare un'opera d'arte.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE MOTORIA

Scuola Primaria		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZA	ABILITÀ
1. Drammatizzare esperienze	<ul style="list-style-type: none">➤ I codici espressivi non verbali del corpo e del movimento.➤ Drammatizzazioni, mimo, danze.	<ul style="list-style-type: none">➤ Riconoscere e comunicare i propri stati d'animo attraverso anche forme di gioco.
2. Sperimentare ed eseguire schemi motori di base	<ul style="list-style-type: none">➤ Schemi motori di base, con particolare attenzione alla lateralizzazione➤ Azioni motorie confermanti la lateralizzazione	<ul style="list-style-type: none">➤ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare...)➤ Memorizzare strutture ritmiche e riprodurle.➤ Acquisire consapevolezza dei cambiamenti del proprio corpo e dei propri bisogni.
3. Rispettare regole e principi per favorire interazioni	<ul style="list-style-type: none">➤ Strutture e regole del gioco-sport➤ I diversi ruoli nel gioco➤ Il rispetto di sé e dell'altro nel gioco	<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipare alle attività di gioco motorio e sportivo con responsabilità e lealtà, accettando ruoli e diversità.➤ Rispettare regole, regolamenti, sanzioni e accettare la sconfitta.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE MOTORIA

Scuola Secondaria di I grado		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE	
	CONOSCENZA	ABILITÀ
1.Drammatizzare esperienze	<ul style="list-style-type: none">➤ le modalità espressive del corpo e del linguaggio motorio-espressivo	<ul style="list-style-type: none">➤ Leggere i linguaggi dei compagni in fase ludica.➤ Riconoscere stati d'animo propri e altrui.
2.Sperimentare ed eseguire schemi motori di base	<ul style="list-style-type: none">➤ Gli schemi motori di base➤ L'orientamento nello spazio interno ed esterno	<ul style="list-style-type: none">➤ Risolvere problemi di orientamento durante una prestazione motoria in ambiente naturale (Orienteering)
3.Rispettare regole e principi per favorire interazioni	<ul style="list-style-type: none">➤ Gioco con ruoli➤ Inclusione	<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere e applicare in modo corretto le regole degli sport praticati, assumendo anche il ruolo di arbitro e di giudice.➤ Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia
Curricolo per Competenze: **TECNOLOGIA**

Scuola Primaria		
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Imparare a conoscere e riconoscere i sistemi tecnologici e naturali	<ul style="list-style-type: none">➤ Funzione di macchinari legati alla vita quotidiana: matita, gomma, penne, bicicletta, strumenti musicali...;➤ Tecniche di riciclaggio dei materiali (vetro, plastica, umido).➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.➤ Utilizzo di programmi di video scrittura, di grafica.➤ Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.	<ul style="list-style-type: none">➤ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio➤ Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
2. Eseguire procedure per realizzare prodotti	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.➤ Utilizzo di programmi di video scrittura, di grafica (software offline e online per attività di Coding)➤ Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.	<ul style="list-style-type: none">➤ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico➤ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.➤ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari➤ Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un manufatto.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia
Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p>3. Argomentare con linguaggi diversi</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.➤ Utilizzo di programmi di video scrittura, di grafica.➤ Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.➤ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.➤ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
---	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia
Curricolo per Competenze: **TECNOLOGIA**

Scuola Secondaria di I grado		
ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1. Imparare a conoscere e riconoscere, i sistemi tecnologici e naturali</p> <p><i>vedere e osservare</i> <i>prevedere e immaginare</i> <i>intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Concetto di struttura di un oggetto.➤ Analisi tecnica e suo procedimento ed esecuzione in maniera sistematica dell'analisi tecnica di semplici oggetti.➤ Concetto di misura e di grandezze fisiche ed esecuzione di semplici misurazioni.➤ Classificazione, origine, provenienza e proprietà dei materiali ed individuazione e spiegazione delle caratteristiche dei materiali.➤ Come si costruisce la casa: riconoscimento degli elementi strutturali e le tecniche costruttive.➤ Classificazione degli alloggi e gli spazi della casa. Concetti di economia: bisogni, beni e servizi ed identificazione di beni, bisogni e servizi.➤ L'agricoltura e la produzione alimentare: saper riconoscere le caratteristiche organolettiche e nutritive dei cibi, le tecnologie legate alla loro produzione.	<ul style="list-style-type: none">➤ Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.➤ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.➤ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.➤ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità➤ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano➤ Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia
Curricolo per Competenze: **TECNOLOGIA**

<p>2. Eseguire procedure per realizzare prodotti</p> <p><i>vedere e osservare</i> <i>prevedere e immaginare</i> <i>intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzo di programmi di video scrittura, di grafica➤ Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.➤ La raccolta differenziata.➤ Lettura delle etichette.➤ Energia: fonti forme e trasformazioni.➤ Produzione, distribuzione ed utilizzazione dell'energia elettrica. Biomassa, biocombustibili, bioenergia.➤ Elettricità: elementi fondamentali di un circuito elettrico e realizzazione di semplici modelli.➤ Concetto di disegno tecnico e strumenti di base. Le costruzioni geometriche di base. Le regole delle proiezioni ortogonali. Le regole dell'assonometria/ rappresentazione grafica di solidi semplici e complessi e di oggetti elementari con il metodo dell'assonometria e delle proiezioni	<ul style="list-style-type: none">➤ Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione➤ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.➤ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.➤ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.➤ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.➤ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.➤ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano➤ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti
--	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia
Curricolo per Competenze: **TECNOLOGIA**

<p>3. Argomentare con linguaggi diversi</p> <p><i>vedere e osservare</i> <i>prevedere e immaginare</i> <i>intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.➤ Concetto di disegno tecnico e strumenti di base. Le costruzioni geometriche di base. Le regole delle proiezioni ortogonali. Le regole dell'assonometria/ rappresentazione grafica di solidi semplici e complessi e di oggetti elementari con il metodo dell'assonometria e delle proiezioni	<ul style="list-style-type: none">➤ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative➤ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.➤ Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.➤ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.➤ Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot
<p>4. analizzare e valutare elementi e materiali per realizzare un progetto</p> <p><i>vedere e osservare</i> <i>prevedere e immaginare</i> <i>intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.➤ Concetti di economia, bisogni, beni e servizi ed identificazione di beni, bisogni e servizi➤ Energia: fonti forme e trasformazioni.➤ Produzione, distribuzione ed utilizzazione dell'energia elettrica. Biomassa, biocombustibili, bioenergia.➤ Elettricità: elementi fondamentali di un circuito elettrico e realizzazione di semplici modelli.➤ Concetto di disegno tecnico e strumenti di base. Le costruzioni geometriche di base. Le regole delle proiezioni ortogonali. Le regole dell'assonometria/ rappresentazione grafica di solidi semplici e complessi e di oggetti elementari con il metodo dell'assonometria e delle proiezioni	<ul style="list-style-type: none">➤ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi➤ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità➤ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano➤ Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI
Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Campi d'esperienza: i discorsi e le parole-tutti

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">➤ Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.➤ Comprendere testi di vario tipo letti da altri.➤ Riflettere sulla lingua e il suo funzionamento.	<ul style="list-style-type: none">➤ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.➤ Principi essenziali di organizzazione del discorso.➤ Principali connettivi logici e temporali.➤ Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.➤ Abbinamento fonema-grafema Codici linguistici: parola e immagine.➤ NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">➤ Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.➤ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.➤ Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.➤ Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.➤ Analizzare e commentare figure di crescente complessità.➤ Formulare frasi di senso compiuto.➤ Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.➤ Esprimere sentimenti e stati d'animo.➤ Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.➤ Inventare storie e racconti.	<ul style="list-style-type: none">➤ Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.➤ A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo.➤ Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.➤ Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.➤ A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.➤ A partire da immagini di persone o



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze Infanzia

- Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.
- Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.
- Riprodurre e confrontare scritte.
- Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.

personaggi che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.

- A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"
Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Campi d'esperienza: il sé e l'altro-tutti

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">➤ Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.➤ Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.➤ Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.➤ Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.➤ Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute.	<ul style="list-style-type: none">➤ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni.➤ Significato della regola.➤ Usi e costumi del proprio territorio.➤ Semplici strategie di memorizzazione.➤ Schemi, tabelle, scalette.➤ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.	<ul style="list-style-type: none">➤ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.➤ Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.➤ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.➤ Rispettare i tempi degli altri.➤ Collaborare con gli altri.➤ Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.➤ Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.➤ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.	<ul style="list-style-type: none">➤ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.➤ Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.➤ Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.➤ Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

<ul style="list-style-type: none">➤ Acquisire ed interpretare l'informazione.➤ Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.➤ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.➤ Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.		<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.➤ Scambiare giochi, materiali, ecc...➤ Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni.➤ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute.➤ Riconoscere l'altro diverso da sé.➤ Rispondere a domande su un testo o su un video.➤ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.➤ Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.➤ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.➤ Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.➤ Costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate.➤ Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.➤ Compilare semplici tabelle.	<p>manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) permettere a confronto le diversità.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).➤ Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.➤ Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.➤ A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.➤ A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
--	--	---	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA

Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Campi di esperienza: tutti

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. ➤ Assumere e portare a termine compiti e iniziative. ➤ Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. ➤ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole della discussione. ➤ I ruoli e la loro funzione. ➤ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ➤ Fasi di un'azione. ➤ Modalità di decisione (es: "Sei cappelli"). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. ➤ Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti. ➤ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. ➤ Formulare proposte di lavoro, di gioco... ➤ Confrontare la propria idea con quella altrui. ➤ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ➤ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. ➤ Formulare ipotesi di soluzione. ➤ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. ➤ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. ➤ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... ➤ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro ➤ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. ➤ Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco o predisposto all'insegnante ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. ➤ "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. ➤ Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia -

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Campi d'esperienza: i discorsi e le parole - tutti

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">➤ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.➤ Comunicare verbalmente in situazioni di vita quotidiana.	<ul style="list-style-type: none">➤ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.➤ Repertorio di parole frasi memorizzate di uso comune.➤ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane in diverse lingue.➤ Vocaboli di uso comune nelle lingue presenti a scuola.	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.➤ Produzione orale➤ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.➤ Utilizzare semplici parole, espressioni e frasi nelle rispettive lingue madri presenti a scuola.➤ Imparare filastrocche, conte nelle diverse lingue straniere.	<ul style="list-style-type: none">➤ Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.➤ Presentarsi.➤ Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole e frasi in lingua straniera.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Campi d'esperienza: la conoscenza del mondo. Oggetti, fenomeni, viventi – Numero e spazio

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">➤ Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.➤ Utilizzare semplici simboli per registrare.➤ Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.➤ Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.➤ Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.➤ Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre	<ul style="list-style-type: none">➤ Concetti temporali: (prima - dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.➤ Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.➤ Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...).➤ Raggruppamenti.➤ Seriazioni e ordinamenti.➤ Serie e ritmi.➤ Simboli, mappe e percorsi.➤ Figure e forme.➤ Numeri e numerazione.➤ Strumenti e tecniche di misura.➤ Elementi e parti del mondo e della natura.➤ Strumenti tecnologici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Raggruppare e seriare secondo criteri diversi (dati o personali).➤ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.➤ Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.➤ Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.➤ Individuare e Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).➤ Numerare (ordinalità, cardinalità del numero).➤ Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.➤ Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.➤ Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.	<ul style="list-style-type: none">➤ Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata.➤ Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.➤ Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche, le assenze, ecc.; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio = carnevale, ecc.).➤ Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.➤ Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti,



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

<p>persone, negli oggetti, nella natura.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.➤ Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.➤ Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.➤ Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.		<ul style="list-style-type: none">➤ Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.➤ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.➤ Osservare la realtà che ci circonda.➤ Porre domande sulle cose e la natura.➤ Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.➤ Descrivere e confrontare fatti ed eventi.➤ Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.➤ Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate allo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.➤ Elaborare previsioni ed ipotesi.➤ Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.➤ Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.➤ Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.➤ Costruire modelli e plastici per rappresentare la realtà.➤ Costruire modelli e assemblare manufatti e oggetti tecnologici.	<p>nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra".</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.➤ Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).➤ Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.➤ Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo ...).➤ Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.
---	--	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Campi d'esperienza: tutti

NUCLI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
COSTITUZIONE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Legalità. ➤ Solidarietà. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere l'esistenza della Costituzione italiana. ➤ Conoscere l'esistenza di Stato, Regione, Europa. ➤ Conoscere i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (Sindaco, Presidente della Repubblica). ➤ Scoprire e manifestare il senso della propria identità e appartenenza. ➤ Conoscere e rispettare alcune semplici ed essenziali regole del codice della strada ➤ Conosce diritti/doveri necessari per la convivenza nei vari contesti 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere che i fondamenti necessari alla pacifica convivenza che sono contenuti nel "libro della Costituzione". ➤ Promuovere la comprensione di concetti quali Libertà, Rispetto, Solidarietà e Responsabilità. ➤ Rafforzare autonomia, identità e stima di sé. ➤ Conoscere i principali simboli identitari della nazione italiana (bandiera). ➤ Sperimentare le prime forme di comunicazione, di ascolto e comprensione dell'altro ➤ Rispettare il proprio turno nella conversazione e nel gioco ➤ Riconoscere i ruoli e saperli 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Racconti tematici. ➤ Conversazioni guidate. ➤ Osservazione di immagini. ➤ Libri e video tematici per l'infanzia. ➤ Uso della digital-board. ➤ Schede strutturate. ➤ Attività pittoriche e plastiche individuali e di gruppo. ➤ Esperienze laboratoriali. ➤ Role playing. ➤ Cartelloni.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

<p>SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Educazione ambientale.➤ Conoscenza e tutela del patrimonio e del Territorio e del patrimonio.	<ul style="list-style-type: none">➤ Cominciare a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela e della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.➤ Conoscere ed applicare le regole basilari per la raccolta differenziata.➤ Conoscere ed applicare le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale.➤ Iniziare a comprendere i	<p>rispettare</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Approcciarsi alla conoscenza della realtà territoriale e ambientale alla quale si è legati emotivamente (luoghi, storie, tradizioni).➤ Conoscere i diritti fondamentali della persona➤ Assumere atteggiamenti di solidarietà e collaborazione.➤ Rispettare se stessi e gli altri in una prospettiva inclusiva. <ul style="list-style-type: none">➤ Imparare ad adottare buone pratiche ambientali.➤ Conoscere i colori dei raccoglitori per differenziare i materiali.<ul style="list-style-type: none">➤ Distinguere tra i vari materiali.➤ Sviluppare pratiche igieniche quotidiane personali.➤ Avere cura e rispetto del materiale proprio e altrui.➤ Accettare buone abitudini alimentari.	<ul style="list-style-type: none">➤ Esplorazione degli ambienti circostanti.➤ Giochi all'aperto.➤ Riciclo creativo.➤ Giochi di ruolo.➤ Racconti tematici.➤ Conversazioni guidate.➤ Giochi di scambio, baratto.
---	--	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

<p>CITTADINANZA DIGITALE</p>	<p>principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, i cibi con cui non bisogna esagerare.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Approcciarsi alle prime abilità di tipo logico-matematico.➤ Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni.➤ Acquisire le prime abilità digitali.	<ul style="list-style-type: none">➤ Saper contare e discriminare quantità.➤ Sapersi orientare in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio.➤ Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali.➤ Saper utilizzare semplici software didattici.	<ul style="list-style-type: none">➤ Attività di routine legate al contare o a creare insieme.➤ Giochi motori di orientamento spaziale.➤ Coding➤ Utilizzo ludico e inclusivo di giochi digitali alla Lim (memory, puzzle, creazione di disegni...).
-------------------------------------	---	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"
Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia			
COMPETENZA CHIAVE E EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IMMAGINI, SUONI, COLORI			
Campi d'esperienza: immagini, suoni e colori			
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. ➤ Principali forme di espressione artistica. ➤ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. ➤ Gioco simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...); ascoltare brani musicali. ➤ Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. ➤ Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ➤ Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. ➤ Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. ➤ Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. ➤ Esplorare i materiali a disposizione e 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. ➤ Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. ➤ Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. ➤ Copiare opere di artisti; commentare l'originale. Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. ➤ Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli" Curricolo per Competenze Infanzia

		<p>utilizzarli in modo personale.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.➤ Usare modi diversi per stendere il colore.➤ Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.➤ Impugnare differenti strumenti e ritagliare.➤ Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.➤ Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.➤ Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.➤ Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.➤ Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.	<p>giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.).➤ Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.➤ Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.➤ Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.
--	--	---	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

Curricolo per Competenze Infanzia

		<ul style="list-style-type: none">➤ Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.➤ Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.➤ Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	
--	--	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI
Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'Infanzia

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED
ESPRESSIONE CULTURALI – IL CORPO E IL MOVIMENTO**

Campi d'esperienza: il corpo e il movimento

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">➤ Conoscere il proprio corpo padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.➤ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.➤ Assumersi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.➤ Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.➤ Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	<ul style="list-style-type: none">➤ Il corpo e le differenze di genere.➤ Regole di igiene del corpo e degli ambienti.➤ Gli alimenti.➤ Il movimento sicuro.➤ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.➤ Le regole dei giochi.➤ I sensi.	<ul style="list-style-type: none">➤ Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.➤ Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.➤ Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.➤ Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.➤ Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.	<ul style="list-style-type: none">➤ Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuati accompagnati da giochi sonori (canzoncini, ritmi) per la denominazione.➤ Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc.➤ Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi.➤ Eseguire semplici giochi di squadra,



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

Curricolo per Competenze Infanzia

<p>➤ Utilizzare i sensi per conoscere la realtà che ci circonda.</p>		<ul style="list-style-type: none">➤ Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.➤ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.➤ Controllare la forza del corpo individuare potenziali rischi.➤ Rispettare le regole nei giochi.➤ Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	<p>rispettando le regole date.</p> <p>➤ In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).</p>
--	--	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze Infanzia

Scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPA: COMPETENZA DIGITALE

Campi d'esperienza: tutti

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>➤ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>➤ Il computer e i suoi usi.</p> <p>➤ Mouse.</p> <p>➤ Tastiera.</p> <p>➤ Icone principali di Windows e di Word.</p> <p>➤ Altri strumenti di comunicazione e suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).</p>	<p>➤ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>➤ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</p> <p>➤ Individuare e aprire icone relative comandi, file, cartelle ...</p> <p>➤ Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>➤ Eseguire giochi ed esercizi di tipo: logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>➤ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>➤ Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p>	<p>➤ Vedi abilità.</p>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

Curricolo per Competenze Infanzia

		<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	
--	--	--	--