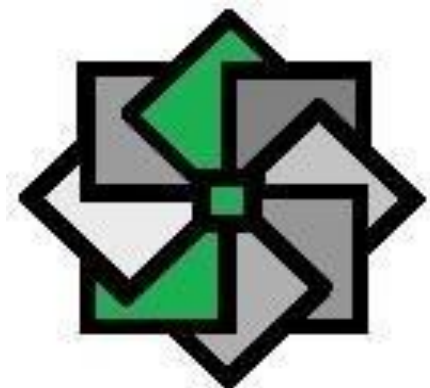


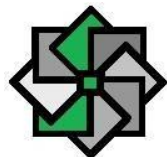
Istituto Comprensivo "IV - E. Montale"
Viale Emilia, 1 - 20093 Cologno Monzese (MI)

CURRICOLO PER COMPETENZE CHIAVE EUROPEE



Scuola Secondaria I Grado

Piano Triennale dell'Offerta Formativa
2025-2028



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Comunicazione in madrelingua

Disciplina: ITALIANO

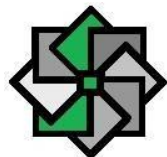
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A. Espone oralmente all'insegnante ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer)	A 1. Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. A.2 riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici) A.3 argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.

Disciplina: STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1. L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. 2. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere - anche digitali - e le sa organizzare in testi. 3. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. 4. Espone oralmente e con scritture - anche digitali - le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. 5. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 6. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. 7. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. 8. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. 9. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. 10. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.	1 A. Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. 1 B. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 2 A. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 2 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 2 C. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 2 D. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 2 E. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. 3 A. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 3 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 3 C. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 3 D. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 3 E. Produrre testi orali e scritti. 3 F. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 4 A. Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. 4 B. Usare fonti di diverso tipo 4 C. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 4 D. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici europei e mondiali. 4 E. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile

Disciplina: GEOGRAFIA

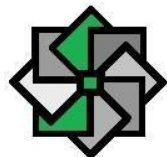
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1) Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 2) Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	1) Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. 1) 2) Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. 1) Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. 1) 2) Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. 3) 4) Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 3) 4) Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 1) 2) 3) 4) Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 3) 4) Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.

**Disciplina: LINGUE STRANIERE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
L'alunno individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto	L'alunno comprende oralmente e per iscritto le spiegazioni del- l'insegnante e le indicazioni sul lavoro da svolgere in classe e a casa. Conosce le varie categorie grammaticali nella lingua italiana per operare confronti con la lingua straniera.

disciplina: MATEMATICA

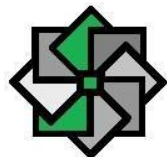
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																					
- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice. - Descrive il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. - Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.	Numeri, relazioni, funzioni dati - Comprendere il sistema posizionale di scrittura dei numeri. - Conoscere il concetto di potenza con esponente intero positivo, sia con basi numeriche sia con basi letterali. - Conoscere i criteri di divisibilità e saper scomporre un numero in fattori primi. - Conoscere il significato dei termini: numero primo e numero composto. - Conoscere il concetto di frazione e alcuni modelli per rappresentarle, usare modelli per risolvere problemi. - Saper riconoscere una legge matematica a partire da modelli, e scriverne l'espressione algebrica. - Saper leggere e disegnare grafici cartesiani. - Saper riconoscere la legge di proporzionalità diretta dalla situazione problematica, dalla tabella, dal grafico. - Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare. - Interpretare una variazione percentuale di una quantità data. - Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento a potenza. - Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. - Imparare il concetto di numero razionale, irrazionale e reale e il concetto di valore assoluto di un numero. - Rivedere il concetto di potenza e proprietà delle potenze. - Approfondire il calcolo letterale con monomi e polinomi, anche quando i coefficienti sono frazionari. - Conoscere il concetto di equazione. - Impostare un'equazione o un semplice sistema di equazioni per la risoluzione di un problema. Misure, spazio e figure - Conoscere gli elementi della geometria: nome, definizione e come indicarli nel disegno. - Conoscere la classificazione degli angoli e saper riconoscere angoli acuti, retti e concavi per confronto con angolo retto e angolo piatto. - Conoscere il criterio di parallelismo. - Conoscer la suddivisione del grado in primi e secondi. - Famigliarizzare con la simmetria assiale attraverso strumenti concreti (specchi, fogli di carta,...). - Conoscere la classificazione dei triangoli in base agli angoli e le proprietà dei triangoli isosceli. - Conoscere definizioni e proprietà delle principali famiglie di quadrilateri. - Conoscere il teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e situazioni concrete. - Conoscere la circonferenza e il cerchio e i loro elementi. - Conoscere la relazione tra angoli al centro e angoli alla circonferenza. - Conoscere le caratteristiche dei poligoni che ammettono circonferenza circoscritta e inscritta. - Comprendere l'uso di pi-greco per esprimere valori esatti di aree e lunghezze. - Imparare a riconoscere e descrivere le proprietà dei solidi e le loro regolarità, anche al fine di classificarli. - Conoscere le unità di misura del Volume e le corrispondenze tra 1 dm3 = 1l e 1 cm3 = 1ml.	ARITMETICA cl. 1 - Il Numero - Insieme N e operazioni in N - Potenze - Divisibilità - I numeri primi - M.C.D. e m.c.m. - Insieme QA - La frazione come operatore e come rapporto - Operazioni con le frazioni ARITMETICA cl. 2 - I numeri razionali - Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni - La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento a potenza - I numeri irrazionali - Rapporti e proporzioni - Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa - Rappresentazione cartesiana - Percentuale, interesse e sconto - Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi ALGEBRA cl.3 - I numeri relativi - Operazioni nell'insieme dei numeri relativi - Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q - Espressioni letterali e monomi - Polinomi e operazioni con i polinomi - Prodotti notevoli - Equazioni di primo grado ad una incognita - Semplici problemi ed equazioni - Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano GEOMETRIA cl.1 - Misura - Gli enti geometrici fondamentali - Figure piane - Proprietà e caratteristiche dei triangoli - I quadrilateri: prime definizioni - Le coordinate cartesiane GEOMETRIA cl.2 - Le figure piane	conoscenze – abilità Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: - verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione; - interrogazioni; - osservazioni sistematiche degli alunni competenze In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l'alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio lavoro e di cercare consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td></td><td></td></tr></table> AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10		
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																							
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																							
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																							
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																							
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																							
9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																							
10																									



- Equi-scomponibilità di semplici figure poligonali
 - Le misure di superfici
 - Teorema di Pitagora e sue applicazioni
 - Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria
- GEOMETRIA cl.3**
- Similitudini e teoremi di Euclide
 - Circonferenza e cerchio
 - Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza
 - Lunghezza della circonferenza e di un suo arco
 - Area del cerchio e del settore circolare
 - Geometria nello spazio
 - Poliedri
 - Equivalenza dei solidi
 - Superficie e volume dei principali poliedri
 - Solidi di rotazione

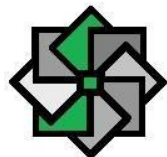
Disciplina: SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																					
✓ Conoscere termini, fenomeni, dati, fatti e leggi. ✓ Conoscere strutture, funzioni e classificazioni. ✓ Comprende e usa i termini scientifici. ✓ Comprende e usa simboli, tabelle, grafici, diagrammi. ✓ Sa individuare elementi, analogie e differenze, relazioni. ✓ Traduce correttamente procedure per osservare, registrare, misurare. ✓ Sa valutare i risultati di una procedura. ✓ Sa progettare e realizzare procedimenti per risolvere problemi. ✓ È in grado di formulare ipotesi logiche. ✓ Sa verificare l'esattezza dell'ipotesi attraverso esperimenti. ✓ Sa valutare l'attendibilità degli esperimenti. ✓ Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. ✓ È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. ✓ Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.	Fisica e chimica ✓ Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. ✓ Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore. ✓ Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto. Astronomia e Scienze della Terra ✓ Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. ✓ Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. ✓ Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. ✓ Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna. ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del Sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno. ✓ Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. ✓ Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.	- La materia e le sue fasi - l'aria; l'acqua; il suolo - La struttura della materia vivente - Classificazione degli esseri viventi - Conoscere le piante - Conoscere gli animali: gli invertebrati e i vertebrati - Sistemi e apparati del corpo umano - Cenni di chimica - L'evoluzione - La Terra nello spazio e nel tempo - Il sistema nervoso - La riproduzione - La genetica - L'energia - Terremoti e Vulcani	<u>conoscenze – abilità</u> <u>Competenze</u>	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td></td><td></td></tr></table> Avanzato: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole . Intermedio:	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10		
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																							
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																							
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																							
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																							
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																							
9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																							
10																									



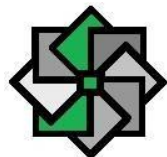
✓ Ha curiosità ed interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. ✓ Costruire concetti e sistamarli organicamente. ✓ Saper compiere osservazioni qualitative con l'uso di strumenti adeguati. ✓ Confrontare situazioni e cogliere analogie e differenze.	✓ Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse. Biologia ✓ Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. ✓ Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie. ✓ Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. ✓ Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. ✓ Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. ✓ Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.			Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico in un codice abbastanza corretto. Base: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico e spesso non riconosce l'errore iniziale: non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note. Non comprende il linguaggio specifico e non riconosce l'errore.
---	--	--	--	---

Disciplina: TECNOLOGIA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
6 - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.	Vedere, osservare e sperimentare 2 - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 3 - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.	Linguaggio specifico Uso degli strumenti per il disegno. Varie tecniche di rappresentazione grafiche. Problemi legati all'ambiente e alla lavorazione di vari materiali e tecniche di produzione.	<u>conoscenze/abilità</u> Disegnare gli elementi essenziali di oggetti di uso comune con il metodo delle proiezioni ortogonali. Leggere alcune Assonometrie e ricavarne informazioni. Espone utilizzando una terminologia appropriata durante le discussioni in classe.	avanzato: dimostra di possedere una accurata e approfondita padronanza della lingua utilizzando un linguaggio specifico (voto = 9/10) intermedio: dimostra di possedere una padronanza della lingua utilizzando un linguaggio complessivamente corretto (voto = 8) base: dimostra di possedere una conoscenza essenziale utilizzando un linguaggio semplice (voto = 7) iniziale: dimostra di conoscere solo pochi termini specifico ed usa un linguaggio generico.(voto = 6)
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Capacità di osservare e descrivere un disegno rappresentato graficamente, riconoscendo la tecnica utilizzata e disegnare la stessa figura con altri metodi grafici. Discussione in classe.	AVANZATO: dimostra di conoscere l'argomento trattato, individua le problematiche e propone soluzioni appropriate e risolutive. INTERMEDIO: dimostra di conoscere l'argomento trattato e propone semplici soluzioni. BASE: dimostra impegno e partecipa alla discussione. INIZIALE: dimostra impegno ma va guidato e facilitato nell'esposizione.



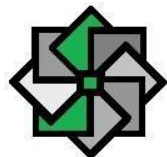
Disciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all’analisi e alla produzione di brani musicali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d’arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.	Il linguaggio specifico della musica La notazione tradizionale Elementi di storia della musica Elementi di organologia I generi musicali	<u>Conoscenze-abilità</u> Copia di partiture Dettato musicale (posizione note e durate musicali) Lettura - analisi di una partitura • posizione note e durate musicali • tema • frase • inciso • finale Conoscenza del contesto storico Conoscenza del genere	avanzato: (voto = 9/10) conosce la terminologia specifica e la usa in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole intermedio: (voto = 8) conosce la terminologia specifica e la usa generalmente nei modi e nelle situazioni corretti base: (voto = 7) conosce parzialmente la terminologia specifica iniziale: (voto = 6) conosce solo pochi termini del linguaggio specifico ed usa un linguaggio generico.
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ Concept- Concerto pluridisciplinare Individuazione e descrizione del concept. Titolo del concerto Ricerca e proposta di brani musicali significativi e affrontabili dal punto di vista tecnico. Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex.novo di testi da inserire nella narrazione.	AVANZATO L’alunno/a, sentiti e valutati i desideri e aspettative del gruppo / del momento storico / del contesto culturale e sociale, individua e propone in modo consapevole e con successo il concept e il titolo del concerto. Individua e propone brani di repertorio utilizzabili e testi da abbinare che conosce o ha ricercato da più fonti, li rielabora e li adatta oppure li compone..Assume, propone e sostiene decisioni in merito alla scaletta e alle note di regia. INTERMEDIO L’alunno/a partecipa al progetto con buone proposte sia di repertorio musicale che di narrazione. BASE L’alunno/a condivide nel gruppo classe/scuola il concept individuato e le note di regia e si impegna per la buona riuscita del progetto. INIZIALE L’alunno/a, condivide nel gruppo classe/scuola il concept individuato. Va guidato e facilitato.

Disciplina: ARTE				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L’alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di una ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l’integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, filmati audio visivi e di prodotti multimediali	➤ Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell’arte e della comunicazione visiva. ➤ Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile personale	➤ Segno, codice, testo, significato simbolico, funzione. ➤ Gli aspetti grammaticali e compositivi dei messaggi visuali ➤ Dalla Preistoria all’XXI secolo ➤ Tipologia dei beni culturali ➤ Le tecniche espressive ➤ Audiovisivi, strumenti multimediali e informatici	<u>conoscenze/abilità</u> ➤ <i>Approccio alla creatività</i> ➤ <i>Grammatica visiva:</i> ➤ <i>punti, linee e forma</i> ➤ <i>composizione</i> ➤ <i>colore/armonia</i> ➤ <i>superficie/volume</i> ➤ <i>chiaroscuro/luce</i> ➤ <i>spazio</i> ➤ <i>movimento/ ritmo</i> ➤ <i>le tecniche</i> ➤ <i>Lettura di un’opera d’arte</i> ➤ <i>Conoscenza del patrimonio ambientale- storico- artistico- del territorio in cui si vive.</i>	avanzato: (voto = 9/10) conosce e applica le regole in modo completo usando tecniche e strumenti con creatività intermedio: (voto = 8)conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro usa gli strumenti con sicurezza base: (voto = 7)conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali del linguaggio artistico iniziale: (voto =5/ 6)conosce e applica le regole essenziali del linguaggio visivo e conosce pochi termini specifici.
			<u>Competenza</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni originali Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative(grafiche,pittoriche e plastiche) Leggere e commentare criticamente un’opera d’arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene	AVANZATO: l'alunno/a sa eseguire disegni e pitture di vario genere analizzando la situazione e la traduce nel linguaggio visivo e pittorico adeguato spiegando anche in forma orale il lavoro eseguito. INTERMEDIO: l'alunno/a sa eseguire pitture di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio visivo e pittorico adeguato BASE: sa eseguire disegni di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico. INIZIALE: sa eseguire disegni e pitture solo seguitato e comprende parzialmente il linguaggio specifico.



Disciplina: **EDUCAZIONE FISICA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo, assumersi responsabilità e impegnarsi per il bene comune	Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice	Le regole base dei seguenti sport: -pallamano-pallavolo -pallacanestro- calcetto-ultimate-hockey-baseball-atletica leggera-rugby	<u>Conoscenze-abilità</u> -Conoscere le regole base e la terminologia degli sport proposti e saper arbitrare un incontro (svolgere praticamente il ruolo di arbitro o di giudice) -Conoscere le tappe principali della storia degli sport proposti (verifica scritta o interrogazione, esposizione ai compagni anche con utilizzo di supporti tecnici) -Conoscere la storia e le discipline delle olimpiadi estive e invernali	avanzato: (voto = 9/10) conosce la terminologia e i regolamenti specifici e li usa in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole intermedio: (voto = 8) conosce la terminologia e i regolamenti specifici e li usa generalmente nei modi e nelle situazioni corretti base: (voto = 7) conosce parzialmente la terminologia e i regolamenti specifici e a volte non li usa nei modi e nelle situazioni corrette iniziale: (voto = 6) conosce solo pochi termini dei linguaggi specifici e parzialmente i regolamenti insufficiente: (voto=5) conosce sia i linguaggi che i regolamenti Avanzato (voto 9/10): Ottima conoscenza Intermedio (voto 8): Buona conoscenza Base: Conoscenza discreta Iniziale: Conoscenza sufficiente Insufficiente: Ha significative lacune nella conoscenza della tecnica dei fondamentali Avanzato (voto 9/10): Ottima conoscenza Intermedio (voto 8): Buona conoscenza Base: Conoscenza discreta Iniziale: Conoscenza sufficiente Insufficiente: Ha significative lacune nella conoscenza della tecnica dei fondamentali Avanzato (voto 9/10): ottima conoscenza e capacità di applicazione Intermedio (voto 8): Buona conoscenza ma qualche piccola incertezza nell'applicazione Base (voto 7): conoscenza discreta, qualche difficoltà nell'applicazione Iniziale (voto 6): conoscenza sufficiente, qualche difficoltà nell'applicazione Sufficiente (voto 5): non ha ancora le conoscenze essenziali e ha difficoltà nell'applicazione
L'alunno riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione	Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi di integratori, di sostanze illecite o che inducono alla dipendenza (doping, droghe, alcool)	Conoscere le principali tappe della storia degli sport trattati Le olimpiadi estive e invernali: la storia, le discipline Il ruolo degli integratori. Le principali sostanze illecite. Le principali forme di doping e le conseguenze delle loro assunzioni	<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' n.1 "ARBITRARE IN TEAM" -Saper svolgere il ruolo di arbitro, di secondo arbitro, di guarda linee negli sport proposti in collaborazione con i compagni COMPITO/PROVA DI REALTA' n.2 "LO SPORT PRENDE VITA SU IN UNA REALIZZAZIONE GRAFICA" -Realizzazione di cartelloni con approfondimenti gli sport estivi o invernali di interesse personale. (Valutazione anche dell'aspetto grafico-comunicativo dell'elaborato) -Proposta di cineforum sportivi con realizzazione di schede di recensione dei film COMPITO/PROVA DI REALTA' n.3 "PERCHE' DICO NO AL DOPING" A gruppi di tre approfondire la storia del doping, raccogliendo articoli di giornali, e tenere una breve lezione in una classe parallela utilizzando la lim	Avanzato (voto 9/10): L'alunno/a individua e propone in modo consapevole e con successo l'oggetto dell'elaborato. Ricerca, seleziona e produce i contenuti necessari. Assume, propone e sostiene decisioni in merito alla correttezza del percorso e all'efficacia della comunicazione a terzi dei contenuti derivante anche dall'aspetto grafico. Intermedio (voto 8): L'alunno/a partecipa al progetto con alcune proposte sia di contenuto che di efficacia comunicativa e si impegna per buona riuscita del progetto. Base (voto 7): L'alunno/a partecipa eseguendo compiti assegnati e si impegna per la buona riuscita del progetto. Iniziale (voto 6): L'alunno/a, partecipa parzialmente al lavoro di gruppo, non è sempre in grado di collaborare con i compagni. Va guidato e facilitato. Insufficiente (voto 5): l'alunno fatica a partecipare al lavoro di gruppo, sovente non è in grado di collaborare con i compagni e va guidato e facilitato



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere)

Disciplina: ITALIANO

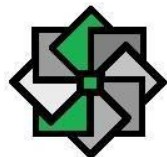
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A. Ascolta e comprende testi di vario tipo “diretti” e “trasmessi” dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l’intenzione dell’emittente. B. comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità)	A 1. Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell’emittente. A 2. Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. A3 ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il prpprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell’intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse

Disciplina: GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell’uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	3) 4) Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l’utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall’alto.

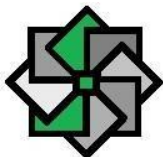
Disciplina: LINGUE STRANIERE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta dei contenuti	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi per ricavare le informazioni richieste Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei o familiari lunno individua elementi culturali veicolati dalla lingua straniera e li confronta con quelli veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.	ASCOLTO Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline PARLATO Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. Interagire con uno o più interlocutori facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. LETTURA Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate SCRITTURA Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi lettere personali e brevi resoconti che si avvalgano di lessico appropriato e di sintassi elementare RIFLESSIONE SULLA LINGUA Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diversi RIFLESSIONI SULLA LINGUA : rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi Rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse	Chiedere e dare informazioni personali e familiari Esprimere bisogni e desideri. Dare semplici istruzioni di tipo quotidiano e indicazioni stradali Parlare di attività quotidiane, esperienze passate e progetti e previsioni per il futuro. Fare proposte Esprimere capacità e incapacità di svolgere attività Chiedere e dare opinioni Esprimere gusti e preferenze Ordinare, offrire, accettare e rifiutare Fare acquisti Invitare qualcuno a fare qualcosa Fare confronti Esprimere obblighi, divieti e necessità Essere in grado di comunicare per telefono	Conoscenze /abilità <i>Un test per ogni unità didattica a scadenza quasi mensile per verificare la conoscenza di strutture grammaticali, lessico e funzioni comunicative.</i> <i>Uno/due tests a quadrimestre per verificare le abilità di ascolto e lettura</i> <i>Una valutazione continua per misurare l'apprendimento orale degli studenti, la loro capacità di espressione,pronuncia e intonazione</i> Competenze COMPITO/PROVA DI REALTA' Hai conosciuto un ragazzo straniero a casa di un tuo amico e vuoi fare amicizia con lui. Presentati, parla di te e della tua famiglia e rivolgì a lui domande per conoscerlo meglio. Insieme parlate dei vostri interessiindi lo inviti alla tua festa di compleanno dandogli indicazioni su come arrivare a casa tua



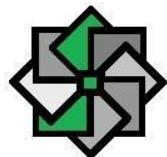
Disciplina: SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																					
✓ Acquisire competenze linguistiche in lingua inglese. ✓ Comprendere e tradurre semplici termini scientifici in lingua inglese. ✓ Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni in lingua inglese. ✓ Comprendere l’importanza di comunicare le fasi di un procedimento scientifico alla comunità internazionale. ✓ Comprendere semplici e schematici concetti su tematiche ecologiche e ambientali. ✓ Tradurre e comprendere semplici testi in inglese scientifico. ✓ Comunicare in modo schematico semplici argomenti di scienze.	Fisica e chimica ✓ Traduzione e comprensione della terminologia di base della chimica inorganica e della tavola periodica degli elementi. ✓ Traduzione e comprensione della terminologia di base della fisica, (esempio materia, calore, forze, ecc.) ✓ Astronomia e Scienze della Terra ✓ Traduzione e comprensione della terminologia di base di termini geologici, astronomici e di attuali problemi ambientali (inquinamento, riscaldamento globale, ecc.). ✓ Argomentazione sintetica di un argomento di scienze della Terra (es. terremoti, vulcanismo, ecc.). Biologia ✓ Traduzione e comprensione della terminologia di base della cellula e dei principali parti anatomiche del corpo umano. ✓ Traduzione e comprensione delle principali parti del microscopio ottico e di alcuni strumenti da laboratorio.	✓ Il metodo scientifico ✓ Il sistema di misura internazionale ✓ La materia e le sue fasi ✓ Atomi e molecole ✓ La tavola periodica degli elementi ✓ Il calore, la temperatura e le diverse scale di misura ✓ La Terra nello spazio e nel tempo ✓ I rifiuti urbani ✓ Energia e riscaldamento globale ✓ La cellula e i tessuti ✓ Il corpo umano ✓ Microscopio e strumenti di laboratorio	<u>conoscenze – abilità</u>	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td></td><td></td></tr></table>	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10		
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																							
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																							
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																							
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																							
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																							
9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																							
10																									
			<u>Competenze</u>	. Avanzato: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole . Intermedio: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico in un codice abbastanza corretto. Base: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico e spesso non riconosce l’errore iniziale: non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note. Non comprende il linguaggio specifico e non riconosce l’errore.																					

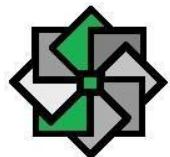


Disciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.	Brani musicali con testo in inglese tratti essenzialmente dal repertorio pop Contestualizzazione della canzone per messaggio, periodo storico, autore, interprete Il pop Il rock La black music	<u>conoscenze-abilità</u> Pratica vocale e strumentale Performance in pubblico cantare da soli/insieme brani internazionali in lingua non italiana (pronuncia, intonazione, espressività)	avanzato: (voto = 9/10) conosce i brani in repertorio e li sa eseguire con sicurezza sia da solo che in gruppo.. Del brano conosce il contenuto/messaggio, l'autore, il genere e il periodo e ne sa parlare diffusamente. intermedio: (voto = 8) conosce i brani in repertorio e li sa eseguire in gruppo. Del brano conosce il contenuto/messaggio, l'autore, il genere e il periodo.. base: (voto = 7) conosce i brani in repertorio. Li esegue meccanicamente. Ha conoscenze solo essenziali del contenuto/messaggio, dell'autore, del genere e del periodo.. iniziale: (voto = 6) conosce solo pochi pochi brani. Ha conoscenze incerte del contenuto/messaggio, dell'autore, del genere e del periodo.
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di un manifesto/cartellone (da posizionare in aula musica, quale fonte di informazione per tutti gli alunni che la frequentano) dedicato a un brano/musicista/formazione musicale/genere/periodo storico caratterizzato da un repertorio non italiano Ricerca, selezione e rielaborazione delle informazioni Aspetto grafico-comunicativo dell'elaborato	AVANZATO L'alunno/a, sentiti e valutati interessi, desideri e aspettative del gruppo-classe e del contesto aula, individua e propone in modo consapevole e con successo l'oggetto dell'elaborato. Ricerca, seleziona e produce i contenuti necessari. Assume, propone e sostiene decisioni in merito alla efficace comunicazione a terzi dei contenuti derivante anche dall'aspetto grafico.. INTERMEDIO L'alunno/a partecipa al progetto con alcune proposte sia di contenuto che di efficacia comunicativa e si impegna per buona riuscita del progetto.. BASE L'alunno/a partecipa eseguendo compiti assegnati e si impegna per la buona riuscita del progetto. INIZIALE L'alunno/a, esegue parzialmente il compito condiviso e assegnato. Va guidato e facilitato.

Disciplina: ARTE				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze artistiche e creative attraverso l'esecuzione di elaborati con tecniche appartenenti a culture differenti.	Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio della storia dell'arte e della comunicazione visiva.	Leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riprodurre paesaggi ed opere di altri paesi europei ed extraeuropei con tecniche grafiche e pittoriche scultoree adeguate.	<u>conoscenze/abilità</u> Esecuzione pratica-artistica di elaborati Mostre all'interno della scuola Critica costruttiva dei lavori eseguiti	avanzato: (voto = 9/10) conosce le tecniche grafiche pittoriche e plastiche e sa realizzare elaborati con sicurezza e creatività intermedio: (voto = 8) conosce le tecniche grafiche e pittoriche e plastiche sa realizzare elaborati con creatività base: (voto = 7)) conosce e applica in modo abbastanza approfondito gli elementi essenziali del linguaggio artistico iniziale: (voto = 6) conosce e applica le regole essenziali del linguaggio visivo
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di cartelloni e manifesti pubblicitari da esporre nell'aula oppure nei corridoi Ricerca sull'importanza del manifesto o del cartellone pubblicitario ripercussione sul pubblico. Cura dell'aspetto grafico comunicativo...	AVANZATO: l'alunno/a, sentiti valutati interessi, desideri e aspettatedel gruppo classe e del contesto laboratorio, individua e sviluppa in modo consapevole e con successo iloggetto elaborato. INTERMEDIO: l'alunno/a, partecipa al lavoro eseguendo elaborati pieni di creatività ed efficacia comunicativa BASE: : l'alunno/a partecipa eseguendo gli elaborati assegnati con impegno INIZIALE: : l'alunno/a partecipa eseguendo gli elaborati assegnati con impegno



Disciplina: EDUCAZIONE FISICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair - play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole):	L'utilizzo delle mappe e delle bussole con terminologia in lingua inglese L'orienteeing in lingua inglese	<u>conoscenze-abilità</u> Saper utilizzare una mappa e una bussola anche con terminologia inglese (interrogazione)	avanzato: (voto = 9/10) sa utilizzare una mappa e una bussola con sicurezza sia da solo che in gruppo. Conosce la terminologia specifica in lingua inglese e sa dare indicazioni in lingua inglese intermedio: (voto = 8) sa utilizzare una mappa e una bussola sia da solo che in gruppo. Conosce la terminologia specifica in lingua inglese e sa dare semplici indicazioni in lingua inglese base: (voto = 7) sa utilizzare una mappa e una bussola da solo. Conosce la terminologia specifica in lingua inglese iniziale: (voto = 6) sa utilizzare parzialmente una mappa e una bussola da solo. Conosce parte della terminologia specifica in lingua inglese Avanzato (voto 9/10): ottima conoscenza e capacità di applicazione Intermedio (voto 8): Buona conoscenza ma qualche piccola incertezza nell'applicazione Base (voto 7): conoscenza discreta, qualche difficoltà nell'applicazione Iniziale (voto 6): conoscenza sufficiente, qualche difficoltà nell' applicazione Sufficiente (voto 5): non ha ancora le conoscenze essenziali e ha difficoltà nell'applicazione
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' n. 1 “SPERIMENTIAMO L’ORIENTEERING” Organizzare un percorso di orienteeing nel giardino scolastico con l'utilizzo di computer, con terminologia anche in lingua inglese, da proporre come gara alla classe	AVANZATO L'alunno/a individua e propone in modo consapevole e con successo l'oggetto dell'elaborato. Ricerca, seleziona e produce i contenuti necessari. Assume, propone e sostiene decisioni in merito alla correttezza del percorso e all'efficacia della comunicazione a terzi dei contenuti derivante anche dall'aspetto grafico. INTERMEDIO L'alunno/a partecipa al progetto con alcune proposte sia di contenuto che di efficacia comunicativa e si impegna per buona riuscita del progetto. BASE L'alunno/a partecipa eseguendo compiti assegnati e si impegna per la buona riuscita del progetto. INIZIALE L'alunno/a, partecipa parzialmente al lavoro di gruppo non è sempre in grado di collaborare con i compagni. Va guidato e facilitato.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenze matematica e scientifico-tecnologica**Disciplina: ITALIANO**

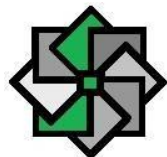
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A 1. Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazione concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.	A. 1 Confrontare su uno stesso argomento informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti. Riassunti schematici, mappe, tabelle).

Disciplina: LINGUA STRANIERA

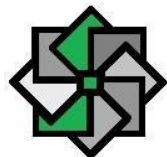
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
	L'alunno conosce i numeri cardinali e ordinali e ne comprende il significato. Sa utilizzare le due categorie in contesti diversi : leggere l'ora, le date, fare acquisti.....	Conoscenza dei numeri e delle quattro operazioni	<u>conoscenze/abilità</u> <u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTÀ' Con un tuo amico stai trascorrendo una vacanza a Londra. Vi recate da Harrods a fare shopping. Al momento di pagare, usa le tue competenze matematiche per convertire l'euro in sterline ed essere in grado di usare il denaro in modo corretto

Disciplina: MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE															
- Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo	Numeri - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. - Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. - Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. - Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. - Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.	ARITMETICA cl. 1 - Il Numero - Insieme N e operazioni in N - Potenze - Divisibilità - I numeri primi - M.C.D. e m.c.m. - Insieme QA - La frazione come operatore e come rapporto - Operazioni con le frazioni ARITMETICA cl. 2 - I numeri razionali - Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni - La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento a potenza	<u>conoscenze – abilità</u> Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr></table>	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																	
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																	
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																	
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																	
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																	

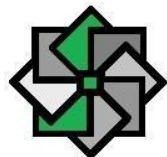


sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	• Interpreta una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. • Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. • Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi. • Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. • Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. Spazio e figure • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonal, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). • Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. • Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. • Riconoscere figure piane simili in vari • contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. • Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. • Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. • Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. • Conoscere il numero n, e alcuni modi per approssimarlo. • Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. • Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. • Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. • Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. Relazioni e funzioni • Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. • Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o	• I numeri irrazionali • Rapporti e proporzioni • Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa • Rappresentazione cartesiana • Percentuale, interesse e sconto • Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi ALGEBRA cl.3 • I numeri relativi • Operazioni nell'insieme dei numeri relativi • Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q • Espressioni letterali e monomi • Polinomi e operazioni con i polinomi • Prodotti notevoli • Equazioni di primo grado ad una incognita • Semplici problemi ed equazioni • Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano GEOMETRIA cl.1 • Misura • Gli enti geometrici fondamentali • Figure piane • Proprietà e caratteristiche dei triangoli • I quadrilateri: prime definizioni • Le coordinate cartesiane GEOMETRIA cl.2 • Le figure piane • Equiscomponibilità di semplici figure poligonali • Le misure di superfici • Teorema di Pitagora e sue applicazioni • Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria GEOMETRIA cl.3 • Similitudini e teoremi di Euclide • Circonferenza e cerchio • Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza • Lunghezza della circonferenza e di un suo arco • Area del cerchio e del settore circolare • Geometria nello spazio • Poliedri • Equivalenza dei solidi • Superficie e volume dei principali poliedri • Solidi di rotazione	uno o più criteri di valutazione;	<table><tr><td>9</td><td>85%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td>100%</td><td></td></tr></table>	9	85%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10	100%	
			9	85%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo					
10	100%									
• Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. • Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.			• interrogazioni; • osservazioni sistematiche degli alunni competenze In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l'alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio lavoro e di cercare consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	competenze AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico						



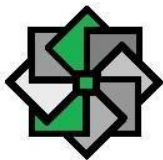
	ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = ax$, $y = a/x$, $y = ax^2$, $y = 2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. • Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. Dati e previsioni • Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione. • In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. • Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti..			
--	--	--	--	--

Disciplina: SCIENZE																														
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)		SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																								
✓ Esplora e sperimenta, in laboratorio e all’aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. ✓ Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. ✓ Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. ✓ Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. ✓ È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell’ineguaglianza dell’accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. ✓ Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell’uomo. Ha curiosità ed interesse verso i principali problemi legati all’uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.		Fisica e chimica ✓ Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell’acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. ✓ Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l’inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell’acqua con il frullatore. ✓ Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto. Astronomia e Scienze della Terra ✓ Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l’osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l’alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l’evoluzione storica dell’astronomia. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del Sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l’arco dell’anno. ✓ Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. ✓ Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse. Biologia ✓ Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. ✓ Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell’ambiente fisico, la successione e l’evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in		- La materia e le sue fasi - l’aria; l’acqua; il suolo - La struttura della materia vivente - Classificazione degli esseri viventi - Conoscere le piante - Conoscere gli animali: gli invertebrati e i vertebrati - Sistemi e apparati del corpo umano - Cenni di chimica - L’evoluzione - La Terra nello spazio e nel tempo - Il sistema nervoso - La riproduzione - La genetica - L’energia - Terremoti e Vulcani	<u>conoscenze – abilità</u>	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td></td><td></td></tr></table>			4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10			<u>Competenze</u> · Avanzato: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole . Intermedio: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico in un codice abbastanza corretto. Base: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico e spesso non riconosce l’errore iniziale:
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																												
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																												
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																												
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																												
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																												
9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																												
10																														



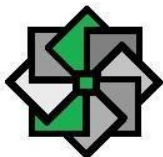
	coltivazioni e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie. ✓ Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. ✓ Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. ✓ Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. ✓ Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.			non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note. Non comprende il linguaggio specifico e non riconosce l'errore
--	--	--	--	---

Disciplina: TECNOLOGIA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
1 - Riconosce nell’ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. 2 - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. 4 - Conosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. 8 - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. 9 - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	Vedere, osservare e sperimentare 1 - Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2 - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 3 - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. 4 - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Prevedere, immaginare e progettare 6 - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell’ambiente scolastico. Intervenire, trasformare e produrre 11 - Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. 12 - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). 13 - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. 14 - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell’arredo scolastico o casalingo. 15 - Costruire oggetti con materiale facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Disegno geometrico: - uso degli strumenti del disegno; - rappresentazioni di figure piane, solidi e oggetti tridimensionali tramite il metodo delle proiezioni assonometriche; - basi dell’economia; - tecnologia dei materiali - che cos’è l’energia, come si produce e gli effetti che hanno sull’ambiente.	conoscenze/abilità - Conosce e usa gli strumenti del disegno tecnico e le varie tecniche di rappresentazione geometrica (proiezioni ortogonali e assonometriche). - Conosce la classificazione e le principali proprietà dei materiali. - Conosce le caratteristiche e gli impieghi dei combustibili fossili e i problemi ambientali che ne conseguono e le tecnologie per lo sfruttamento di fonti rinnovabili. Competenze COMPITO/PROVA DI REALTA’ Utilizza le comunicazioni procedurali e le istruzioni tecniche ed esegue compiti operativi complessi, collaborando e cooperando con i compagni.La classe, divisa in gruppi formati da 3 o 4 alunni, deve ricavare dalla lettura e dall’analisi di testi e tabelle informazioni sulle varie fonti energetiche.Il lavoro consiste in una presentazione multimediale che rappresenta in sintesi (grafico e/o tabelle) i vantaggi e gli svantaggi di ciascuna fonte energetica mettendo in evidenza le problematiche a livello ecologico.	avanzato: Si esprime graficamente in modo autonomo e con sicurezza applicando le regole del disegno tecnico e usa correttamente gli strumenti da disegno. (voto = 9/10) intermedio: Padroneggia le tecniche di rappresentazione grafica e li applica rispettando le regole. Usa adeguatamente gli strumenti da disegno. (voto = 8) base: Conosce le tecniche fondamentali del disegno e li applica in situazioni poco complesse. Usa gli strumenti da disegno in modo essenziale. (voto = 7) iniziale: conosce le tecniche del disegno e usa gli strumenti con difficoltà. (voto = 6) AVANZATO: sa realizzare gli elaborati grafici in modo autonomo; è in grado di valutare i problemi sull’inquinamento e di proporre soluzioni alternative valide. INTERMEDIO: realizza gli elaborati grafici in modo razionale; collabora e partecipa nella scelta delle immagini e dei testi per migliorare la presentazione. BASE: realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; partecipa eseguendo i compiti assegnati e collabora con il gruppo. INIZIALE: partecipa al lavoro di gruppo e collabora solo se guidato.

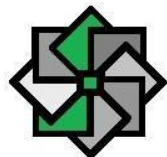


Dsciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all’analisi e alla produzione di brani musicali.	Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici.	La notazione tradizionale Gli strumenti del compositore	<u>conoscenze – abilità</u> trovare l’errore (nella quantità di battuta – periodo musicale). Lettura - analisi di una partitura - posizione note e durate musicali - tema - frase - inciso - finale variazione del brano (velocità, agogica, intensità, alternanza delle parti, scelta dell’arrangiamento .) Produzione di un brano	avanzato: (voto = 9/10) è in grado leggere, analizzare e comporre una partitura e di apportare variazioni utili al messaggio finale in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole . intermedio: (voto = 8) legge, analizza e sa apportare alcune variazioni a una partitura. Propone sequenze di suoni leggibili in un codice abbastanza corretto. base: (voto = 7) legge, analizza una partitura con qualche incertezza. Propone sequenze di suoni senza però’ riuscire ad inserirle in un codice (non riconosce l’errore) iniziale: (voto = 6) ha abilità di analisi appena sufficienti. Propone sequenze di suoni disordinate.
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ Concept- Concerto pluridisciplinare Variazioni dei brani musicali scelti Composizione di sequenze musicali	AVANZATO L’alunno/a, propone variazioni significative dei brani musicali scelti ed è in grado di comporre sequenze efficaci e corrette di suoni da inserire nella colonna sonora. INTERMEDIO L’alunno/a partecipa al progetto intervenendo nelle proposte di variazione. BASE L’alunno/a partecipa al progetto intervenendo in alcune proposte di variazione.. INIZIALE L’alunno/a, partecipa al progetto senza dare contributi creativi.

Disciplina:ARTE				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L’alunno analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa e comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento a discipline scientifiche matematiche tecnologiche.	Guardare e osservare con consapevolezza un’immagine e gli oggetti presenti nell’ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzano le regole della percezione visiva e l’orientamento nello spazio	<u>conoscenze/abilità</u> Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	Avanzato: (voto = 9/10) conosce le tecniche grafiche pittoriche e plastiche e sa realizzare elaborati con sicurezza e creatività intermedio: (voto = 8) conosce le tecniche grafiche e pittoriche e plastiche sa realizzare elaborati con creatività base: (voto = 7) conosce e applica in modo abbastanza approfondito gli elementi essenziali del linguaggio artistico iniziale: (voto = 6))conosce e applica le regole essenziali del linguaggio visivo
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di cartelloni utilizzando le diverse tecniche osservative per descrivere con un linguaggio appropriato scientifico matematico tecnologico, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.	AVANZATO: l’alunno/a, sentiti valutati interessi, desideri e aspettative del gruppo classe e del contesto laboratorio, individua e sviluppa in modo consapevole e con successo illoggetto elaborato. INTERMEDIO: l’alunno/a, partecipa al lavoro eseguendo elaborati pieni di creatività ed efficacia comunicativa BASE: l’alunno/a partecipa eseguendo gli elaborati assegnati con impegno INIZIALE: l’alunno/a, esegue parzialmente il lavoro assegnato e alcune volte va guidato e facilitato.



Disciplina:EDUCAZIONE FISICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Sapersi orientare nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole)	L'utilizzo di mappe e bussole	conoscenze – abilità saper leggere e realizzare una mappa saper utilizzare una bussola	avanzato: (voto = 9/10) sa utilizzare una mappa e una bussola con sicurezza sia da solo che in gruppo. Conosce la terminologia specifica in lingua inglese e sa dare indicazioni in lingua inglese intermedio: (voto = 8) sa utilizzare una mappa e una bussola sia da solo che in gruppo. Conosce la terminologia specifica in lingua inglese e sa dare semplici indicazioni in lingua inglese base: (voto = 7) sa utilizzare una mappa e una bussola da solo. Conosce la terminologia specifica in lingua inglese iniziale: (voto = 6) sa utilizzare parzialmente una mappa e una bussola da solo. Conosce parte della terminologia specifica in lingua inglese e spagnola
			Competenze COMPITO/PROVA DI REALTA’ n.1 “SPERIMENTIAMO L’ORIENTEERING” Organizzare un percorso di orienteering nel giardino scolastico, con terminologia anche in lingua spagnola, da proporre come gara, con l’utilizzo di computer	Avanzato (voto 9/10): l'alunno/a individua e propone in modo consapevole e con successo l'oggetto dell'elaborato. Ricerca, seleziona e produce i contenuti necessari. Assume, propone e sostiene decisioni in merito alla correttezza del percorso e all'efficacia della comunicazione a terzi dei contenuti derivante anche dall'aspetto grafico. Intermedio (voto 8): L'alunno/a partecipa al progetto con alcune proposte sia di contenuto che di efficacia comunicativa e si impegna per buona riuscita del progetto. Base (voto 7): L'alunno/a partecipa eseguendo compiti assegnati e si impegna per la buona riuscita del progetto. Iniziale (voto 6) L'alunno/a, partecipa parzialmente al lavoro di gruppo non è sempre in grado di collaborare con i compagni. Va guidato e facilitato. Insufficiente (voto 5): l'alunno incontra spesso difficoltà a collaborare con i compagni e va guidato e facilitato



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

Disciplina: ITALIANO

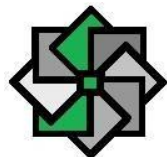
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A 1. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	A 1. Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale.

Disciplina: STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1. L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali e produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi orali e scritti. 2. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. 3. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea e mondiale (medievale, moderna e contemporanea) con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico e con quello contemporaneo (es. globalizzazione).	1 A. Selezionare e organizzare le informazioni usando fonti di tipo diverso. 2 A. Usare fonti di diverso tipo. 2 B. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 2 C. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. 2 D. Produrre testi digitali 3 E. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina attraverso il mezzo informatico. 4 A. Usare fonti di diverso tipo 4 B. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 4 C. Costruire grafici e mappe spazio-temporale, per organizzare le, conoscenze studiate.

Disciplina: GEOGRAFIA

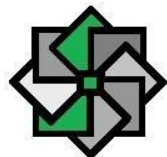
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1) Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 2) Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	1) Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. 1) 2) Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. 1) Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. 1) 2) Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. 3) 4) Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 3) 4) Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 1) 2) 3) 4) Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 3) 4) Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.

**Disciplina: LINGUE STRANIERE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
E' in grado di usare gli strumenti digitali per approfondimenti personali e per comunicare con coetanei di lingua inglese.	Comprende il linguaggio informatico e lo utilizza per le proprie necessità: per approfondire argomenti o per scrivere e-mails.	Approfondimento di alcuni argomenti precedentemente trattati in classe in previsione dell'esame di stato.	<u>conoscenze/abilità</u>
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Stai progettando un viaggio in Inghilterra. Tramite Internet, scegli e prenota il volo e l'albergo. Scegli i luoghi che vuoi visitare e, tramite Internet, cerca informazioni su ognuno di essi.

Disciplina: MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																		
Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale..	Numeri - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), 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. Spazio e figure - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). - Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. Dati e previsioni - Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.	ARITMETICA cl. 1 - Il Numero - Insieme N e operazioni in N - Potenze - Divisibilità - I numeri primi - M.C.D. e m.c.m. - Insieme QA - La frazione come operatore e come rapporto - Operazioni con le frazioni ARITMETICA cl. 2 - I numeri razionali - Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni - La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento a potenza - I numeri irrazionali - Rapporti e proporzioni - Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa - Rappresentazione cartesiana - Percentuale, interesse e sconto - Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi ALGEBRA cl.3 - I numeri relativi - Operazioni nell'insieme dei numeri relativi - Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q - Espressioni letterali e monomi - Polinomi e operazioni con i polinomi - Prodotti notevoli - Equazioni di primo grado ad una incognita - Semplici problemi ed equazioni - Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano GEOMETRIA cl.1	<u>conoscenze – abilità</u> Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: - verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione; - interrogazioni; - osservazioni sistematiche degli alunni	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9 10</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr></table>	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9 10	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																				
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																				
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																				
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																				
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																				
9 10	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																				



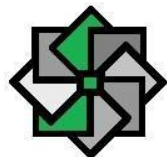
		• Misura • Gli enti geometrici fondamentali • Figure piane • Proprietà e caratteristiche dei triangoli • I quadrilateri: prime definizioni • Le coordinate cartesiane GEOMETRIA cl.2 • Le figure piane • Equiscomponibilità di semplici figure poligonali • Le misure di superfici • Teorema di Pitagora e sue applicazioni • Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria GEOMETRIA cl.3 • Similitudini e teoremi di Euclide • Circonferenza e cerchio • Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza • Lunghezza della circonferenza e di un suo arco • Area del cerchio e del settore circolare • Geometria nello spazio • Poliedri • Equivalenza dei solidi • Superficie e volume dei principali poliedri • Solidi di rotazione	<u>competenze</u> In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l'alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio lavoro e di cercare consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	<u>competenze</u> AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico
--	--	--	--	---

Disciplina: SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
✓ Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	✓ Astronomia e Scienze della Terra Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.		<u>conoscenze – abilità</u>	
			<u>competenze</u>	

Disciplina: TECNOLOGIA

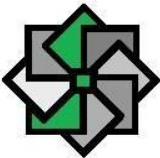
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
4 - Conosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali 5 - Utilizza adeguate risorse materiale, informative e organizzative per la	Vedere, osservare e sperimentare 5 - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare 10 - Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per	Uso dei programmi: - pacchetto office (Word, excel, Power Point, Point); - sistema operativo e applicativi. - I nuovi mezzi di comunicazione telematica.	<u>conoscenze/abilità</u> Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produce documenti in diverse situazioni. Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	avanzato: dimostra di conoscere e applica in modo personale, approfondito e con sicurezza il pacchetto office e naviga con padronanza in internet. (voto = 9-10) intermedio: dimostra di conoscere e applica in maniera approfondito il pacchetto office e naviga con sicurezza in internet. (voto = 8) base: dimostra di conoscere e applica in maniera semplice il pacchetto office e naviga con qualche incertezza in internet. (voto = 7) iniziale: applica in maniera semplice e solo se guidato il pacchetto office e internet. (voto = 6)



progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 9 - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	reperire e selezionare le informazioni utili. <i>Intervenire, trasformare e produrre</i> 13 - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. 16 - Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.		<i>Competenze</i> COMPITO/PROVA DI REALTA' Progettare una visita d'istruzione in una città d'arte. La classe viene divisa in piccoli gruppi; ogni gruppo svilupperà un aspetto specifico, raccogliendo informazioni in internet. Progetto: Un gruppo si occuperà dei trasporti; un gruppo del vitto e alloggio; un gruppo del tempo libero/turismo; un gruppo delle visite ai vari musei. Infine si cercherà la soluzione più conveniente e razionale in relazione al tetto di spesa, al tempo a disposizione e agli effettivi obiettivi della gita d'istruzione.	AVANZATO: l'alunno dimostra interesse e partecipazione, esegue autonomamente e collabora con i compagni con osservazioni personali e creative. INTERMEDIO: : l'alunno dimostra interesse e partecipazione, esegue autonomamente e collabora con i compagni. BASE: l'alunno partecipa e collabora con i compagni. INIZIALE: l'alunno partecipa e collabora con i compagni se guidato.
---	--	--	---	---

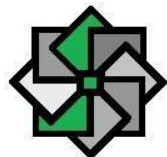
Disciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	I contenitori per la musica in internet e le app	<u>conoscenze – abilità</u> in internet (compito a casa): - Ricerca di brani musicali da suonare/cantare in formato video e mp3. - Ricerca dei testi delle canzoni - Ricerca delle informazioni relative al contesto di un brano musicale. - Partiture da stampare, midi, programmi per la variazione della tonalità.	avanzato: (voto = 9/10) esegue la consegna in modo,puntuale, autonomo e corretto orientandosi con efficacia tra siti e portali. Acquisisce nuove informazioni intermedio: (voto = 8) esegue la consegna, conosce siti e portali. Acquisisce alcune informazioni base: (voto = 7) esegue la consegna se sollecitato. Acquisisce alcune informazioni.. INIZIALE: (voto = 6) esegue la consegna solo se affiancato. Non è autonomo nella selezione delle informazioni.
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di un video clip (compito a casa) Abbinamento di immagini, parole e didascalie a fine narrativo/comunicativo	AVANZATO L'alunno/a usa i diversi materiali visivi, verbali e sonori che conosce o che ricerca in internet in modo creativo e consapevole. Sa usare i più comuni editor (PowePoint e Slidedeshow Maker o similari). Produce auitonomamente un video clip inedito motivando le scelte operate. INTERMEDIO L'alunno/a, data una presentazione video, la contestualizza usando musiche e sequenze sonore che ritiene appropriate. Sa usare i più comuni editor (PowePoint e Movie Maker). BASE L'alunno/a, data una breve presentazione video, propone musiche da abbinare. INIZIALE L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, crea abbinamenti tra immagini e musiche.

Disciplina: ARTE				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
E' in grado di ideare e realizzare, anche attraverso nuove tecniche di rappresentazione elaborati artistici creativi. Partecipa in modo autocritico alle discussioni riguardanti sia gli elaborati che gli argomenti di storia dell'arte. Usa con disinvoltura gli strumenti informatici	Conosce e disegna in modo originale opere di periodi artistici Riconosce i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo)	Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici,(spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	<u>conoscenze/abilità</u> Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo Legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.	avanzato: (voto = 9/10) conosce le tecniche grafiche pittoriche e plastiche e sa realizzare elaborati con sicurezza e creatività intermedio: (voto = 8)) conosce le tecniche grafiche e pittoriche e plastiche sa realizzare elaborati con creatività base: (voto = 7) conosce e applica in modo abbastanza approfondito gli elementi essenziali del linguaggio artistico iniziale: (voto = 6) riconosce e applica le regole essenziali del linguaggio visivo



Comprende e valuta i materiali da usare, riesce a rielaborare il tutto anche con l'uso di power point .			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di un fumetto e di un video clip ideato e prodotto in gruppo.	AVANZATO: : l'alunno/a, sentiti valutati interessi, desideri e aspettative del gruppo classe e del contesto laboratorio, individua e sviluppa in modo consapevole e con successo l'oggetto elaborato. INTERMEDIO: : l'alunno/a, partecipa al lavoro eseguendo elaborati pieni di creatività ed efficacia comunicativa BAS INIZIALE: : l'alunno/a, esegue parzialmente il lavoro assegnato e alcune volte va guidato e facilitato.
---	--	--	--	---

Disciplina: EDUCAZIONE FISICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno è capace di integrarsi nel gruppo di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Sapersi orientare in ambiente naturale anche attraverso ausili specifici, mappe e bussole	Tabelle Realizzazioni grafiche di semplici mappe Utilizzo foglio excel Power point	<u>conoscenze – abilità</u> Saper realizzare tabelle e rappresentazioni grafiche di semplici mappe con il computer. Saper utilizzare foglio excel per rilevazione risultati. Saper realizzare un power point	avanzato: (voto = 9/10) esegue la consegna in modo puntuale, autonomo e corretto orientandosi con efficacia tra siti e portali. Acquisisce nuove informazioni intermedio: (voto = 8) esegue la consegna, conosce siti e portali. Acquisisce alcune informazioni base: (voto = 7) esegue la consegna se sollecitato. Acquisisce alcune informazioni. iniziale: (voto = 6) esegue la consegna solo se affiancato. Non è autonomo nella selezione delle informazioni. Insufficiente (voto=5): spesso non è in grado di eseguire la consegna. Non è autonomo
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' n.1 "SPERIMENTIAMO L'ORIENTEERING" Organizzare un percorso di orienteering nel giardino scolastico, con terminologia anche in lingua spagnola, da proporre come gara, realizzando con l'utilizzo di computer tutto il materiale cartaceo necessario (schede dei percorsi gara, schede raccolta punteggi; regolamento gara ecc....) COMPITO/PROVA DI REALTA' n. 2 "PROGETTIAMO INSIEME" Ideazione di percorsi di destrezza e lavori a stazioni su argomenti stabiliti da realizzare graficamente su cartelloni o power point	Avanzato (voto 9/10): l'alunno/a individua e propone in modo consapevole e con successo l'oggetto dell'elaborato. Ricerca, seleziona e produce i contenuti necessari. Assume, propone e sostiene decisioni in merito alla correttezza del percorso e all'efficacia della comunicazione a terzi dei contenuti derivante anche dall'aspetto grafico. Intermedio (voto 8): L'alunno/a partecipa al progetto con alcune proposte sia di contenuto che di efficacia comunicativa e si impegna per buona riuscita del progetto. Base (voto 7): L'alunno/a partecipa eseguendo compiti assegnati e si impegna per la buona riuscita del progetto. Iniziale (voto 6) L'alunno/a, partecipa parzialmente al lavoro di gruppo non è sempre in grado di collaborare con i compagni. Va guidato e facilitato. Insufficiente (voto 5): l'alunno incontra spesso difficoltà a collaborare con i compagni e va guidato e facilitato AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.

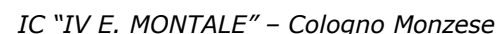


COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Imparare a imparare

Disciplina: ITALIANO	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A 1. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all’organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.	A 1. Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all’interno di un testo. A 2. Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all’interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. A 3. Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall’insegnante. Allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.

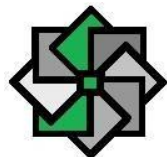
Disciplina: STORIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1. L’alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l’uso di risorse digitali e produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi orali e scritti. 2. L’alunno opera collegamenti e argomenta le proprie riflessioni; usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 3. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. 4. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea e mondiale (medievale, moderna e contemporanea) con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico e con quello contemporaneo (es. globalizzazione).	1. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 2 A. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 2 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 2 C. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 2 E. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. 3 A. Usare fonti di diverso tipo 3 B. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 3 C. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. 3 D. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 3 E. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 3 F. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 3 G. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 3 H. Produrre testi orali e scritti. 3 I. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 4 A. Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. 4 B. Usare fonti di diverso tipo 4 C. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 4 D. Costruire grafici e mappe spazio-temporale, per organizzare le, conoscenze studiate. 4 E. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 4 F. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici europei e mondiali. 4 G. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Disciplina: GEOGRAFIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
2) Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d’epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell’uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. (PIÙ PERTINENTI ALLA COMPETENZA Consapevolezza ed espressione culturale)	2) Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l’utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. 2) Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l’utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall’alto. 2) Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. 2) 3) 4) Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. 3) 4) Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 3) 4) Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 2) 3) 4) Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all’Italia, all’Europa e agli altri continenti. 2) 3) 4) Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. IDEM



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
L'alunno legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Riconosce come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere	Ascolto: individua le informazioni principali di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Individua, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato: descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indica che cosa piace o non piace, esprime e motiva un'opinione in modo semplice. Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee. Lettura: legge e individua informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano Legge globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche. Legge e comprende istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi,..... Scrittura: produce risposte a questionari e formula domande su testi. Scrive brevi lettere personali e brevi resoconti usando un lessico appropriato.	Programmi radiofonici o televisivi, articoli di giornale e riviste, istruzioni per l'uso di oggetti, ricette culinarie.....	<u>conoscenze/abilità</u> <u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTÀ Dopo aver visto un film o letto un articolo in lingua inglese, commentalo con i tuoi compagni, esprimendo le tue opinioni al riguardo e chiedendo le loro

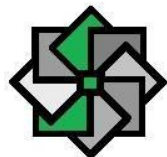
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																		
- iconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. - Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). - Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.	Numeri - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), 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. - Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. - Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. - Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. - Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Spazio e figure - Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. - Calcolare il perimetro e l'estensione di figure piane e l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.	ARITMETICA cl. 1 - Il Numero - Insieme N e operazioni in N - Potenze - Divisibilità - I numeri primi - M.C.D. e m.c.m. - Insieme QA - La frazione come operatore e come rapporto - Operazioni con le frazioni ARITMETICA cl. 2 - I numeri razionali - Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni - La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento a potenza - I numeri irrazionali - Rapporti e proporzioni - Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa - Rappresentazione cartesiana - Percentuale, interesse e sconto - Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi ALGEBRA cl.3 - I numeri relativi - Operazioni nell'insieme dei numeri relativi - Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q - Espressioni letterali e monomi - Polinomi e operazioni con i polinomi - Prodotti notevoli	<u>conoscenze – abilità</u> Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione; interrogazioni; osservazioni sistematiche degli alunni <u>competenze</u>	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9 10</td><td>85% 100 %</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr></table> <u>competenze</u>	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9 10	85% 100 %	conosce e applica le regole in modo pieno e completo
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																				
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																				
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																				
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																				
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																				
9 10	85% 100 %	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																				



		- Equazioni di primo grado ad una incognita - Semplici problemi ed equazioni - Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano <u>GEOMETRIA cl.1</u> - Misura - Gli enti geometrici fondamentali - Figure piane - Proprietà e caratteristiche dei triangoli - I quadrilateri: prime definizioni - Le coordinate cartesiane <u>GEOMETRIA cl.2</u> - Le figure piane - Equiscomponibilità di semplici figure poligonali - Le misure di superfici - Teorema di Pitagora e sue applicazioni - Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria <u>GEOMETRIA cl.3</u> - Similitudini e teoremi di Euclide - Circonferenza e cerchio - Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza - Lunghezza della circonferenza e di un suo arco - Area del cerchio e del settore circolare - Geometria nello spazio - Poliedri - Equivalenza dei solidi - Superficie e volume dei principali poliedri - Solidi di rotazione	In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l'alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio lavoro e di cercare consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico
--	--	--	--	---

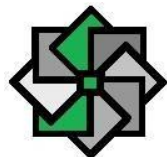
Disciplina: SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE															
✓ Esplora e sperimenta, in laboratorio e all’aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. ✓ Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. ✓ Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. ✓ Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell’uomo.	Fisica e chimica ✓ Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell’acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. ✓ Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto. Astronomia e Scienze della Terra ✓ Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. Biologia ✓ Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. ✓ Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento	<u>SCIENZE cl.1</u> La materia e le sue fasi l’aria; l’acqua; il suolo La struttura della materia vivente Classificazione degli esseri viventi Conoscere le piante Conoscere gli animali: gli invertebrati e i vertebrati <u>SCIENZE cl.2</u> Sistemi e apparati del corpo umano Cenni di chimica L’evoluzione <u>SCIENZE cl.3</u> La Terra nello spazio e nel tempo Il sistema nervoso La riproduzione La genetica L’energia	<u>conoscenze – abilità</u> Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: • verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione;	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr></table>	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																	
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																	
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																	
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																	
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																	



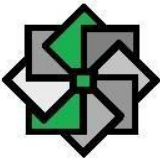
✓	macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica	Terremoti e Vulcani	- interrogazioni; - osservazioni sistematiche degli alunni	<table><tr><td>9</td><td>85%</td><td rowspan="2">conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td>100%</td></tr></table>	9	85%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10	100%
			9	85%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo				
10	100%								
			<u>competenze</u> AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico						

Disciplina: TECNOLOGIA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
3 - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 7 - Conosce le proprietà e caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. 9 - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del	Prevedere, immaginare e progettare 7 - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Intervenire, trasformare e produrre 11 - Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. 12 - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). 13 - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.	Tecnologia dei materiali: caratteristiche, proprietà e tecnologia di lavorazione dei vari materiali. Utilizzare strumenti di ricerca informatica per ricavare informazioni. Organizzare le informazioni con sintesi, scalette, grafici, tabelle e mappe concettuali.	conoscenze/abilità Osservare e riconoscere i materiali di alcuni oggetti di uso comune. Gli alunni impareranno a distinguere e riconoscere i vari materiali utilizzando i cinque sensi (vista, tatto, odore, udito) e a descrivere le varie proprietà e le tecniche di lavorazione utilizzando un linguaggio specifico.	avanzato: Analizza ed espone in modo critico, completo e personale concetti e procedure. Riesce autonomamente ad integrare le nuove conoscenze con quelle di base. (voto = 9-10) intermedio: Analizza ed espone in modo corretto concetti e procedure e, riesce a collegare le nuove conoscenze con quelle di base. (voto = 8) base: analizza ed espone semplici concetti e riesce ad elaborare le conoscenze di base utilizzando piccoli collegamenti con le nuove conoscenze. (voto = 7) iniziale: espone semplici concetti con qualche incertezza e utilizza pochi termini specifici. (voto = 6)



disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	14 - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.		<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Preparare una tabella e/o grafico classificando i materiali in funzione dell'utilizzo, alle proprietà e alla lavorazione. Costruire oggetti con materiale di facile lavorazione (il cartoncino). Disegnare lo sviluppo di solidi utilizzando gli strumenti per il disegno tecnico. Realizzazione dell'oggetto	AVANZATO: l'alunno è in grado di leggere e acquisire le informazioni necessarie. Realizza gli elaborati grafici e manuali in modo autonomo; usa gli strumenti tecnici con competenza e in modo opportuno. INTERMEDIO: l'alunno è in grado di comprendere abbastanza bene le informazioni necessarie. Realizza gli elaborati grafici in modo razionale; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato. BASE: l'alunno è in grado di seguire parzialmente le indicazioni. Realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto. INIZIALE: l'alunno deve essere opportunamente seguito nella lettura delle indicazioni. Realizza gli elaborati grafici con molte difficoltà; usa gli strumenti tecnici solo se guidato.
---	--	--	--	--

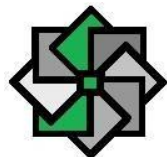
Disciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	- Repertorio di brani musicali presentati in ordine di difficoltà crescente e tratti dai diversi generi (antico, classico, contemporaneo pop rock, leggero, sacro, popolare tradizionale etcetc) oppure raggruppati per tema trattato (la pace, l'ambiente etcetc)in relazione agli ambiti esperienziali: -la produzione mediante azione esecutiva e compositiva -la fruizione consapevole attraverso l'ascolto, l'analisi, la conoscenza del contesto, la riflessione. - Il linguaggio specifico della musica - La notazione tradizionale - Gli strumenti del compositore - Elementi di storia della musica - Elementi di organologia - I generi musicali - I contenitori per la musica in internet e le app	<u>conoscenze – abilità</u> Esercizi di riconoscimento di posizione e valore su pentagramma Analisi scrittura del brano e struttura (frasi musicali). Lettura a prima vista (esercitazione in ordine di difficoltà crescente) Pratica vocale e strumentale Performance in pubblico Variazione del brano (velocità, agogica, intensità, alternanza delle parti, scelta dell'arrangiamento .) Produzione di un brano Lettura - analisi di una partitura da riprodurre o di un brano in ascolto posizione note e durate musicali - tema - frase - inciso - finale Conoscenza del contesto storico Conoscenza del genere	avanzato: (voto = 9/10) agisce in modo corretto autonome, consapevole. Conosce la terminologia specifica e la usa nei contesti di apprendimento, produzione e fruizione Legge, analizza e compone partiture e apporta variazioni utili al messaggio finale. Conosce i brani in repertorio e li sa eseguire con sicurezza sia da solo che in gruppo.. Del brano conosce il contenuto/messaggio, l'autore, il genere e il periodo e ne sa parlare diffusamente. In ambiente digitale esegue la consegna orientandosi con efficacia tra siti e portali. intermedio: (voto = 8) conosce la terminologia specifica e la usa generalmente nei modi e nelle situazioni corretti. Legge, analizza e sa apportare alcune variazioni a una partitura. Propone sequenze di suoni leggibili in un codice abbastanza corretto. Conosce i brani in repertorio e li sa eseguire in gruppo. Del brano conosce il contenuto/messaggio, l'autore, il genere e il periodo. In ambiente digitale esegue la consegna, conosce siti e portali. Acquisisce alcune informazioni base: (voto = 7) conosce parzialmente la terminologia specifica, Legge, e analizza partiture con incertezza. Propone sequenze di suoni senza però riuscire ad inserirle in un codice. Conosce i brani in repertorio. Li esegue e con qualche difficoltà. Ha conoscenze solo essenziali del contenuto/messaggio, dell'autore, del genere e del periodo. In ambiente digitale esegue la consegna se sollecitato. iniziale: (voto = 6) conosce solo pochi termini del linguaggio specifico ed usa un linguaggio generico. Ha abilità di analisi incerte. Propone sequenze di suoni disordinate. Conosce solo pochi brani. Ha conoscenze frammentarie del contenuto,messaggio, dell'autore, del genere e del periodo. In ambiente digitale esegue la consegna solo se affiancato.
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Concept - Concerto pluridisciplinare	AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.



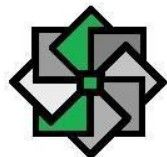
			COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di un manifesto/cartellone	INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.
			COMPITO DI REALTA' Produzione di un video clip (compito a casa)	

Disciplia: ARTE				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzano le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio	- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. - Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile personale	- Segno, codice, testo, significato simbolico, funzione.(il ssegno,il punto, la linea, la texture,lo spazio, luce ed ombra, il volume, la composizione, studio della figura umana, il linguaggio visuale, la composizione figurativa astratta, studio del corpo umano in movimento. - Gli aspetti grammaticali e compositivi dei messaggi visuali - Dalla Preistoria all'XXI secolo - Tipologia dei beni culturali - Le tecniche espressive Audiovisivi, strumenti multimediali e informatici- Leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riprodurre paesaggi ed opere di altri paesi europei ed extraeuropei con tecniche grafiche e pittoriche scultoree adeguate.	<u>conoscenze/abilità</u> - Approccio alla creatività - Grammatica visiva: - punti, linee e forma - composizione - colore/armonia - superficie/volume - chiaroscuro/luce - spazio - movimento/ ritmo - le tecniche - Lettura di un'opera d'arte <i>Conoscenza del patrimonio ambientale- storico- artistico- del territorio in cui si vive.</i>	avanzato: (voto = 9/10)) conosce le tecniche grafiche pittoriche e plastiche e sa realizzare elaborati con sicurezza e creatività intermedio: (voto = 8)) conosce le tecniche grafiche e pittoriche e plastiche sa realizzare elaborati con creatività base: (voto = 7)) conosce le tecniche grafiche e pittoriche e plastiche sa realizzare elaborati con creatività iniziale: (voto = 6)) riconosce e applica le regole essenziali del linguaggio visivo
			<u>Competenze</u> COMPITO / PROVA DI REALTA'	AVANZATO: : l'alunno/a, sentiti valutati interessi, desideri e aspettatedel gruppo classe e del contesto laboratorio, individua e sviluppa in modo consapevole e con successo iloggetto elaborato. INTERMEDIO: : l'alunno/a, partecipa al lavoro eseguendo elaborati pieni di creatività ed efficacia comunicativa BASE: l'alunno/a partecipa eseguendo gli elaborati assegnati con impegno INIZIALE: l'alunno/a, esegue parzialmente il lavoro assegnato e alcune volte va guidato e facilitato.

Disciplina: EDUCAZIONE FISICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno è consapevole delle proprie esperienze motorie sia nei punti di forza che nei limiti	Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport	I fondamentali dei seguenti sport o discipline sportive: - Pallamano - Pallavolo - Basket - Badminton	<u>conoscenze – abilità</u> Conoscere la tecnica dei fondamentali degli sport trattati (interrogazione teorica)	avanzato (voto 9/10): Ottima conoscenza intermedio (voto 8): Buona conoscenza base (voto 7): Conoscenza discreta iniziale (voto 6): Conoscenza sufficiente



L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione	Utilizzare le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni attività sportiva	• Calcetto • Ultimate • Ginnastica artistica • Atletica leggera • Tamburello • Vela • Rugby • Baseball	Saper realizzare i fondamentali degli sport trattati (verifiche pratiche)	insufficiente (voto 5): Ha significative lacune nella conoscenza della tecnica dei fondamentali
		L'organizzazione della squadra nel campo di gioco Semplici schemi di gioco degli sport trattati	Saper eseguire semplici schemi di gioco degli sport trattati (verifiche pratiche)	avanzato (voto 9/10): l'alunno esegue tutte le fasi del movimento correttamente e lo sa utilizzare in modo efficace durante il gioco intermedio (voto 8): l'alunno ha compreso la dinamica del gesto ma a volte commette lievi errori nell'esecuzione base (voto 7): ha compreso la dinamica del gesto ma ripete un errore durante l'esecuzione iniziale (voto 6): il ragazzo ha compreso la dinamica del gesto ma commette più errori nell'esecuzione insufficiente (voto 5): il ragazzo non ha compreso la dinamica del gesto e commette diversi errori durante l'esecuzione/ha grosse difficoltà nell'eseguirlo
		La partita negli sport di squadra e la gara negli sport individuali trattati	Saper collaborare con i compagni durante il gioco di squadra	avanzato (voto 9/10): si organizza in modo ottimale nello spazio e nel tempo durante le situazioni sportive ed è un elemento fondamentale e di riferimento per la squadra intermedio (voto 8): ha una buona capacità di organizzazione spazio-temporale base (voto 7): incontra qualche difficoltà nell'organizzazione spazio-temporale iniziale (voto 6): incontra spesso difficoltà nell'organizzazione spazio-temporale insufficiente (voto 5) : incontra grosse difficoltà nell'organizzazione spazio-tempo-rale
				avanzato (voto 9/10): ottime capacità intermedio (voto 8): buone capacità base (voto 7): a volte incontra qualche difficoltà iniziale (voto 6): incontra qualche difficoltà i insufficiente (voto 5): incontra difficoltà



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze sociali e civiche

Disciplina: ITALIANO

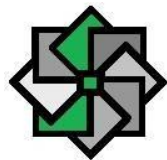
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A. L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre ad essere uno strumento comunicativo ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. B. Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.	A 1. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo d testo. A 2. Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra capi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.

Disciplina: STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1. L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali e produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi orali e scritti. 2. L'alunno opera collegamenti e argomenta le proprie riflessioni; usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 3. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea e mondiale (medievale, moderna e contemporanea) con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico e con quello contemporaneo (es. globalizzazione).	1. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale 2 A. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 2 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 2 C. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 2 D. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. 2 E. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 3 A. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici europei e mondiali. 3 B. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Disciplina: GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
2) Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. (PIÙ PERTINENTI ALLA COMPETENZA <i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>)	2) Orientarsi <i>sulle</i> carte e orientare <i>le</i> carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. 2) Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. 2) Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. 2) 3) 4) Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. 3) 4) Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 3) 4) Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 2) 3) 4) Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 2) 3) 4) Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. IDEM

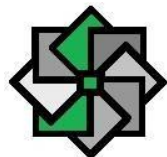


Disciplina: LINGUE STRANIERE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
L'alunno affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.	Ascolto: individua le informazioni principali di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Individua, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato: descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indica che cosa piace o non piace, esprime e motiva un'opinione in modo semplice. Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee. Lettura: legge e individua informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano Legge globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche. Legge e comprende istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi,..... Scrittura: produce risposte a questionari e formula domande su testi. Scrive brevi lettere personali e brevi resoconti usando un lessico appropriato.	Programmi radiofonici o televisivi, articoli di giornale e riviste, istruzioni per l'uso di oggetti, ricette culinarie.....	<u>conoscenze/abilità</u> <u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ COMPITO/PROVA DI REALTA’ Dopo aver visto un film o letto un articolo in lingua inglese, commentalo con i tuoi compagni, esprimendo le tue opinioni al riguardo e chiedendo le loro

Disciplina: MATEMATICA

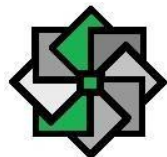
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																		
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. - Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). - Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.	Numeri - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), 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. - Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. - Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. - Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. - Descrivere con un’espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Spazio e figure - Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. - Calcolare il perimetro e l’estensione di figure piane e l’area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.	ARITMETICA cl. 1 - Il Numero - Insieme N e operazioni in N - Potenze - Divisibilità - I numeri primi - M.C.D. e m.c.m. - Insieme QA - La frazione come operatore e come rapporto - Operazioni con le frazioni ARITMETICA cl. 2 - I numeri razionali - Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni - La radice quadrata come operazione inversa dell’elevamento a potenza - I numeri irrazionali - Rapporti e proporzioni - Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa - Rappresentazione cartesiana - Percentuale, interesse e sconto - Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi ALGEBRA cl.3 - I numeri relativi - Operazioni nell’insieme dei numeri relativi - Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q - Espressioni letterali e monomi - Polinomi e operazioni con i polinomi - Prodotti notevoli - Equazioni di primo grado ad una incognita - Semplici problemi ed equazioni - Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano GEOMETRIA cl.1 - Misura - Gli enti geometrici fondamentali - Figure piane - Proprietà e caratteristiche dei triangoli - I quadrilateri: prime definizioni - Le coordinate cartesiane	conoscenze – abilità Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: - verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione; - interrogazioni; - osservazioni sistematiche degli alunni competenze In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l’alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9 10</td><td>85% 100 %</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr></table> competenze AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9 10	85% 100 %	conosce e applica le regole in modo pieno e completo
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																				
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																				
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																				
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																				
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																				
9 10	85% 100 %	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																				



		<u>GEOMETRIA cl.2</u> - Le figure piane - Equiscomponibilità di semplici figure poligonali - Le misure di superfici - Teorema di Pitagora e sue applicazioni - Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria <u>GEOMETRIA cl.3</u> - Similitudini e teoremi di Euclide - Circonferenza e cerchio - Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza - Lunghezza della circonferenza e di un suo arco - Area del cerchio e del settore circolare - Geometria nello spazio - Poliedri - Equivalenza dei solidi - Superficie e volume dei principali poliedri - Solidi di rotazione	lavoro e di cercare consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico
--	--	--	--	---

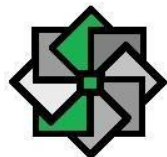
Disciplina: TECNOLOGIA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
3 - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 8 - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	Prevedere, immaginare e progettare 7 - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Intervenire, trasformare e produrre 14 - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell’arredo scolastico o casalingo. 15 - Costruire oggetti con materiale facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Cambiamenti nel settore della comunicazione. Regole e rispetto verso glia altri. La nétiquette, termine composto da network (termine inglese)= rete e étiquette (termine francese) = buona educazione, è un insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web di internet.	<u>La conoscenze/abilità</u> Rappresentare con un cartellone le regole fondamentali che disciplinano il comportamento dell’utente, non imposte da nessuna legge, ma presuppone il rispetto delle persone senza distinzione di colore, razza, lingua, ceto sociale ecc.	avanzato: produce elaborati di eccellente fattura, senza mai contravvenire alle regole di tecnica e materiale, esprimendo forte personalità e doti comunicative.(voto = 9/10) intermedio: produce elaborati di buona fattura, segue molto bene le regole di tecnica e materiale, esprimendo personalità e doti comunicative. (voto = 8) base: produce elaborati semplici e schematici, partecipa all’attività di gruppo in modo abbastanza autonomo. (voto = 7) iniziale: produce elaborati se opportunamente guidato. (voto = 6)
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ Confronto verbale del lavoro svolto dai vari gruppi per migliorare la capacità di collaborazione e cooperazione degli alunni. L’adesione alle norme di convivenza, il loro rispetto non per timore della sanzione, ma per comprensione del loro valore sociale.	AVANZATO: conosce ed osserva le regole e le norme e li usa con responsabilità e autonomia , rispettando i punti di vista delle persone. Collabora con insegnanti e compagni per la buona riuscita del lavoro. INTERMEDIO: conosce le regole e le norme e li usa con responsabilità, rispettando i punti di vista delle persone. Collabora con i compagni. BASE: conosce le regole e le norme e rispetta i punti di vista delle persone e si impegna per la buona riuscita del progetto. INIZIALE: conosce parte delle regole e delle norme e rispetta i punti di vista delle persone e va guidato per la produzione degli elaborati.

Disciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali.	Repertorio di brani musicali presentati in ordine di difficoltà crescente e tratti dai diversi generi (antico, classico, contemporaneo pop rock, leggero, sacro, popolare tradizionale etcetc) oppure raggruppati per tema trattato (la pace, l'ambiente etcetc)in relazione agli ambiti esperienziali: -la produzione mediante azione esecutiva e compositiva	<u>conoscenze – abilità</u> Pratica vocale e strumentale Performance in pubblico Lettura - analisi di una partitura/di un brano in ascolto - tema - frase - inciso - finale	avanzato: (voto = 9/10) conosce i brani in repertorio e li sa eseguire con sicurezza sia da solo che in gruppo.. Del brano conosce il contenuto/messaggio, l'autore, il genere e il periodo e ne sa parlare diffusamente. intermedio: (voto = 8) conosce i brani in repertorio e li sa eseguire in gruppo. Del brano conosce il contenuto/messaggio, l'autore, il genere e il periodo.. base: (voto = 7) conosce i brani in repertorio. Li esegue meccanicamente. Ha conoscenze solo essenziali del contenuto/messaggio, dell'autore, del genere e del periodo.. iniziale: (voto = 6) conosce solo pochi brani. Ha conoscenze incerte del contenuto/messaggio, dell'autore, del genere e del periodo.



propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.		-la fruizione consapevole attraverso l'ascolto, l'analisi, la conoscenza del contesto, la riflessione. • Il linguaggio specifico della musica • La notazione tradizionale • Gli strumenti del compositore • Elementi di storia della musica • Elementi di organologia • Generi musicali	Conoscenza del contesto storico Conoscenza del genere	AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Concept - Concerto pluridisciplinare - Individuazione e descrizione del concept. Titolo del concerto -Ricerca e proposta di brani musicali significativi e affrontabili dal punto di vista tecnico. -Note di regia e storyboard -Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex.novo di testi da inserire nella narrazione. - Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex.novo di sequenze di immagini per la narrazione -Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex.novo di sequenze mimico-gestuali e danze per la narrazione	

Disciplina: EDUCAZIONE FISICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati Assumendo anche il ruolo di arbitro e giudice	Conoscere e applicare le regole base dei seguenti sport: -pallamano-pallavolo -pallacanestro- calcetto-ultimate-hockey-baseball- atletica leggera-rugby	<u>conoscenze – abilità</u> -Conoscere le regole base e la terminologia degli sport proposti (svolgere praticamente il ruolo di arbitro o di giudice)	avanzato: (voto = 9/10) conosce la terminologia e i regolamenti specifici e li usa in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole intermedio: (voto = 8) conosce la terminologia e i regolamenti specifici e li usa generalmente nei modi e nelle situazioni corretti base: (voto = 7) conosce parzialmente la terminologia e i regolamenti specifici e a volte non li usa nei modi e nelle situazioni corrette iniziale: (voto = 6) conosce solo pochi termini dei linguaggi specifici e parzialmente i regolamenti insufficiente: (voto=5) conosce poco sia i linguaggi che i regolamenti
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' n.1 "ARBITRARE IN TEAM" -Saper svolgere il ruolo di arbitro, di secondo arbitro, di guarda linee negli sport proposti in collaborazione con i compagni COMPITO/PROVA DI REALTA' n.2 "BALLIAMO INSIEME: COREOGRAFIE PER SPETTACOLO PLURIDISCIPLINARE" -Ricerca e proposta di brani musicali adatti alle coreografie in funzione, in primo luogo, del tema del concerto -Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex novo di coreografie da inserire nel concerto. -Ricerca, modifica, rielaborazione e creazione ex novo degli abiti per le coreografie -Ricerca, modifica, rielaborazione e creazione ex novo delle scenografie o dei supporti scenici per le coreografie -Esecuzione delle coreografie	Avanzato (voto 9/10): ottima conoscenza e capacità di applicazione Intermedio (voto 8): Buona conoscenza ma qualche piccola incertezza nell'applicazione Base (voto 7): conoscenza discreta, qualche difficoltà nell'applicazione Iniziale (voto 6): conoscenza sufficiente, qualche difficoltà nell' applicazione Sufficiente (voto 5): non ha ancora le conoscenze essenziali e ha difficoltà nell'applicazione AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Disciplina: ITALIANO

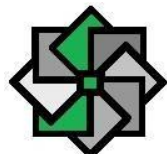
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.	A 1. Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. A 2. Utilizzare nei propri testi sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse.

Disciplina: STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1. L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali e produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi orali e scritti. 2. L'alunno opera collegamenti e argomenta le proprie riflessioni; usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 3. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea e mondiale (medievale, moderna e contemporanea) con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico e con quello contemporaneo (es. globalizzazione).	1 A. Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali) per produrre conoscenze su temi definiti. 1 B. Costruire grafici e mappe per organizzare le conoscenze studiate. 1 C . Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse. 1 D. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. 2 A. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 2 B. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 2 C. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. 3 A. Usare fonti di diverso tipo. 3 B. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 3 C. Costruire grafici e mappe spazio-temporale, per organizzare le, conoscenze studiate. 3 D. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 3 E. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Disciplina: GEOGRAFIA

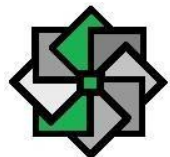
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
2) Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	2) 3) 4) Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. 3) 4) Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 3) Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 2) 3) 4) Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 3) 4) Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.

**Disciplina: LINGUE STRANIERE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
L'alunno affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e in contesti nuovi	Ascolto: individua le informazioni principali di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Individua, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato: descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indica che cosa piace o non piace, esprime e motiva un'opinione in modo semplice. Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee. Lettura: legge e individua informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano Legge globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche. Legge e comprende istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi,..... Scrittura: produce risposte a questionari e formula domande su testi. Scrive brevi lettere personali e brevi resoconti usando un lessico appropriato.	Tutte le conoscenze acquisite.	<u>conoscenze/abilità</u> <u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Ti trovi da solo in una città straniera dove nessuno parla e comprende l'italiano e stai cercando un posto in cui alloggiare. Entri in un ufficio di informazioni ed esponi le tue esigenze. Chiedi tutte le informazioni relative a prezzo, distanza, mezzo di trasporto ecc.

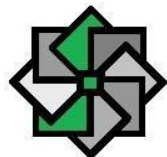
Disciplina: MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCelta DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																		
•	•	<u>ARITMETICA cl.1</u> • Il Numero • Insieme N e operazioni in N • Potenze • Divisibilità • I numeri primi • M.C.D. e m.c.m. • Insieme QA • La frazione come operatore e come rapporto • Operazioni con le frazioni <u>ARITMETICA cl.2</u> • I numeri razionali • Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni • La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento a potenza • I numeri irrazionali • Rapporti e proporzioni • Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa • Rappresentazione cartesiana • Percentuale, interesse e sconto • Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi <u>ALGEBRA cl.3</u> • I numeri relativi • Operazioni nell'insieme dei numeri relativi • Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q • Espressioni letterali e monomi • Polinomi e operazioni con i polinomi • Prodotti notevoli	<u>conoscenze – abilità</u> Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: • verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione; • interrogazioni; • osservazioni sistematiche degli alunni	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9 10</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr></table>	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9 10	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																				
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																				
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																				
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																				
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																				
9 10	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																				



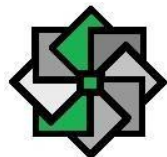
		- Equazioni di primo grado ad una incognita - Semplici problemi ed equazioni - Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano <u>GEOMETRIA cl.1</u> - Misura - Gli enti geometrici fondamentali - Figure piane - Proprietà e caratteristiche dei triangoli - I quadrilateri: prime definizioni - Le coordinate cartesiane <u>GEOMETRIA cl.2</u> - Le figure piane - Equi-scomponibilità di semplici figure poligonali - Le misure di superfici - Teorema di Pitagora e sue applicazioni - Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria <u>GEOMETRIA cl.3</u> - Similitudini e teoremi di Euclide - Circonferenza e cerchio - Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza - Lunghezza della circonferenza e di un suo arco - Area del cerchio e del settore circolare - Geometria nello spazio - Poliedri - Equivalenza dei solidi - Superficie e volume dei principali poliedri - Solidi di rotazione	<u>competenze</u> In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l'alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio lavoro e di cercare consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	<u>competenze</u> AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico
--	--	---	--	---

Disciplina:TECNOLOGIA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
3 - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 5 - Utilizza adeguate risorse materiale, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 6 - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. 8 - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	<i>Prevedere, immaginare e progettare</i> 7 - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. 8 - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. 9 - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	Strumenti per il disegno e loro uso. Tecnologia e lavorazione dei materiali: - Il legno - La carta - La plastica - Le fibre tessili - I materiali edili	<u>La conoscenze/abilità</u> Individua alcune caratteristiche di forma e funzione da un disegno. Conosce le proprietà di alcuni materiali e riconosce i vantaggi e gli svantaggi nella produzione e lavorazione.	avanzato: sa individuare le nuove tecnologie, li elabora e li utilizza in modo originale e personale. (voto = 9-10) intermedio: sa individuare le nuove tecnologie, li elabora e li utilizza in modo esauriente e personale. (voto = 8) base: elabora le nuove tecnologie in modo semplice e adeguate allo scopo. (voto = 7) iniziale: conosce le nuove tecnologie e li applica solo se guidato. (voto = 6)
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' La classe, divisa in gruppi formati da 3 o 4 alunni, deve cimentarsi sul riciclo. Ogni gruppo dovrà scegliere uno o più oggetti inutilizzati e trasformarli in altri di utile utilizzo. Progetto:	AVANZATO: l'alunno è in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo, è autonomo nella scelta degli oggetti da trasformare, dimostra di personalizzarli in modo originale e funzionale con creatività ed abilità. INTERMEDIO: l'alunno utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi e trova soluzioni;partecipa nella scelta degli oggetti da trasformare; è in grado di conoscere i materiali e dimostra di personalizzarli in relazione alla funzionalità .

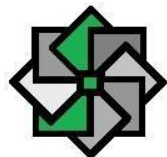


9 - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.			- scelta degli oggetti - valutazione del materiale di lavorazione - progetto da realizzare - prodotto finale - relazione descrittiva di tutte le fasi di lavorazione, dalla scelta alla realizzazione dell’oggetto.	BASE: l’alunno utilizza le conoscenze apprese con il supporto dell’insegnante,riconosce i materiali e si impegna per la buona riuscita del prodotto finale. INIZIALE: l’alunno riconosce solo pochi materiali e esegue i compiti assegnati solo se guidato.
---	--	--	---	--

Disciplina: MUSICA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	Il linguaggio specifico della musica La notazione tradizionale Gli strumenti del compositore Elementi di storia della musica Elementi di organologia Generi musicali I contenitori per la musica in internet e le app	<u>conoscenze – abilità</u> • Variazione di un brano (velocità, agogica, intensità, alternanza delle parti, scelta dell'arrangiamento.) • Produzione di un brano • Lettura - analisi di una partitura/di un brano in ascolto -tema -frase -inciso -finale • Conoscenza del contesto storico • Conoscenza del genere • in internet (compito a casa): -Ricerca di brani musicali da suonare/cantare in formato video e mp3, dei testi delle canzoni, delle informazioni relative al contesto di un brano musicale -Partiture da stampare, midi, programmi per la variazione della tonalità.	avanzato: (voto = 9/10) è in grado leggere, analizzare e comporre una partitura e di apportare variazioni utili al messaggio finale in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole . In ambiente digitale esegue la consegna orientandosi con efficacia tra siti e portali. intermedio: (voto = 8) legge, analizza e sa apportare alcune variazioni a una partitura. Propone sequenze di suoni leggibili in un codice abbastanza corretto. In ambiente digitale esegue la consegna, conosce siti e portali. Acquisisce alcune informazioni base: (voto = 7) legge, analizza una partitura con qualche incertezza. Propone sequenze di suoni senza però’ riuscire ad inserirle in un codice (non riconosce l’errore). In ambiente digitale esegue la consegna se sollecitato. iniziale: (voto = 6) ha abilità di analisi appena sufficienti. Propone sequenze di suoni disordinate. In ambiente digitale esegue la consegna solo se affiancato.
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ Concept - Concerto pluridisciplinare COMPITO/PROVA DI REALTA’ Produzione di un manifesto/cartellone COMPITO DI REALTA’ Produzione di un video clip (compito a casa)	AVANZATO L’alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell’uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L’alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L’alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L’alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.

**Disciplina: EDUCAZIONE FISICA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole L'alunno è consapevole delle proprie esperienze motorie sia nei punti di forza che nei limiti Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione	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 in caso di sconfitta Conosce e applica la danza come tecnica di espressione corporea Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti	Le discipline dell'atletica leggera atletica leggera: • velocità • salto in lungo • lancio del peso • corsa di mezzofondo emplici coreografie di danza classica e moderna li sport tradizionali lombardi e del nord Italia	conoscenze – abilità -Conoscere la tecnica dei fondamentali delle discipline atletiche trattate e saperli realizzare controllando l'emotività in una situazione inusuale -Saper eseguire semplici coreografie di danza classica e moderna in coppia, in piccoli o grandi gruppi, alla presenza di un pubblico Conoscere i principali giochi tradizionali lombardi e del nord Italia Saper spiegare i giochi Saper ideare un gioco	Avanzato (voto 9/10): ottimo autocontrollo e rispetto dell'altro; è un punto di riferimento per la squadra Intermedio (voto 8): buon autocontrollo e rispetto dell'avversario ma non sempre accetta la sconfitta Base (voto 7): a volte non riesce a controllare le sue reazioni Iniziale (voto 6): non sempre riesce a controllare le sue reazioni Insufficiente (voto 5): ha difficoltà a controllare le sue reazioni . Avanzato (voto 9/10): Possiede un'ottima capacità espressiva e collabora in modo efficace con il gruppo utilizzando lo spazio in modo adeguato, possiede ottime capacità ritmiche e controlla l'emotività Intermedio (voto 8): Possiede buona capacità espressiva, utilizza lo spazio in modo adeguato, possiede buone capacità ritmiche ma a volte ha difficoltà a controllare l'emotività Base (voto 7): Possiede buona capacità espressiva ma a volte non la sa usare in modo efficace Non sempre si muove nello spazio in modo adeguato in rapporto con gli altri e con il giusto ritmo. A volte ha difficoltà a controllare le emozioni Iniziale (voto 6): a volte ha difficoltà nell'esprimersi in modo efficace e incontra difficoltà nell'organizzarsi nello spazio e ad interagire con gli altri con il giusto ritmo. Ha difficoltà a controllare le emozioni Insufficiente (voto 5): incontra difficoltà nell'esprimersi con il corpo in rapporto ai compagni e allo spazio e al ritmo dell'azione. Gestisce con difficoltà l'emotività avanzato (voto 9/10): ottime capacità intermedio (voto 8): buone capacità base (voto 7): a volte incontra qualche difficoltà iniziale (voto 6): incontra qualche difficoltà i insufficiente (voto 5): incontra difficoltà
<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' n.1 <u>"MINI OLIMPIADI DELLE SCUOLE SECONDARIE PROMOSSE DALL'AMMINISTRAZIONE COMUNALE"</u> -mettere le proprie capacità ed esperienze motorie a disposizione della squadra d'istituto testimoniando senso di appartenenza verso la propria comunità scolastica -saper rispettare le regole e autocontrollarsi in situazioni inusuali COMPITO/PROVA DI REALTA' n.2 <u>"BALLIAMO INSIEME": COREOGRAFIE PER SPETTACOLO PLURIDISCIPLINARE</u> - Ricerca e proposta di brani musicali adatti alle coreografie in funzione, in primo luogo, del tema del concerto -Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex novo di coreografie da inserire nel concerto. -Ricerca, modifica, rielaborazione e creazione ex novo degli abiti per le coreografie -Ricerca, modifica, rielaborazione e creazione ex novo delle scenografie o dei supporti scenici per le coreografie -Esecuzione delle coreografie				Avanzato (voto 9/19): è disponibile, si impegna al massimo delle proprie capacità e sa mettere in secondo piano gli interessi personali per il bene della comunità scolastica Intermedio (voto 8): è disponibile, si impegna al massimo delle proprie capacità ma non sempre sa rinunciare alle discipline che più predilige Base (voto 7): è disponibile, si impegna al massimo delle sue capacità ma solo nelle discipline che predilige Iniziale (voto 6): è disponibile ma non si impegna sempre al massimo delle proprie capacità e solo nelle discipline che predilige Insufficiente (voto 5): non è sempre disponibile, si impegna parzialmente e solo nelle discipline che predilige Avanzato (voto 9/10): ottimo autocontrollo e rispetto dell'altro; è un punto di riferimento per la squadra Intermedio (voto 8): buon autocontrollo e rispetto dell'avversario ma non sempre accetta la sconfitta Base (voto 7): a volte non riesce a controllare le sue reazioni Iniziale (voto 6): non sempre riesce a controllare le sue reazioni Insufficiente (voto 5): ha difficoltà a controllare le sue reazioni AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale

Disciplina: ITALIANO

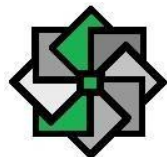
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
A. legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti B. riconosce il rapporto tra varietà linguistiche7lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo	A.1 riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi) A.2 leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore, personaggi, loro caratteristiche e ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni, ambientazione spaziale e temporale , genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.

Disciplina: STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
1. L'alunno opera collegamenti e argomenta le proprie riflessioni; usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 2. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. 3. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico 4. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea e mondiale (medievale, moderna e contemporanea) con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico e con quello contemporaneo (es. globalizzazione).	1 A. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 1 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 1 C. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 1 D. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. 1 E. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 2 A. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 2 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 2 C. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 2 D. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 2 E. Produrre testi orali e scritti. 2 F. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 3 A. Usare fonti di diverso tipo. 3 B. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 3 C. Collocare la storia italiana in relazione con quella europea e mondiale. 3 E. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 3 F. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 3 G. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 3 H. produrre testi e argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 4 A. Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti. 4 B. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. 4 C. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici e del patrimonio culturale europei e mondiali. 4 D. Usare le conoscenze apprese per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 4 Eprodurre testi e argomentare su conoscenze e concetti appresi.

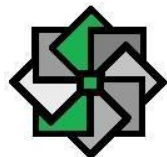
Disciplina: GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
3) Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 4) Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	3) 4) Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 3) 4) Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 3) 4) Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 3) 4) Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.



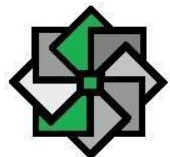
Disciplina: LINGUE STRANIERE			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA
L'alunno individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.	L'alunno confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse	Programmi radiofonici o televisivi, articoli di giornale e riviste, istruzioni per l'uso di oggetti, ricette culinarie.....	<u>conoscenze/abilità</u>
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' COMPITO/PROVA DI REALTA' Ti trovi da solo in una città straniera dove nessuno parla e comprende l'italiano e stai cercando un posto in cui alloggiare. Entri in un ufficio di informazioni ed esponi le tue esigenze. Chiedi tutte le informazioni relative a prezzo, distanza, mezzo di trasporto ecc.

Disciplina: MATEMATICA																									
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE																					
		<u>ARITMETICA cl. 1</u> - Il Numero - Insieme N e operazioni in N - Potenze - Divisibilità - I numeri primi - M.C.D. e m.c.m. - Insieme QA - La frazione come operatore e come rapporto - Operazioni con le frazioni <u>ARITMETICA cl. 2</u> - I numeri razionali - Scrittura decimale dei numeri razionali e loro operazioni - La radice quadrata come operazione inversa dell’elevamento a potenza - I numeri irrazionali - Rapporti e proporzioni - Corrispondenza e proporzionalità diretta e inversa - Rappresentazione cartesiana - Percentuale, interesse e sconto - Dati e previsioni: tabelle e grafici statistici e valori medi <u>ALGEBRA cl.3</u> - I numeri relativi - Operazioni nell’insieme dei numeri relativi - Moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza in Q - Espressioni letterali e monomi - Polinomi e operazioni con i polinomi - Prodotti notevoli - Equazioni di primo grado ad una incognita - Semplici problemi ed equazioni - Introduzione alla geometria analitica sul piano cartesiano <u>GEOMETRIA cl.1</u> - Misura - Gli enti geometrici fondamentali - Figure piane	<u>conoscenze – abilità</u> Verranno effettuate valutazioni in itinere per misurare le conoscenze acquisite e le abilità maturate al termine di unità di lavoro tramite: - verifiche scritte articolate in questionari a risposta chiusa (v/f, a scelta multipla) e/o in prove strutturate con esercizi riguardanti uno o più criteri di valutazione; - interrogazioni; - osservazioni sistematiche degli alunni <u>competenze</u> In situazioni problematiche anche diverse da quelle standard (es. test invalsi o giochi matematici) si osserva se l’alunno è in grado di organizzare il proprio apprendimento, di valutare il proprio lavoro e di cercare	<table><tr><td>4</td><td>35% 44%</td><td>non conosce e non sa applicare le regole</td></tr><tr><td>5</td><td>45% 54%</td><td>conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale</td></tr><tr><td>6</td><td>55% 64%</td><td>conosce e applica le regole essenziali</td></tr><tr><td>7</td><td>65% 74%</td><td>conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali</td></tr><tr><td>8</td><td>75% 84%</td><td>conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro</td></tr><tr><td>9</td><td>85% 100%</td><td>conosce e applica le regole in modo pieno e completo</td></tr><tr><td>10</td><td></td><td></td></tr></table> <u>competenze</u> AVANZATO: Sa riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola nel linguaggio matematico spiegando anche in forma scritta il procedimento seguito INTERMEDIO: Sa risolvere problemi di vario genere in contesti noti e comprende il linguaggio specifico	4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole	5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale	6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali	7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali	8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro	9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo	10		
4	35% 44%	non conosce e non sa applicare le regole																							
5	45% 54%	conosce e sa applicare le regole solo in modo parziale																							
6	55% 64%	conosce e applica le regole essenziali																							
7	65% 74%	conosce e applica in modo approfondito gli elementi essenziali																							
8	75% 84%	conosce e applica le regole in modo corretto e sicuro																							
9	85% 100%	conosce e applica le regole in modo pieno e completo																							
10																									

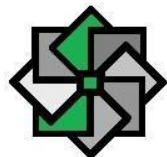


		• Proprietà e caratteristiche dei triangoli • I quadrilateri: prime definizioni • Le coordinate cartesiane <u>GEOMETRIA cl.2</u> • Le figure piane • Equiscomponibilità di semplici figure poligonali • Le misure di superfici • Teorema di Pitagora e sue applicazioni • Nozioni di trasformazioni geometriche: traslazione, rotazione e simmetria <u>GEOMETRIA cl.3</u> • Similitudini e teoremi di Euclide • Circonferenza e cerchio • Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza • Lunghezza della circonferenza e di un suo arco • Area del cerchio e del settore circolare • Geometria nello spazio • Poliedri • Equivalenza dei solidi • Superficie e volume dei principali poliedri • Solidi di rotazione	consigli, informazioni e sostegno ove si renda necessario	Saranno somministrati <u>compiti di realtà</u> estrapolati dal libro di testo e/o da situazioni di vita quotidiana	BASE: Sa risolvere situazioni problematiche se guidato e comprende parzialmente il linguaggio specifico INIZIALE: Non sa risolvere situazioni problematiche diverse da quelle già note e comprende solo in parte il linguaggio specifico
--	--	---	---	---	--

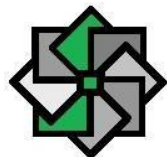
Disciplina: TECNOLOGIA				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
3 - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 5 - Utilizza adeguate risorse materiale, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 6 - Ricava dalla lettura e dall’analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. 8 - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. 9 - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	Prevedere, immaginare e progettare 7 - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. 8 - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. 9 - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	Strumenti per il disegno e loro uso. Tecnologia e lavorazione dei materiali: - Il legno - La carta - La plastica - Le fibre tessili - I materiali edili	<u>La conoscenze/abilità</u> Individua alcune caratteristiche di forma e funzione da un disegno. Conosce le proprietà di alcuni materiali e riconosce i vantaggi e gli svantaggi nella produzione e lavorazione.	avanzato: sa individuare le nuove tecnologie, li elabora e li utilizza in modo originale e personale. (voto = 9-10) intermedio: sa individuare le nuove tecnologie, li elabora e li utilizza in modo esauriente e personale. (voto = 8) base: elabora le nuove tecnologie in modo semplice e adeguate allo scopo. (voto = 7) iniziale: conosce le nuove tecnologie e li applica solo se guidato. (voto = 6)
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA’ La classe, divisa in gruppi formati da 3 o 4 alunni, deve cimentarsi sul riciclo. Ogni gruppo dovrà scegliere uno o più oggetti inutilizzati e trasformarli in altri di utile utilizzo. Progetto: - scelta degli oggetti - valutazione del materiale di lavorazione - progetto da realizzare - prodotto finale - relazione descrittiva di tutte le fasi di lavorazione, dalla scelta alla realizzazione dell’oggetto.	AVANZATO: l’alunno è in grado di assumere ruoli di responsabilità all’interno del gruppo, è autonomo nella scelta degli oggetti da trasformare, dimostra di personalizzarli in modo originale e funzionale con creatività ed abilità. INTERMEDIO: l’alunno utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi e trova soluzioni;partecipa nella scelta degli oggetti da trasformare; è in grado di conoscere i materiali e dimostra di personalizzarli in relazione alla funzionalità . BASE: l’alunno utilizza le conoscenze apprese con il supporto dell’insegnante,riconosce i materiali e si impegna per la buona riuscita del prodotto finale. INIZIALE: l’alunno riconosce solo pochi materiali e esegue i compiti assegnati solo se guidato.

**Disciplina: MUSICA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	Il linguaggio specifico della musica La notazione tradizionale Gli strumenti del compositore Elementi di storia della musica Elementi di organologia Generi musicali I contenitori per la musica in internet e le app	<u>conoscenze – abilità</u> - Variazione di un brano (velocità, agogica, intensità, alternanza delle parti, scelta dell'arrangiamento.) - Produzione di un brano - Lettura - analisi di una partitura/di un brano in ascolto -tema -frase -inciso -finale - Conoscenza del contesto storico - Conoscenza del genere - in internet (compito a casa): -Ricerca di brani musicali da suonare/cantare in formato video e mp3, dei testi delle canzoni, delle informazioni relative al contesto di un brano musicale -Partiture da stampare, midi, programmi per la variazione della tonalità.	avanzato: (voto = 9/10) è in grado leggere, analizzare e comporre una partitura e di apportare variazioni utili al messaggio finale in modo corretto, sicuro, autonomo, consapevole . In ambiente digitale esegue la consegna orientandosi con efficacia tra siti e portali. intermedio: (voto = 8) legge, analizza e sa apportare alcune variazioni a una partitura. Propone sequenze di suoni leggibili in un codice abbastanza corretto. In ambiente digitale esegue la consegna, conosce siti e portali. Acquisisce alcune informazioni base: (voto = 7) legge, analizza una partitura con qualche incertezza. Propone sequenze di suoni senza però' riuscire ad inserirle in un codice (non riconosce l'errore). In ambiente digitale esegue la consegna se sollecitato. iniziale: (voto = 6) ha abilità di analisi appena sufficienti. Propone sequenze di suoni disordinate. In ambiente digitale esegue la consegna solo se affiancato.
			<u>competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' Concept - Concerto pluridisciplinare COMPITO/PROVA DI REALTA' Produzione di un manifesto/cartellone COMPITO DI REALTA' Produzione di un video clip (compito a casa)	AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.

**Disciplina: EDUCAZIONE FISICA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)	SCELTA DEI CONTENUTI	ESERCITAZIONE COMPITO/PROVA	LIVELLI DI VALUTAZIONE
L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair - play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole L'alunno è consapevole delle proprie esperienze motorie sia nei punti di forza che nei limiti Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione	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 in caso di sconfitta Conosce e applica la danza come tecnica di espressione corporea Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti	Le discipline dell'atletica leggera atletica leggera: • velocità • salto in lungo • lancio del peso • corsa di mezzofondo Semplici coreografie di danza classica e moderna Gli sport tradizionali lombardi e del nord Italia	<u>conoscenze – abilità</u> -Conoscere la tecnica dei fondamentali delle discipline atletiche trattate e saperli realizzare controllando l'emotività in una situazione inusuale -Saper eseguire semplici coreografie di danza classica e moderna in coppia, in piccoli o grandi gruppi, alla presenza di un pubblico Conoscere i principali giochi tradizionali lombardi e del nord Italia Saper spiegare i giochi Saper ideare un gioco	Avanzato (voto 9/10): ottimo autocontrollo e rispetto dell'altro; è un punto di riferimento per la squadra Intermedio (voto 8): buon autocontrollo e rispetto dell'avversario ma non sempre accetta la sconfitta Base (voto 7): a volte non riesce a controllare le sue reazioni Iniziale (voto 6): non sempre riesce a controllare le sue reazioni Insufficiente (voto 5): ha difficoltà a controllare le sue reazioni Avanzato (voto 9/10): Possiede un'ottima capacità espressiva e collabora in modo efficace con il gruppo utilizzando lo spazio in modo adeguato, possiede ottime capacità ritmiche e controlla l'emotività Intermedio (voto 8): Possiede buona capacità espressiva, utilizza lo spazio in modo adeguato, possiede buone capacità ritmiche ma a volte ha difficoltà a controllare l'emotività Base (voto 7): Possiede buona capacità espressiva ma a volte non la sa usare in modo efficace Non sempre si muove nello spazio in modo adeguato in rapporto con gli altri e con il giusto ritmo. A volte ha difficoltà a controllare le emozioni Iniziale (voto 6): a volte ha difficoltà nell'esprimersi in modo efficace e incontra difficoltà nell'organizzarsi nello spazio e ad interagire con gli altri con il giusto ritmo. Ha difficoltà a controllare le emozioni Insufficiente (voto 5): incontra difficoltà nell'esprimersi con il corpo in rapporto ai compagni e allo spazio e al ritmo dell'azione. Gestisce con difficoltà l'emotività avanzato (voto 9/10): ottime capacità intermedio (voto 8): buone capacità base (voto 7): a volte incontra qualche difficoltà iniziale (voto 6): incontra qualche difficoltà i insufficiente (voto 5): incontra difficoltà
			<u>Competenze</u> COMPITO/PROVA DI REALTA' n.1 <u>“MINI OLIMPIADI DELLE SCUOLE SECONDARIE PROMOSSE DALL'AMMINISTRAZIONE COMUNALE”</u> -mettere le proprie capacità ed esperienze motorie a disposizione della squadra d'istituto testimoniando senso di appartenenza verso la propria comunità scolastica -saper rispettare le regole e autocontrollarsi in situazioni inusuali COMPITO/PROVA DI REALTA' n.2 <u>“BALLIAMO INSIEME”: COREOGRAFIE PER SPETTACOLO PLURIDISCIPLINARE</u> - Ricerca e proposta di brani musicali adatti alle coreografie in funzione, in primo luogo, del tema del concerto -Ricerca, modifica, rielaborazione, creazione ex novo di coreografie da inserire nel concerto. -Ricerca, modifica, rielaborazione e creazione ex novo degli abiti per le coreografie -Ricerca, modifica, rielaborazione e creazione ex novo delle scenografie o dei supporti scenici per le coreografie -Esecuzione delle coreografie	Avanzato (voto 9/19): è disponibile, si impegna al massimo delle proprie capacità e sa mettere in secondo piano gli interessi personali per il bene della comunità scolastica Intermedio (voto 8): è disponibile, si impegna al massimo delle proprie capacità ma non sempre sa rinunciare alle discipline che più predilige Base (voto 7): è disponibile, si impegna al massimo delle sue capacità ma solo nelle discipline che predilige Iniziale (voto 6): è disponibile ma non si impegna sempre al massimo delle proprie capacità e solo nelle discipline che predilige Insufficiente (voto 5): non è sempre disponibile, si impegna parzialmente e solo nelle discipline che predilige Avanzato (voto 9/10): ottimo autocontrollo e rispetto dell'altro; è un punto di riferimento per la squadra Intermedio (voto 8): buon autocontrollo e rispetto dell'avversario ma non sempre accetta la sconfitta Base (voto 7): a volte non riesce a controllare le sue reazioni Iniziale (voto 6): non sempre riesce a controllare le sue reazioni Insufficiente (voto 5): ha difficoltà a controllare le sue reazioni AVANZATO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. INTERMEDIO L'alunno/a lavora per il prodotto finale, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. BASE L'alunno/a lavora per il prodotto finale svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. INIZIALE L'alunno/a, lavora per il prodotto finale se opportunamente guidato/a, svolgendo compiti semplici in situazioni note.



PER LA DISCIPLINA DELL'EDUCAZIONE CIVICA VEDI SEZIONE DEDICATA "Curricolo dell'insegnamento trasversale di Educazione Civica"