



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“Vallelunga Pratameno, Villalba e Marianopoli”

Via Agrigento/C.da Piante - Tel. 0934/814079 - Tel. e Fax 0934/814078

e-mail: clic80400g@istruzione.it - sito internet : www.comprensivovallelungamarionpoli.gov.it

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

CURRICOLO VERTICALE

CURRICOLO VERTICALE

Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006) che sono: 1) **comunicazione nella madrelingua**; 2) **comunicazione nelle lingue straniere**; 3) **competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**; 4) **competenza digitale**; 5) **imparare a imparare**; 6) **competenze sociali e civiche**; 7) **spirito di iniziativa e imprenditorialità**; 8) **consapevolezza ed espressione culturale**... L'impegno a far conseguire tali competenze a tutti i cittadini europei di qualsiasi età, indipendentemente dalle caratteristiche proprie di ogni sistema scolastico nazionale, non implica da parte degli Stati aderenti all' Unione europea l'adozione di ordinamenti e curricoli scolastici conformi ad uno stesso modello. Al contrario, la diversità di obiettivi specifici, di contenuti e di metodi di insegnamento, così come le differenze storiche e culturali di ogni paese, pur orientati verso le stesse competenze generali, favoriscono l'espressione di una pluralità di modi di sviluppare e realizzare tali competenze" (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione).

SCUOLA DELL'INFANZIA

I CAMPI DI ESPERIENZA

- Il sé e l'altro

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|---|--|
| <p>Il bambino gioca in modo creativo e costruttivo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e coetanei;</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce ed esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti in maniera adeguata;</p> <p>Conosce elementi della storia personale e familiare, della propria comunità e sviluppa il senso di appartenenza;</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini; rispetta il punto di vista degli altri, comprende il senso del vivere insieme e condividere;</p> <p>Individua e distingue chi è fonte di autorità e responsabilità e i principali ruoli nei diversi contesti.</p> <p>Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto di tutto ciò che lo circonda.</p> | <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diversi.</p> <p>Scambiare giochi e materiali.</p> <p>Partecipare attivamente a tutte le attività.</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto. Passare da un linguaggio egocentrico ad uno socializzato. Esprimere i propri stati d'animo. Sviluppare fiducia verso gli adulti.</p> <p>Cogliere il senso di appartenenza ai vari contesti in cui il bambino cresce. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo, ascoltare, prestare aiuto, collaborare, interagire nel gioco, nella comunicazione, nelle attività.</p> <p>Ascoltare le consegne degli adulti e adoperarsi per un obiettivo comune. Aiutare chi è in difficoltà.</p> <p>Rispettare le regole che la vita di gruppo impone al fine di vivere in un contesto sicuro, sano e rispettoso.</p> |

- Il corpo e il movimento

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella | <ul style="list-style-type: none">• Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.• Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo ed individuare le diversità di genere.• Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e cura di sé. |

| | |
|---|--|
| <p>gestione della giornata a scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. | <ul style="list-style-type: none"> Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. |
|---|--|

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

- Immagini, suoni e colori

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerele attraverso la drammaturizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione delle opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. | <ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, riconoscere ed esprimere le proprie emozioni attraverso il linguaggio verbale e non verbale. Manipolare e trasformare immagini esplorando diverse forme espressive. Sviluppare la fantasia attraverso tecniche espressive. Sperimentare tecniche pittoriche su consegna. Osservare, comporre e accostare materiali e colori diversi. Drammatizzare sequenze di storie inventate, ascoltate, narrate. Esplorare con curiosità le nuove tecnologie e approcciarsi all'utilizzo di esse. Scoprire ed usare la musica come un vero e proprio linguaggio. Comprendere e memorizzare un testo poetico. Sviluppare la capacità di ascolto. Argomentare lo stupore, la meraviglia che suscita la visione di opere d'arte. Leggere un'immagine d'arte e confrontarla con la realtà. Riprodurre un ritmo con la voce e con il corpo. Imparare a collegare i suoni corporei a stati di benessere e/o malessere. Esprimere emozioni e vissuti legati alla musica. Distinguere i suoni dai rumori. Imitare i suoni dell'ambiente circostante. Eseguire ritmi suono-silenzio. Eseguire ritmi lento-veloce. Riprodurre suoni con piccoli strumenti poveri e strutturati. Inventare simboli per rappresentare suono e silenzio. Comunicare e orientarsi nella rappresentazione del linguaggio musicale e simbolico. Leggere e utilizzare i simboli inventati. Creare sonorizzazioni diverse attorno a un tema. |

- I discorsi e le parole

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. |

| | |
|---|--|
| <p>proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>✓ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>✓ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>✓ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p> <p>✓ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>✓ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> | <p>✓ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>✓ Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>✓ Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>✓ Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>✓ Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>✓ Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>✓ Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>✓ Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.</p> |
|---|--|

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA.

- La conoscenza del mondo

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità con le strategie necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. | <ul style="list-style-type: none"> Raggruppare secondo criteri (dati o personali). Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti. Individuare i primi rapporti topologici di base, attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Realizzare, misurare percorsi ritmici binari e ternari; Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. |

COMPETENZA DIGITALE

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. | <ul style="list-style-type: none"> Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta |

| | |
|--|--|
| | memorizzati i simboli. ◆ Visionare immagini, opere artistiche, documentari. |
|--|--|

SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. ▪ Assume e porta a termine compiti e iniziative. ▪ Pianifica e organizza il proprio lavoro, realizza semplici progetti. ▪ Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza, adotta strategie di problem-solving. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere valutazioni rispetto a un vissuto. ▪ Sostenere le proprie opinioni con argomenti semplici, ma pertinenti. ▪ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. ▪ Formulare proposte di lavoro, di gioco... ▪ Confrontare la propria idea con quella degli altri. ▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ▪ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. ▪ Formulare ipotesi di soluzione. ▪ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... ▪ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. ▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito. |

CONTENUTI ESSENZIALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

| | |
|---------------------------------|--|
| <u>Il sé e l'altro</u> | Educazione emotivo – affettiva Educazione alla cittadinanza attiva Attività legate all'integrazione e all'accettazione della diversità Conoscenza di sé Conoscenza delle regole della vita comunitaria Routine Festività Giocchi con regole e di squadra |
| <u>Il corpo e il movimento</u> | Attività di gioco motorio Attività di gioco volte al potenziamento della coordinazione grosso – motoria Attività di gioco volte al potenziamento della coordinazione fine – motoria Attività di gioco volte al potenziamento dell'equilibrio Percorsi motori Giocchi d'imitazione Giocchi con la musica Attività sensoriali e percettive Attività di gioco con regole e turni |
| <u>Immagini, suoni e colori</u> | Educazione sensoriale e percettiva Conoscenza dei colori primari e secondari Attività pittoriche e grafiche Conoscenza di tecniche e modalità grafiche ed espressive diverse Attività manipolative e plastiche Attività di primo approccio alla musica e al ritmo, alla conoscenza/esplorazione spontanea e guidata degli strumenti musicali Attività di analisi percettiva: le qualità degli oggetti e del mondo Osservazione naturalistica: le stagionalità Attività di drammaturizzazione e gioco – teatro Attività di primo approccio al computer con giochi e uso del mouse Attività di potenziamento grafico del disegno spontaneo e guidato del bambino |
| <u>I discorsi e le parole</u> | Ascolto attivo Comprensione di consegne, brevi racconti Giocchi con le parole Attività di memorizzazione Invenzione di storie |

| | |
|--------------------------------|---|
| | Raccontare e raccontarsi Attività di pregrafismo e prescrittura Usare il disegno per raccontare e descrivere Filastrocche e poesie/rime Sequenziare storie |
| <u>La conoscenza del mondo</u> | Primo approccio alla quantità Attività di osservazione dello spazio: i concetti topologici e temporali Attività di conoscenza delle stagionalità e degli ambienti naturali Conoscenza delle forme geometriche Conoscenza dei numeri Classificazioni e seriazioni Corrispondenza Uso di tabelle e grafici Porre in relazione fenomeni ed oggetti Classificazioni e seriazioni Corrispondenza Uso di tabelle e grafici Porre in relazione fenomeni ed oggetti Causa effetto Problem-solving Ricerca – azione Attività di precalcolo |

PRIMO CICLO

COMPETENZA CHIAVE

AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

Discipline di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. • Ampliare il patrimonio lessicale. • Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e utilizzare gli strumenti matematici per operare nella realtà. • Riconoscere elementi significativi del passato e del suo ambiente di vita. • Orientarsi nello spazio circostante. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando le idee altrui. ◆ Usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri. ◆ Comprendere e usare in modo appropriato le parole del vocabolario di base. ◆ Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico e cogliere il rapporto con il linguaggio naturale. ◆ Usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente; comprendere opinioni e culture diverse, capire i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. ◆ Orientarsi nello spazio e osservare e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani. |

COMPETENZA CHIAVE

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Disciplina di riferimento : LINGUA ITALIANA

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.

- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare agli scambi comunicativi rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. ✓ Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. ✓ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, utilizzare vocabolari, costruire mappe e schemi, ecc.). ✓ Comprendere le informazioni essenziali di un testo. ✓ Scrivere testi di diversa tipologia, corretti nell'ortografia, chiari e coerenti. ✓ Riconoscere la funzione dei principali segni interpuntivi. ✓ Conoscere a memoria la coniugazione dei verbi. ✓ Applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagire in situazioni comunicative diverse sapendo riferire su vari argomenti motivando ed esponendo con chiarezza e padronanza di linguaggio le proprie idee. ✓ Sapersi orientare nei materiali (manuali, testi e fonti varie) per la raccolta e la rielaborazione di dati e informazioni, anche avvalendosi di supporti specifici. ✓ Leggere in modo espressivo e analizzare testi di vario genere. ✓ Produrre testi a seconda degli scopi e dei destinatari utilizzando un lessico adeguato. ✓ Conoscere e analizzare la struttura della frase complessa. ✓ Utilizzare le conoscenze metalinguistiche realizzando scelte lessicali adeguate. |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|--|
| Ascolto e Parlato | |
| Testi narrativi, espositivi, regolativi, poetici. | Il romanzo La novella Testi informativi Ascolto in varie situazioni comunicative |
| Lettura | |
| Letture, conversazioni guidate e tematiche, uso del dizionario. | Testi narrativi di vario genere Testi informativi Testi poetici Articoli di giornale Letteratura (dal '700/800 al '900) |
| Scrittura | |
| Le parti variabili e invariabili del discorso: in particolare il verbo, l'aggettivo, il pronome e le congiunzioni. Frase minima: soggetto, predicato e qualche complemento di uso frequente. Principali convenzioni ortografiche. | Testo argomentativo Relazione Testi personali Commenti Utilizzo dei dizionari Meccanismi di formazione delle parole Arricchimento progressivo del patrimonio lessicale Consolidamento delle strutture sintattiche della frase Il periodo e la sua struttura. |

COMPETENZA CHIAVE

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Discipline di riferimento: LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazione comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.
- Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

| LINGUA INGLESE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | LINGUE COMUNITARIE: INGLESE/FRANCESSE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti familiari. ▪ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile, utilizzando espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni e adatte alla situazione. ▪ Svolgere i compiti secondo le indicazioni date dall'insegnante. ▪ Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e lettere personali (per fare gli auguri, per ringraziare, invitare qualcuno o raccontare le proprie esperienze). | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere i punti essenziali dei messaggi in lingua 2 che si affrontano normalmente a scuola e nel tempo libero. ▪ Descrivere a livello orale e per iscritto esperienze e avvenimenti. |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|---|
| <p>Ascolto di descrizioni, istruzioni, dialoghi registrati o letti e comprensione degli elementi fondamentali. Semplici confronti grammaticali. Professioni, alfabeto inglese e spelling, città (edifici e luoghi pubblici, mezzi di trasporto), giocattoli, sport e tempo libero, stagioni, mesi e giorni della settimana, tempo atmosferico, l'orologio e le ore, routine giornaliera, elementi tipici della cultura dei paesi anglofoni. Verbi fondamentali per la costruzione di una frase in inglese al present simple ("to be, "to have", "can"). Lessico attinente sia alle attività scolastiche quotidiane che extra-scolastiche.</p> | <p>Presentazione di sé. La scuola. La famiglia. Descrizione di oggetti, ambienti, condizioni atmosferiche, luoghi, animali e persone. Identificazione e localizzazione di cose e persone. Possesso. Azioni abituali e che si stanno svolgendo. Routine quotidiana. Avvenimenti passati. Eventi e progetti futuri. Attività nel tempo libero (hobby e sport, musica, computer, cinema). Indicazioni stradali. Acquisti in un negozio. Ordini al ristorante. Visite mediche. Acquisti di biglietti. Conversazioni telefoniche. Quantità. Paragoni. Obblighi e regole. Proposte e suggerimenti. Gusti, idee e opinioni. Lessico e strutture necessarie per sviluppare gli argomenti. Civiltà e cultura dei paesi anglofoni</p> |

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN

SCIENZE E TECNOLOGIA (MATEMATICA)

Disciplina di riferimento: **MATEMATICA**

Discipline concorrenti: **TUTTE**

Competenze specifiche

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

- Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➢ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. ➢ Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. ➢ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire le quattro operazioni. ➢ Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ➢ Descrivere e riprodurre una figura utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). ➢ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ➢ Determinare il perimetro e l'area delle figure utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. ➢ Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. ➢ Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. ➢ Passare da una unità di misura ad un'altra anche nel contesto del sistema monetario. ➢ Risolvere problemi mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando il procedimento seguito. | <ul style="list-style-type: none"> ➢ Saper utilizzare le conoscenze acquisite applicandole in situazioni significative e reali. ➢ Riconoscere e risolvere problemi analizzando la situazione e traducendola in termini matematici; formulare ipotesi di soluzione, individuare procedimenti risolutivi e saperne spiegare il procedimento seguito anche in forma scritta. ➢ Confrontare procedimenti diversi e produrre formalizzazioni che consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. ➢ Nelle situazioni di incertezza, relative alla vita quotidiana, orientarsi con valutazioni di probabilità. ➢ Saper rappresentare, confrontare ed interpretare dati; al fine di prendere decisioni adeguate. |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|---|
| <p>Numero</p> <p>Il sistema numerico decimale e posizionale I numeri naturali entro la classe dei milioni I numeri decimali I numeri relativi Le equivalenze numeriche Le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali Multipli, divisori Le proprietà delle operazioni Le frazioni La percentuale Il calcolo mentale I problemi aritmetici</p> | <p>Insiemi numerici N (naturali), Z (interi relativi), Q (razionali), R (reali). Rappresentazioni ordinamento. Espressioni numeriche. Semplici espressioni algebriche letterali. Equazioni di 1° grado.</p> |
| <p>Spazio e figure</p> <p>Il piano cartesiano e le coordinate Le trasformazioni geometriche: simmetrie, rotazioni, traslazioni, ingrandimenti e riduzioni in scala Il piano e lo spazio I concetti di punto e linea Vari tipi di linee Le relazioni tra rette: parallelismo, incidenza, perpendicolarità Gli angoli I poligoni: triangoli, quadrilateri Il perimetro e l'area dei triangoli e dei quadrilateri Le figure geometriche solide</p> | <p>Il piano Euclideo, relazioni tra rette; congruenze tra figure, poligoni e loro proprietà. Circonferenze e cerchi. Equivalezza delle figure piane. Teorema di Pitagora. Similitudine delle figure piane. Teoremi di Euclide. Figure solide.</p> |

| | |
|---|---|
| Il disegno geometrico con l'uso di: righello, goniometro, compasso I problemi geometrici | |
| Relazioni, dati e previsioni | |
| Il Sistema Internazionale di Misura Il peso lordo, il peso netto e la tara La misura di ampiezza: il grado Le misure di durata: ora, minuti, secondi Le misure di valore: euro, multipli e sottomultipli Le equivalenze di misura I problemi con le misure La classificazione in base ad attributi e proprietà degli elementi considerati Il linguaggio logico: negazione, connettivi, quantificatori La classificazione e la sua rappresentazione: i diagrammi di Eulero-Venn, di Carroll e il diagramma ad albero Il diagramma di flusso La relazione binaria e la sua rappresentazione: tabelle a doppia entrata, diagrammi a frecce La raccolta di dati e la loro rappresentazione: schemi, tabelle, grafici. L'interpretazione di schemi, tabelle, grafici La rilevazione statistica La probabilità e il calcolo degli eventi L'utilizzo di frazioni e percentuali nella rappresentazione di dati, nella rilevazione statistica e nel calcolo delle probabilità. | Funzioni di proporzionalità diretta e inversa. Misure, dati e previsioni. Conoscenza dei termini specifici. |

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA (GEO-SCIENZE E TECNOLOGIA)

Discipline di riferimento: SCIENZE, GEOGRAFIA, TECNOLOGIA

Discipline concorrenti: TUTTE

SCIENZE

Competenze specifiche

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

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> * Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico, osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulare domande e realizzare semplici esperimenti. * Esporre in forma chiara ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. * Avere atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale. * Trovare da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. | <ul style="list-style-type: none"> * Dimostrare padronanza di tecniche di sperimentazione, di raccolta e di analisi dei dati. * Essere in grado di riflettere sul percorso di esperienza e di apprendimento compiuto e trasferire le abilità in contesti diversi. * Conoscere la struttura e il funzionamento del corpo umano ed essere consapevoli delle sue potenzialità e dei suoi limiti. * Essere consapevoli del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso ad esse ed adottare modi di vita ecologicamente responsabili. |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|--|
| <p>Oggetti, materiali e trasformazioni I contenuti verranno scelti in base alle curiosità degli alunni (forza , calore, energia, acqua, luce...)</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo Suolo Acqua Terra Sistema solare</p> <p>L'uomo, i viventi, l'ambiente Cellula animale. Organi, apparati, sistemi. Comportamenti utili o dannosi per la salute. Energia e fonti rinnovabili. Inquinamento. Riciclaggio.</p> | <p>Fisica e chimica, biologia, scienze della terra. I contenuti saranno selezionati in base agli interessi degli alunni ed in relazione alla progettazione annuale.</p> |

GEOGRAFIA

Competenze specifiche

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. ➤ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. ➤ Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare |

| | |
|---|--|
| <p>economici.</p> <p>➤ Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p> <p>➤ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> | <p>fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>➤ Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.</p> <p>➤ Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.</p> <p>➤ Esporre con chiarezza e proprietà di linguaggio i contenuti geografici studiati.</p> |
|---|--|

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|---|
| <p>L'orientamento con punti cardinali e bussola.</p> <p>Le coordinate geografiche. La cartografia</p> <p>I diversi tipi di carte geografiche</p> <p>La riduzione in scala</p> <p>Il territorio fisico in Italia</p> <p>Le zone climatiche italiane</p> <p>I centri abitati e le infrastrutture</p> <p>Le attività economiche e i settori lavorativi</p> <p>La suddivisione amministrativa dell'Italia</p> <p>Le caratteristiche e le peculiarità delle regioni</p> <p>Il patrimonio artistico, culturale e naturale dell'Italia</p> <p>L'ordinamento e le istituzioni dello Stato Italiano</p> <p>Esplorazione diretta, operando anche attraverso le scienze motorie, dell'ambiente circostante.</p> <p>Racconti degli adulti, come referenti culturali, per costruire il senso dello spazio e del tempo.</p> | <p>Orientamento</p> <p>Ambienti</p> <p>Clima</p> <p>Elementi antropici e naturali</p> <p>Il paesaggio italiano – le regioni</p> <p>Interazione uomo-ambiente</p> <p>Carte geografiche</p> <p>Paesaggi europei</p> <p>Gli Stati europei</p> <p>Problemi ambientali</p> <p>L'Unione Europea</p> <p>Popoli e culture nel mondo</p> <p>L'economia mondiale</p> <p>Temi e problemi del mondo attuale</p> <p>I Continenti extraeuropei.</p> |

TECNOLOGIA

Competenze specifiche

- Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare ed interpretare il mondo fatto dall'uomo, individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. • Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali caratteristiche e proprietà dei vari materiali e le possibilità di utilizzo nella costruzione di un oggetto. • Realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto. • Produrre e assemblare un oggetto complesso utilizzando materiali di facile recupero. • Iniziare a capire i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione. |

CONTENUTI ESSENZIALI DI TECNOLOGIA E COMPETENZA DIGITALE

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|----------------------------------|------------------------------------|
|----------------------------------|------------------------------------|

| | |
|--|--|
| <p>Disegno tecnico. Uso di tabelle, mappe, diagrammi, disegni. I contenuti saranno selezionati in base agli interessi degli alunni ed in relazione alla progettazione annuale. Word, Paint ed utilizzo di Internet</p> | <p>Modalità di produzione e di trasformazioni tra differenti tipi di energia. Modalità di utilizzazione dei diversi tipi di energia. Fonti rinnovabili e non rinnovabili. Lo spreco energetico. Le conseguenze dell'uso dell'energia sulle componenti dell'ecosistema. Le centrali elettriche L'inquinamento ambientale Lavori col cartoncino Il disegno tecnico Sistemi di Rappresentazione. Proiezioni ortogonali. Assonometrie. Ambiente ed energia</p> |
|--|--|

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA DIGITALE

Discipline di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- ◆ Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- ◆ Utilizzare materiali digitali e le TIC per l'apprendimento.
- ◆ Conoscere le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.
- ◆ Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- ◆ Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.
- ◆ Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio d'informazioni.

COMPETENZA CHIAVE

IMPARARE A IMPARARE

Discipline di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- ✓ Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti.
- ✓ Utilizzare i dizionari e gli indici.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- ✓ Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet...), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ✓ Rispondere a domande su un testo. ✓ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ✓ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet, con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. ✓ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche…). ✓ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. ✓ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. ✓ Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ esposizione o per scopo di studio). ✓ Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. ✓ Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. ✓ Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza; utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio. ✓ Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento. ✓ Utilizzare strategie di autocorrezione. ✓ Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. ✓ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro. ✓ Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura). ✓ Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi. |
|--|--|

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Discipline di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: TUTTE

Discipline e Insegnamenti di riferimento: STORIA, EDUCAZIONE CIVICA

Disciplina: STORIA

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà.
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti | <p><i>Uso delle fonti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. <p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. | <ul style="list-style-type: none"> Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. <p><i>Strumenti concettuali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. <p><i>Produzione scritta e orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tavole, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. |
|--|---|

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando 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. 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. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civiltà neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. | <p><i>Uso delle fonti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. <p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tavole, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. <p><i>Strumenti concettuali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <p><i>Produzione scritta e orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|--|
| <p>Le tracce storiche del proprio territorio I diversi tipi di fonte storica. Le periodizzazioni (durata, ciclicità, linearità, le parti del giorno) La linea del tempo. Le civiltà antiche. Dai Greci alla caduta dell'Impero romano d'Occidente Tabelle, grafici, mappe concettuali e cognitive. Uso del dizionario. Atlanti storici.</p> | <p>Il Risorgimento Il Novecento Elementi di storia locale.</p> |

COMPETENZA CHIAVE

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Discipline di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: TUTTE

Competenze specifiche

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- ✓ Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.
- ✓ Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.
- ✓ Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.
- ✓ Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.
- ✓ Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.
- ✓ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.
- ✓ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.
- ✓ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.
- ✓ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.
- ✓ Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.
- ✓ Analizzare – anche in gruppo – le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.
- ✓ Applicare la soluzione e commentare i risultati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- ✓ Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- ✓ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
- ✓ Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.
- ✓ Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.
- ✓ Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui.
- ✓ Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.
- ✓ Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.
- ✓ Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.
- ✓ Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.
- ✓ Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.
- ✓ Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.
- ✓ Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.
- ✓ Attuare le soluzioni e valutare i risultati.
- ✓ Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. ✓ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. |
|--|--|

COMPETENZA CHIAVE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Discipline di riferimento: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA, RELIGIONE
 Discipline concorrenti: TUTTE

MUSICA

Competenze specifiche

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale. ➤ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. ➤ Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture di tempi e luoghi diversi. ➤ Riconoscere e classificare gli elementi sostitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani esteticamente rilevanti, di vario genere e provenienza. ➤ Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. ➤ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. ➤ Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali e/o strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. ➤ Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. ➤ Conoscere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti plastiche 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. |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|---|
| Brani musicali di vario genere Semplici melodie con strumenti melodici. Canti e giochi cantati con diversi contenuti. Canti ordinati gradualmente per Complessità. | Utilizzo di notazione musicale Lettura e riproduzione di sequenze ritmiche con le diverse figure musicali Ascolto e analisi di forme musicali Laboratorio vocale e strumentale Storia della musica: dalle origini ai giorni nostri (con ascolto di brani musicali). |

ARTE E IMMAGINE

Competenze specifiche

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|---|--|
| <i>Esprimersi e comunicare</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. | <i>Esprimersi e comunicare</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. ➤ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici e multimediali. ➤ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. ➤ Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. ➤ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. ➤ Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. ➤ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 espressivo personale. ➤ Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. ➤ Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. ➤ Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. ➤ Riconoscere 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). <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. ➤ Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. ➤ Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. ➤ Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali. |
|--|--|

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|---|
| <p>I colori e le forme. Le tonalità e le sfumature. Le scale cromatiche e l'orientamento nello spazio grafico. Tecniche diverse di colorazione: acquarelli, tempere.. Tecniche diverse di modellamento: das, pongo, argilla La lettura di immagini da fotografie, computer, giornali. Classificazione dei colori : caldi-freddi, primari-secondari. Punti, linee, forme. Le forme geometriche e la collocazione nello spazio. Disegni, produzioni sempre più precisi e particolareggiati Analisi guidata degli elementi costitutivi del dipinto o della fotografia. Visita a musei locali, centri storici</p> | <p>I codici del linguaggio visivo e la loro funzione espressiva. - Elementi di storia dell'arte (dall'arte barocca all'arte del Novecento). - Le tecniche di stampa. - I modelli costruttivi dell'architettura moderna. - La tutela del patrimonio storicoartistico e ambientale. - Esercitazioni di osservazione e rielaborazione personale di messaggi visivi. - Approfondimenti su materiali, strumenti e metodologie operative di varie tecniche (penne, matite, pastelli, acquerelli, tempere, collage, composizioni polimateriche).</p> |

EDUCAZIONE FISICA

Competenze specifiche

- Padroneggiare abilità di base in situazioni diverse.
- Partecipare alle attività di gioco e sport, rispettandone le regole.

- Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|--|--|
| <p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>➤ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.)</p> <p>➤ Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva</i></p> <p>➤ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammaturgia, sapendo trasmettere nel contemporaneo contenuti emozionali.</p> <p>➤ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <p>➤ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p> <p>➤ Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p> <p>➤ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>➤ Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare a sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <p>➤ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>➤ Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>➤ Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p> | <p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>Saper utilizzare e trasferire le abilità coordinative acquisite per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.</p> <p>Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p>Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazioni sportiva.</p> <p>Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva</i></p> <p>Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.</p> <p>Saper decodificare i gesti dei compagni e avversari in situazioni di gioco e di sport.</p> <p>Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p> <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <p>Padroneggiare molteplici capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.</p> <p>Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o giudice.</p> <p>Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto verso l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.</p> <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <p>Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p> <p>Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.</p> <p>Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p> <p>Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p> <p>Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.</p> <p>Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcol).</p> |

CONTENUTI ESSENZIALI

| AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA |
|----------------------------------|------------------------------------|
|----------------------------------|------------------------------------|

| | |
|--|--|
| <p>Esercitazione degli schemi motori attraverso specifici percorsi e circuiti sotto forma di gara.</p> <p>Manipolazione dell'attrezzo palla prima in forma generale con mani e piedi e poi finalizzandola ad un primo approccio ai principali giochi-sport di squadra</p> <p>Sviluppo delle capacità condizionali (velocità, resistenza, forza) attraverso un primo approccio alle principali specialità dell'atletica leggera: corsa veloce, salto in lungo, corsa di resistenza.</p> <p>Esercizi a corpo libero quali: capovolte avanti e indietro, arrampicarsi e strisciare; schemi posturali quali flettere, ruotare, addurre, distendere</p> <p>Giochi competitivi a coppie, a piccoli gruppi e di gruppo con la palla utilizzando canestri, bersagli, palline da tennis, cerchi.</p> <p>Organizzare anche in autonomia minipartite di gioco- sport.</p> | <p>Atteggiamenti e posture corrette.</p> <p>Le capacità condizionali.</p> <p>Movimento e ritmo.</p> <p>Test e prove di valutazione motoria.</p> <p>Coordinazione dinamica generale, oculo-manuale.</p> <p>Orientamento ed organizzazione spaziale.</p> <p>L'equilibrio.</p> <p>Apparati e movimento.</p> <p>Espressività corporea e mimo.</p> <p>Giochi presportivi, sport individuali e di squadra.</p> <p>Apprendimento ed allenamento</p> <p>L'attrezzo sportivo nei suoi usi abituali e di riporto.</p> <p>Gli sport di squadra.</p> <p>Il gioco corretto (fair play).</p> <p>Norme di prevenzione e di sicurezza nelle attività sportive.</p> <p>Abbigliamento sportivo ed igiene personale.</p> <p>Il pronto soccorso.</p> |
|--|--|

Gli obiettivi di apprendimento della **Religione Cattolica** sono declinati nel Curricolo Verticale di Educazione alla Cittadinanza Attiva e Democratica.