



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

## Curricolo per Competenze: ITALIANO

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
1. Comprendere nell'ascolto e nella lettura testi e messaggi di vario genere, diretti o trasmessi dai media	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Partecipare alla lettura/visione/ascolto di storie e racconti realistici o fantastici, attraverso libri e strumenti digitali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ascoltare e comprendere narrazioni, storie ed esperienze</li><li>➤ Comprendere il significato di messaggi verbali e non (grafici, iconografici, simbolici)</li><li>➤ Sviluppare il repertorio linguistico adatto agli apprendimenti nei vari campi di esperienza</li></ul>
2. Produrre testi orali e scritti attraverso linguaggi differenti	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ascoltare e memorizzare filastrocche, canti, poesie</li><li>➤ Utilizzare gli elementi convenzionali della scrittura (segni e simboli)</li><li>➤ Favorire la scrittura spontanea</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esplorare forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</li></ul>
3. Imparare ad applicare conoscenze lessicali	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Cercare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</li><li>➤ Ricercare parole nuove o diverse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Arricchire il proprio vocabolario</li><li>➤ Chiedere spiegazioni</li><li>➤ Utilizzare il linguaggio per progettare attività e definire regole</li><li>➤ Fare semplici ipotesi sui significati</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI

## Curricolo per Competenze: ITALIANO

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



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"><li>➤ Interpretare testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</li><li>➤ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne coglierne il senso globale.</li><li>➤ Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</li></ul>		<p>di un argomento.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ricercare le informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi.</li><li>➤ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</li><li>➤ 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.</li></ul>
--	--	--	--	---



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



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



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

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



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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"

## Curricolo per Competenze: STORIA

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
1. Selezionare informazioni, fonti e documenti, anche digitali, di carattere storico del passato e del presente	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Osservare la successione dei giorni con l'utilizzo del calendario</li><li>➤ Osservare i cambiamenti climatici e stagionali</li><li>➤ Riflettere sul concetto di durata temporale attraverso l'utilizzo di strumenti di misurazione temporale</li><li>➤ Riflettere sulle sequenze temporali (prima/dopo, ieri/oggi/domani, giorno/notte)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ragionare sul concetto di passato, presente e futuro</li><li>➤ Acquisire il concetto di contemporaneità</li><li>➤ Collocare eventi legati ad esperienze scolastiche e familiari nel presente, nel passato e nel futuro</li></ul>
3. Esporre oralmente e scrivere testi, anche digitali, utilizzando il lessico specifico	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Raccontare e descrivere esperienze vissute nel passato recente</li><li>➤ Formulare riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Descrivere e confrontare fatti ed eventi</li><li>➤ Riconoscere e comunicare la propria storia personale e familiare</li></ul>





DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo-Gabelli"

## Curricolo per Competenze: STORIA

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



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"><li>➤ Conosce diversi tipi di fonti storiche e individua alcune procedure di lavoro sui documenti nelle biblioteche e negli archivi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ 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.</li></ul>
2. Interpretare testi, fatti e problemi storici.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conosce personalità, aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.</li><li>➤ Conosce le relazioni tra la storia locale e la storia nazionale ed internazionale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconoscere le cause e le conseguenze di un fatto o di un fenomeno storico.</li><li>➤ Leggere grafici e costruire mappe spazio-temporali (anche con l'ausilio di strumenti digitali) per organizzare le conoscenze studiate.</li><li>➤ Collocare sulla linea del tempo e nello spazio fatti e personaggi.</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRESIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: GEOGRAFIA

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
1. Orientarsi sulle carte e nello spazio utilizzando gli strumenti specifici	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Disegnare su spazi grafici delimitati</li><li>➤ Utilizzare simboli per indicare luoghi o direzioni</li><li>➤ Seguire un percorso sulla base delle indicazioni verbali o scritte</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Saper operare in spazi delimitati</li><li>➤ Orientarsi nello spazio circostante</li><li>➤ Collocare correttamente nello spazio sé stesso, oggetti, persone</li></ul>
2. Conoscere gli elementi naturali ed antropici di un ambiente	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Osservare gli ambienti e i fenomeni naturali con attenzione e sistematicità</li><li>➤ Rappresentare graficamente quanto osservato</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riflettere sui cambiamenti climatici, gli elementi naturali e la loro funzione</li></ul>
3. Esporre oralmente e scrivere testi, anche digitali, utilizzando il lessico specifico	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Raccontare semplici esperienze utilizzando termini specifici: indicatori topologici e nomenclatura di elementi fisici e naturali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Verbalizzare le osservazioni e le esperienze</li><li>➤ Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: GEOGRAFIA

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: GEOGRAFIA

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPrensIVO Foscolo-Gabelli di Foggia  
Curricolo per Competenze: **EDUCAZIONE CIVICA**

<b>Scuola dell'Infanzia</b>			
<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...</b>
<b>Costituzione</b>	1.Acquisire i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente, dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Apprendere le regole di comune convivenza</li><li>➤ Sviluppare capacità di autonomia personale, di autostima e di identità</li><li>➤ Sviluppare capacità di appartenenza ad una comunità accettazione dell'altro, di collaborazione e di solidarietà</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sviluppare forme di comunicazione coi compagni</li><li>➤ Rispettare le regole di gioco e sa aspettare il turno</li><li>➤ Conversare liberamente o ascoltare letture come attività quotidiana</li><li>➤ Aver cura e rispetto di sé, degli ambienti e dei materiali scolastici</li></ul>
<b>Sviluppo sostenibile</b>	1.Esplorare gli ambienti circostanti ed attuare forme di rispetto	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conoscere e rispettare l'ambiente</li><li>➤ Muoversi con autonomia e consapevolezza all'interno ed all'esterno della scuola</li><li>➤ Sviluppare senso di responsabilità e attenzione nei confronti di spreco, recupero, riutilizzo creative</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sperimentare materiali naturali</li><li>➤ Osservare i mutamenti stagionali della vegetazione</li><li>➤ Riconoscere, confrontare, classificare di piante e alberi</li><li>➤ Recuperare, differenziare e riciclare</li></ul>





DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE CIVICA

<b>Cittadinanza digitale</b>	1. Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conquistare lo spazio e l'autonomia</li><li>➤ Acquisire i concetti topologici</li><li>➤ Ordinare, raggruppare e classificare</li><li>➤ Ricostruire ed elaborare successioni</li><li>➤ Favorire la formazione di una cultura digitale basata sull'uso collettivo degli schermi digitali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Condividere giochi e materiali con i coetanei</li><li>➤ Riprodurre graficamente ritmi, percorsi guidati relativi a concetti topologici</li><li>➤ Riprodurre graficamente concetti topologici</li></ul>
------------------------------	---	--	--



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscato-Gabelli di Foggia  
Curricolo per Competenze: **EDUCAZIONE CIVICA**

<b>Scuola Primaria</b>			
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE	
		CONOSCENZE	ABILITA'
<b>Costituzione</b>	<p>1.Acquisire i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente, dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.</p> <p>2.Comprendere il concetto di Stato, i suoi elementi essenziali e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Significato di "gruppo" e di "comunità"</li><li>➤ Significato di essere "cittadino" del mondo</li><li>➤ Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</li><li>➤ Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</li><li>➤ Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</li><li>➤ Lo Stato, la Costituzione italiana e alcuni articoli fondamentali</li><li>➤ Agenda 2030</li><li>➤ Norme fondamentali relative al codice stradale</li><li>➤ L'inno nazionale, canzoni e opere d'arte di impegno sociale</li><li>➤ Il fairplay e le regole del gioco collettivo</li><li>➤ Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</li><li>➤ Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi</li><li>➤ Aver cura e rispetto di sé, degli ambienti e dei materiali scolastici</li><li>➤ Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe</li><li>➤ Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente</li><li>➤ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscato-Gabelli di Foggia

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE CIVICA

<b>Sviluppo sostenibile</b>	<p>1 Acquisire l'importanza di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema e delle risorse ambientali.</p> <p>2. Riconoscere le fonti energetiche e acquisire una cultura dell'economia circolare.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Canzoni e opere d'arte di impegno sociale a tema ambientale</li><li>➤ L'inquinamento.</li><li>➤ Prendersi cura dell'ambiente naturale.</li><li>➤ La giornata mondiale della Terra.</li><li>➤ Raccolta differenziata e il riciclo</li><li>➤ Piccole azioni per il rispetto dell'ambiente e per il risparmio energetico</li><li>➤ Gli organi internazionali di tutela dell'umanità, dei beni comuni, delle opere d'arte, dell'ambiente, delle produzioni eco-sostenibili</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità.</li><li>➤ Conoscere e rispettare i beni artistici e ambientali a partire da quelli presenti nel territorio di appartenenza</li><li>➤ Apprendere comportamenti attenti all'utilizzo moderato delle risorse..</li></ul>
<b>Cittadinanza digitale</b>	<p>1. Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, anche rispettando i comportamenti nella rete. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>2. È consapevole della rilevanza dell'identità digitale nel suo valore individuale e collettivo da preservare e tutelare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Attività basate sul <i>coding</i></li><li>➤ Giochi didattici ed elaborazioni grafiche</li><li>➤ Classroom Google app</li><li>➤ Ricerche in rete</li><li>➤ 9 febbraio 2021 - Internet safer day</li><li>➤ Cyber bullismo</li><li>➤ Rischi della rete e tutela privacy</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</li><li>➤ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione</li><li>➤ Conoscere e i rischi collegati ad un uso scorretto del web.</li><li>➤ Conoscere i rischi della rete</li><li>➤ Conoscere le regole essenziali della <i>netiquette</i></li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA  
Curricolo per Competenze: **EDUCAZIONE CIVICA**

<b>Scuola Secondaria di I grado</b>			
<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE</b>	
		<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
<b>Costituzione</b>	<p>1.Acquisire i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente, dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.</p> <p>2.Comprendere il concetto di Stato, i suoi elementi essenziali e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Significato di "gruppo" e di "comunità"</li><li>➤ Il Patto educativo di corresponsabilità</li><li>➤ Il Regolamento scolastico</li><li>➤ Significato di essere "cittadino" del mondo</li><li>➤ La Costituzione Italiana: principi fondamentali Diritti, doveri, regole nella comunità scolastica</li><li>➤ Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</li><li>➤ Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione</li><li>➤ Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</li><li>➤ Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</li><li>➤ Lo Stato, la Costituzione italiana e alcuni articoli fondamentali</li><li>➤ Agenda 2030</li><li>➤ L'inno nazionale, canzoni e opere d'arte di impegno sociale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conoscere le diverse forme di governo con un'attenzione specifica alla realtà del nostro paese</li><li>➤ Conoscere e comprendere le libertà costituzionali</li><li>➤ Conoscere il principio di divisione dei poteri dello Stato e la sua funzione</li><li>➤ Conoscere norme che favoriscano forme di cooperazione e di solidarietà e promuovano, in modo attivo, il prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente</li><li>➤ Conoscere i diversi modelli istituzionali, l'organizzazione sociale e le principali relazioni tra persona-famiglia-società- Stato</li><li>➤ Conoscere e comprendere i principi fondamentali della Dichiarazione universale dei Diritti</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE CIVICA

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il fairplay e le regole del gioco collettivo</li> <li>➤ Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF...</li> <li>➤ L'Unione Europea</li> </ul>	<p>Umani</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conoscere l'organizzazione politica ed economica della Unione Europea, le principali istituzioni e il rapporto tra essi</li> </ul>
<b>Sviluppo sostenibile</b>	<p>1 Acquisire l'importanza di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema e delle risorse ambientali.</p> <p>2. Riconoscere le fonti energetiche e acquisire una cultura dell'economia circolare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Percorsi e itinerari didattici legati al territorio</li> <li>➤ I siti Unesco patrimonio dell'umanità Il patrimonio artísticosmusicale e la produzione strumentale del territorio</li> <li>➤ Il corpo e il suo linguaggio comunicativo ed espressivo, i suoi cambiamenti legati a alimentazione e dipendenze</li> <li>➤ Canzoni e opere d'arte di impegno sociale a tema ambientale</li> <li>➤ L'inquinamento.</li> <li>➤ Prendersi cura dell'ambiente naturale.</li> <li>➤ La giornata mondiale della Terra.</li> <li>➤ Raccolta differenziata</li> <li>➤ Il riciclo</li> <li>➤ Piccole azioni per il rispetto dell'ambiente e per il risparmio energetico</li> <li>➤ Percorsi che promuovano la mobilità sostenibile</li> <li>➤ Agenda 2030</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità.</li> <li>➤ Educare alla salute: apprendere le informazioni corrette per affrontare con consapevolezza i cambiamenti</li> <li>➤ Apprendere comportamenti attenti all'utilizzo moderato delle risorse...</li> <li>➤ Comprendere come tutelare il paesaggio e il patrimonio storico-artistico</li> <li>➤ Conoscere le azioni necessarie per preservare l'ambiente</li> <li>➤ Conoscere le principali cause di inquinamento e di degrado ambientale</li> <li>➤ Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall'Agenda 2030</li> <li>➤ Conoscere le diverse forme di energia e la loro sostenibilità relativamente</li> </ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE CIVICA

		<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Gli organi internazionali di tutela dell'umanità, dei beni comuni, delle opere d'arte, dell'ambiente, delle produzioni eco-sostenibili</li></ul>	all'ambiente naturale ed urbano
<b>Cittadinanza digitale</b>	<p>1. Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, anche rispettando i comportamenti nella rete. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>2. È consapevole della rilevanza dell'identità digitale nel suo valore individuale e collettivo da preservare e tutelare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Classroom Google app</li><li>➤ Ricerche in rete</li><li>➤ 9 febbraio 2021 - Internet safer day</li><li>➤ Cyberbullismo</li><li>➤ Rischi della rete e tutela privacy</li><li>➤ Ricerca e controllo della veridicità delle fonti</li><li>➤ Percorsi di approccio critico ai media</li><li>➤ L'uso corretto dei social media</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</li><li>➤ Conoscere ed utilizzare, da solo e/o in piccolo gruppo alcune web apps indicate dagli insegnanti per condividere elaborati didattici.</li><li>➤ Conoscere e i rischi collegati ad un uso scorretto del web.</li><li>➤ Conoscere le varie tipologie di device</li><li>➤ Conoscere e utilizzare le piattaforme digitali in uso nella scuola</li><li>➤ Conoscere i rischi della rete</li><li>➤ Conoscere le regole essenziali della <i>netiquette</i></li></ul>



**DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

**ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA**

## **Curricolo per Competenze: LINGUE**

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...</b>
1. Comprendere vari tipi di messaggi orali e scritti relativi a situazioni note	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ascoltare con attenzione le indicazioni</li><li>➤ Cantare semplici canzoncine seguendo il ritmo suggerito dell'insegnante</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconoscere e registrare la consegna</li><li>➤ individuare e ripetere parole (colori, animali)</li><li>➤ riconoscere ed usare semplici espressioni (stand up, calm down...)</li></ul>
2. Interagire in diverse situazioni comunicative scambiando informazioni	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esprimersi con frasi semplici come: What's your name?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Formulare frasi semplici proposte dall'insegnante e dai compagni</li></ul>
3. Comunicare in situazioni ludiche e di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Comprendere la consegna e condividere semplici regole</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Interagire in diverse situazioni divertendosi</li></ul>
4. Riflettere sugli aspetti linguistiche e culturali	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Confrontarsi con l'altro</li><li>➤ Familiarizzare con i suoni di un codice linguistico diverso dal proprio</li><li>➤ Familiarizzare con una lingua diversa dalla lingua madre</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sviluppare atteggiamenti di curiosità ed osservazione di ciò che lo circonda</li><li>➤ Esplorare e descrivere il proprio mondo</li><li>➤ Relazionarsi con gli altri compagni</li></ul>



**DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

**ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA**

**Curricolo per Competenze: LINGUE**

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





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



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



**DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

**ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO-GABELLI DI FOGGIA**

## **Curricolo per Competenze: LINGUE**

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



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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: MATEMATICA

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...</b>
1. Imparare ad applicare le tecniche di calcolo e i linguaggi matematici di base	➤ Usare il numero in contesti operativi riconoscendo il significato	➤ Riconoscere e utilizzare i numeri nelle attività quotidiane
2. Rappresentare e descrivere oggetti matematici e relazioni	➤ Quantificare, ordinare e misurare	➤ Discriminare, raggruppare, ordinare oggetti in base a colore, forma e dimensione ➤ Eseguire giochi ed esercizi di tipo topologico, logico e linguistico
3. Comprendere situazioni problematiche in diversi contesti ed elaborare soluzioni	➤ Riconoscere l'esistenza di problemi e la possibilità di risolverli	➤ Ipotesizzare soluzioni



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: MATEMATICA

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



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



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

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: MATEMATICA

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



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



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



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"><li>➤ In situazioni autentiche, sa confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.</li><li>➤ Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.</li><li>➤ Valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.</li></ul>
<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"><li>➤ Descrivere e motivare le strategie risolutive utilizzando vari registri.</li><li>➤ Confrontare il proprio punto di vista con quello degli altri</li><li>➤ Riconoscere strategie di risoluzione diverse dalla propria</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO  
ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

## Curricolo per Competenze: SCIENZE

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
1.Osservare, porsi domande e sperimentare con approccio scientifico	➤ Osserva con atteggiamento scientifico gli eventi naturali ed i loro cambiamenti	➤ Osservare la natura utilizzando i cinque sensi
2.Elaborare schematizzazioni e modellazioni di fatti e fenomeni	➤ Utilizza semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti	➤ Usare simboli ed elaborare tabelle
3.Riconoscere strutture, funzionamenti e biologia dei viventi	➤ Riconosce strutture, funzionamenti e bisogni degli organismi viventi	➤ Riflettere, conoscere e organizzare maturando la consapevolezza del proprio corpo in crescita, facendo confronti e relazioni con altri esseri viventi



## Curricolo per Competenze: SCIENZE

<b>Scuola Primaria</b>				
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"><li>➤ Le fasi del metodo scientifico.</li><li>➤ Elementi essenziali di acqua, aria e suolo.</li><li>➤ Fenomeni atmosferici</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Individuare e analizzare la struttura di semplici oggetti.</li><li>➤ Realizzare semplici esperimenti.</li><li>➤ Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque.</li><li>➤ Osservare e comprendere il perchè dei fenomeni atmosferici.</li><li>➤ Osservare le trasformazioni ambientali naturali e artificiali.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Materia</li><li>➤ Stati della materia</li><li>➤ Passaggi di stato</li><li>➤ Trasformazione della materia</li><li>➤ Calore</li><li>➤ Ciclo dell'acqua</li><li>➤ Aria</li><li>➤ Suolo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Osservare, riconoscere e individuare con esperienze concrete le trasformazioni della materia.</li></ul>



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





DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscato-Gabelli di Foggia

## Curricolo per Competenze: SCIENZE

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Foscolo-Gabelli di Foggia

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



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 Foscolo-Gabelli di Foggia

## Curricolo per Competenze: SCIENZE



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: MUSICA

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
1. Comprendere nell'ascolto, commentare e valutare brani musicali di vario genere riconoscendone le peculiarità	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Suoni, rumori</li><li>➤ Fenomeni musicali di forme, generi, stili e culture differenti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sviluppare e affinare la sensibilità uditiva</li><li>➤ Ascoltare, discriminare e attribuire significati a suoni, rumori e brani musicali</li></ul>
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"><li>➤ Corpo, voce, oggetti e strumenti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Scoprire, esplorare, cantare</li></ul>
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"><li>➤ Semplici sequenze ritmiche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Eseguire individualmente e/o in gruppo semplici sequenze ritmiche, canzoni e filastrocche</li><li>➤ Eseguire semplici coreografie</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: MUSICA

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "Foscolo- Gabelli"

## Curricolo per Competenze: MUSICA

<b>Scuola secondaria di I Grado</b>		
<b>COMPETENZE</b>	<b>ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE</b>	
	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
1. Comprendere nell'ascolto, commentare e valutare brani musicali di vario genere riconoscendone le peculiarità	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Brani musicali di forme, generi, stili e culture differenti</li><li>➤ Strumenti, voci</li><li>➤ Parametri del suono</li><li>➤ Periodizzazione della musica nella sua storia e i suoi esponenti principali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sviluppare la capacità d'ascolto consapevole</li><li>➤ Riconoscere, individuare, classificare, raffrontare, contestualizzare la forma, gli organici strumentali, gli stili esecutivi</li></ul>
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"><li>➤ Strumenti, voci</li><li>➤ Parametri del suono</li><li>➤ Sequenze ritmiche e/o melodiche anche con risorse multimediali</li><li>➤ Strumenti convenzionali e non</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Improvvisare sequenze musicali ritmico/vocali/ strumentali utilizzando modelli personali e non</li></ul>
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"><li>➤ La notazione convenzionale e altri sistemi di scrittura</li><li>➤ Brani musicali ritmico melodici</li><li>➤ Principali comandi di programmi informatici di scrittura notazionale e di audio editing</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ 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</li></ul>



## Curricolo per Competenze: ARTE

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...</b>
1. Esprimersi e comunicare in modo originale realizzando elaborati con tecniche e materiali differenti.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utilizzare differenti tecniche espressivo-pittoriche</li><li>➤ Esprimere emozioni attraverso il colore</li><li>➤ Produzione di oggetti con diversi materiali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Realizzare elaborazioni grafiche e plastiche</li><li>➤ Sperimentare i colori primari e secondari, con diverse tecniche espressive</li><li>➤ Sviluppare la motricità fine</li><li>➤ Manipolare diversi materiali con piacere e originalità</li><li>➤ Associare il colore ai diversi stati emotivi</li></ul>
2. Leggere e comprendere immagini, opere d'arte, messaggi multimediali nei vari contesti storici.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Osservare colori, forme e elementi figurativi presenti nelle opere d'arte</li><li>➤ Proporre opere artistiche significative</li><li>➤ Visionare opere artistiche, anche attraverso mezzi audiovisivi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Percepire le forme</li><li>➤ I colori primari e secondari e le sfumature di colore</li><li>➤ Descrivere immagini e classificarle in base a caratteristiche diverse</li></ul>
3. Imparare a conoscere, analizzare e rispettare i beni artistici.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Osservare e rielaborare immagini naturali ed artistiche</li><li>➤ Elementi della comunicazione iconica: il colore, il segno, i piani del disegno.</li><li>➤ Stili e linguaggi di rappresentazione del vissuto e della realtà.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Rappresentarle e disegnarle con tecniche diverse.</li><li>➤ Utilizzare il colore.</li><li>➤ Elaborare produzioni personali.</li><li>➤ Utilizzare le linee, i punti.</li><li>➤ Sviluppare i piani del disegno.</li><li>➤ Rappresentare graficamente testi di vario genere, ascoltato o letto.</li></ul>





DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO  
ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: ARTE

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO  
ISTITUTO COMPRENSIVO FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: ARTE

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE MOTORIA

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...</b>
1 Drammatizzare esperienze	➤ Conoscere e comprendere le emozioni	➤ Riconoscere e comunicare i propri stati d'animo attraverso anche forme di gioco.
2 Sperimentare ed eseguire schemi motori di base	➤ Rappresentare lo schema corporeo in movimento statico e dinamico	➤ Eseguire il movimento per imitazione.
3 Rispettare regole e principi per favorire interazioni	➤ Conoscere alcune regole sociali	➤ Assimilare semplici azioni e regole ➤ Partecipare e portare a termine giochi ed esperienze.



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE MOTORIA

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

## Curricolo per Competenze: EDUCAZIONE MOTORIA

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



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

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

<b>Scuola dell'Infanzia</b>			
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINAR</b>	<b>STRUMENTI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
Imparare a conoscere e riconoscere i sistemi tecnologici e naturali	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali toccandoli, smontandoli, costruendo e ricostruendo</li><li>➤ Esplorare la realtà ed imparare a riflettere sulle proprie esperienze, descrivendole e rappresentandole</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Tappetini con disegni di percorsi dello spazio quotidiano, con semafori e semplici cartelli stradali, narrazioni di storie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Scoprire le funzioni ed i possibili usi di semplici macchine, oggetti e strumenti tecnologici</li><li>➤ Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

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

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



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





DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

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

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



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



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"><li>➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.</li><li>➤ 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</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative</li><li>➤ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li><li>➤ Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li><li>➤ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li><li>➤ Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot</li></ul>
<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"><li>➤ Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.</li><li>➤ Concetti di economia, bisogni, beni e servizi ed identificazione di beni, bisogni e servizi</li><li>➤ Energia: fonti forme e trasformazioni.</li><li>➤ Produzione, distribuzione ed utilizzazione dell'energia elettrica. Biomassa, biocombustibili, bioenergia.</li><li>➤ Elettricità: elementi fondamentali di un circuito elettrico e realizzazione di semplici modelli.</li><li>➤ 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</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi</li><li>➤ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità</li><li>➤ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</li><li>➤ Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: RELIGIONE

<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A ...</b>
1. Identificare manifestazioni della religione, in particolare del cristianesimo, nel proprio ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Osservare la presenza della realtà religiosa presente nel proprio ambiente di vita.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconosce alcuni segni, luoghi, simboli della religione cristiano-cattolica.</li><li>➤ Conosce il significato religioso delle feste del Natale e della Pasqua.</li></ul>
2. Esprimere opinioni personali riguardo gli aspetti religiosi.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ascoltare semplici racconti biblici</li><li>➤ Comunicare la propria opinione o il contenuto di un messaggio ascoltato</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Impara alcuni termini del linguaggio cristiano</li><li>➤ Esprime in modo personale (disegno, canto, drammatizzazione) quanto proposto</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: RELIGIONE

<b>Scuola Primaria</b>				
<b>COMPETENZE</b>	<b>ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE</b>		<b>ENTRO LA FINE DELLA V CLASSE</b>	
	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
1. Identificare espressioni culturali ed artistiche della religione, in particolare di quella cattolica, nel proprio ambiente di vita	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ I segni religiosi nell'ambiente di vita</li><li>➤ La chiesa come luogo di preghiera e celebrazioni dei cristiani</li><li>➤ I luoghi di culto delle principali religioni</li><li>➤ Le principali espressioni del patrimonio artistico-religioso del proprio territorio</li><li>➤ L'iconografia e le espressioni dell'arte cristiana nel nostro territorio, in Italia e nel mondo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani e ai credenti la presenza di Dio Creatore e Padre</li><li>➤ Riconoscere le principali feste cristiane e saper spiegare il loro significato</li><li>➤ Promuovere la sensibilità verso la custodia e il rispetto del creato, ammirando le bellezze della natura e quelle costruite nella storia dagli uomini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ I segni religiosi nel mondo e nell'esperienza delle feste religiose e del vivere insieme come comunità cristiana: le principali feste cristiane, i loro segni e il loro significato</li><li>➤ Le principali feste delle religioni non cristiane e il loro significato</li><li>➤ I luoghi di culto delle principali religioni</li><li>➤ Le principali espressioni del patrimonio artistico-religioso del proprio territorio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Saper esprimere cosa sia la religione</li><li>➤ Riconoscere le principali feste cristiane e saper spiegare il loro significato</li><li>➤ Riconoscere alcune feste delle religioni non cristiane e il loro significato</li><li>➤ Promuovere la sensibilità verso la custodia e il rispetto del creato, ammirando le bellezze della natura e quelle costruite nella storia dagli uomini</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: RELIGIONE

			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'iconografia e le espressioni dell'arte cristiana nel nostro territorio, in Italia e nel mondo</li> <li>➤ L'iconografia, i simboli e le espressioni artistiche delle grandi religioni</li> </ul>	
<p>2. Confrontare elementi, dati storici e valori delle culture religiose presenti in ambito locale, italiano, e nel mondo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il concetto di Dio creatore e padre nella religione cristiana</li> <li>➤ La storia dell'alleanza nel racconto biblico</li> <li>➤ Gesù di Nazareth</li> <li>➤ La Chiesa, comunità dei cristiani</li> <li>➤ La preghiera, espressione del dialogo con Dio in tutte le religioni</li> <li>➤ La struttura e la composizione della Bibbia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ascoltare, leggere e saper riferire in modo semplice alcune pagine bibliche fondamentali, le vicende e le figure principali del popolo di Israele ed alcuni episodi della vita di Gesù Cristo</li> <li>➤ Raccontare le tappe principali della storia della salvezza attraverso la vita dei suoi protagonisti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gesù di Nazareth</li> <li>➤ La Chiesa, comunità dei cristiani La preghiera, espressione del dialogo con Dio in tutte le religioni</li> <li>➤ Origini e sviluppo del cristianesimo e delle grandi religioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Evidenziare l'apporto che, con la diffusione del Vangelo, la Chiesa cattolica ha dato alla società e alla vita di ogni persona</li> <li>➤ Raccontare le tappe principali della storia della salvezza attraverso la vita dei suoi protagonisti</li> </ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: RELIGIONE

<p>3. Esprimere pareri, opinioni riguardo gli aspetti religiosi dell'esistenza e le scelte etiche in vista di un progetto di vita responsabile.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La ricerca di risposte alle domande di senso, base comune di tutte le religioni e di tutti i sistemi di pensiero</li><li>➤ La Bibbia e i testi sacri delle grandi religioni</li><li>➤ Grandi personaggi delle religioni</li><li>➤ La vita e gli insegnamenti di Gesù come base per scelte responsabili di vita per tutti i cristiani</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconoscere la specificità della religione cattolica</li><li>➤ Conoscere la vita di alcuni grandi personaggi delle diverse religioni e il valore dei loro insegnamenti</li><li>➤ Riconoscere e valorizzare i gesti di pace</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso</li><li>➤ La ricerca di risposte alle domande di senso, base comune di tutte le religioni e di tutti i sistemi di pensiero</li><li>➤ La Bibbia e i testi sacri delle grandi religioni</li><li>➤ Grandi personaggi delle religioni</li><li>➤ La vita e gli insegnamenti di Gesù come base per scelte responsabili di vita per tutti i cristiani</li><li>➤ L'etica e i valori delle grandi religioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconoscere la specificità della religione cattolica e saperla mettere in relazione con le altre religioni non cristiane</li><li>➤ Conoscere la vita di alcuni grandi personaggi delle diverse religioni e il valore dei loro insegnamenti</li><li>➤ Operare scelte personali consapevoli e responsabili relazionandosi positivamente con gli altri</li><li>➤ Riconoscere e valorizzare i gesti di pace</li></ul>
---	--	--	--	---



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: RELIGIONE

<b>Scuola Secondaria di I grado</b>		
<b>COMPETENZE</b>	<b>ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE</b>	
	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>
1. Identificare espressioni culturali ed artistiche della religione, in particolare del cristianesimo, nel proprio ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esperienza religiosa nella vita dell'uomo.</li><li>➤ Linguaggi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo</li><li>➤ Legame tra Ebraismo e cristianesimo</li><li>➤ Esperienza di fede di alcuni personaggi biblici.</li><li>➤ Identità storica, predicazione e opera di Gesù.</li><li>➤ La croce di Cristo centro del messaggio cristiano</li><li>➤ Chiesa come comunità di credenti in Cristo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riflettere partendo dal proprio ambiente di vita sulle esperienze personali, sociali e religiose</li><li>➤ Riconoscere ed usare il linguaggio religioso.</li><li>➤ Elencare i principali contenuti della fede cristiana cattolica.</li><li>➤ Individuare espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle sul territorio) per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata.</li></ul>





DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO GABELLI

## Curricolo per Competenze: RELIGIONE

<p>2. Confrontare elementi, dati storici e valori delle culture religiose presenti in ambito locale, italiano, e nel mondo</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Tappe essenziali della storia della Chiesa.</li><li>➤ Bibbia documento religioso-storico-culturale che ha ispirato produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane europee e mondiali.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Consultare testi e documenti.</li><li>➤ Leggere pagine bibliche ed evangeliche individuando il messaggio principale.</li><li>➤Cogliere nei documenti della Chiesa le indicazioni che favoriscano l'incontro, il confronto e la convivenza tra le persone di diversa cultura religiosa.</li></ul>
<p>3. Esprimere pareri, opinioni riguardo gli aspetti religiosi dell'esistenza e le scelte etiche in vista di un progetto di vita responsabile.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ricerca religiosa e domande di senso dell'uomo</li><li>➤ Principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cristiani in un contesto di pluralismo culturale e religioso.</li><li>➤ Concetti essenziali di alcune religioni mondiali e confronto con la concezione cristiana.</li><li>➤ Valore dell'accettazione delle differenze culturali e religiose di ogni persona e di ogni popolo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Individuare nelle testimonianze di vita evangelica scelte di libertà per un proprio progetto di vita.</li><li>➤ Confrontare criticamente comportamenti e aspetti della cultura attuale con la proposta cristiana.</li><li>➤ Interagire con persone di religione differente, sviluppando atteggiamenti di accoglienza, confronto e dialogo.</li><li>➤ Condurre e portare a termine una ricerca in un'ottica pluridisciplinare.</li></ul>



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. FOSCOLO-GABELLI

## Curricolo per Competenze: STRUMENTO MUSICALE CHITARRA-PERCUSSIONE-PIANOFORTE-VIOLINO -

<b>Scuola Secondaria di I grado</b>		
<b>COMPETENZE</b>	<b>ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE</b>	
	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>
1. Sviluppare la capacità di codifica e decodifica del linguaggio sonoro, facendo uso corretto della notazione	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ La notazione convenzionale</li><li>➤ Teoria e lettura musicale (solfeggio).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Eseguire il testo musicale dando conto, a livello interpretativo, della comprensione e del riconoscimento dei suoi parametri costitutivi</li></ul>
2. Capacità di esecuzione e ascolto nella pratica individuale, ossia livello di sviluppo dei processi di attribuzione di senso e delle capacità organizzative dei materiali sonori	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Graduale consapevolezza corporea nell'ambito di un contatto il più possibile naturale con lo strumento.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Padroneggiare lo strumento sia attraverso la lettura sia attraverso l'imitazione e l'improvvisazione, sempre opportunamente guidata</li><li>➤ Sviluppare l'acquisizione di un metodo di studio basato sull'individuazione dell'errore e della sua correzione.</li></ul>
3. Capacità di esecuzione e ascolto nella pratica collettiva	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Canti e brani di varie epoche e generi diversi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Promuovere la dimensione ludico-musicale attraverso la musica di insieme e la conseguente interazione di gruppo</li></ul>