

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).	Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
Competenze Sociali	Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.
	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.
La comunicazione nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
La comunicazione nelle lingue straniere	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.
	Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
La competenza matematica, scientifica e tecnologica	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
competenza digitale	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
senso di imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
consapevolezza ed espressione culturale	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

MATEMATICA CLASSE PRIMA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO -

<p>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2006/962/CE)</p>	<p>Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico: Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p>
--	---

NUMERI			
Competenze al termine della scuola secondaria di 1° grado	Obiettivi di apprendimento 1° classe sc. sec. di 1° grado	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno 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. ➤ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di materiale strutturato e non - Laboratori di interdisciplinarietà tecnico-scientifico-linguistico - Progetti in continuità orizzontale e verticale - Utilizzo di L.I.M. –Computer - Lavori di gruppo/classi aperte - Laboratorio di matematica, inteso come un "luogo" di discussione, di formulazione di ipotesi, di soluzione di problemi 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto del tipo: vero/falso a scelta multipla completamenti - Questionari aperti / saggi - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati: interrogazioni - Soluzioni di problemi - Colloqui

<p>➤ 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.</p>	<p>➤ Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.</p> <p>➤ Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.</p> <p>➤ Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.</p> <p>➤ Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.</p>	<p>- Discussione in classe, quale momento di confronto e di scoperta, favorevole alla costruzione di conoscenza e all'attribuzione di significato ai diversi oggetti matematici (simboli, concetti, procedure...)</p>	
--	---	---	--

SPAZIO E FIGURE

Competenze al termine della scuola secondaria di 1° grado	Obiettivi di apprendimento 1° classe sc. sec. di 1° grado	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<p>➤ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p> <p>➤ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p> <p>➤ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p>	<p>➤ Riconoscere e riprodurre figure, enti geometrici e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).</p> <p>➤ Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.</p> <p>➤ Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).</p> <p>➤ Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.</p>	<p>- Utilizzo di materiale strutturato e non</p> <p>- Laboratori di interdisciplinarietà tecnico-scientifico-linguistico</p> <p>- Progetti in continuità orizzontale e verticale</p> <p>- Utilizzo di L.I.M. –Computer</p> <p>- Lavori di gruppo/classi aperte</p> <p>- Laboratorio di matematica, inteso come un "luogo" di discussione, di formulazione di ipotesi, di soluzione di problemi</p> <p>- Discussione in classe, quale momento di confronto e di scoperta, favorevole alla costruzione di conoscenza e all'attribuzione di significato ai diversi oggetti matematici (simboli, concetti, procedure...)</p>	<p>- Test di profitto del tipo: vero/falso a scelta multipla completamenti</p> <p>- Questionari aperti / saggi</p> <p>- Esposizione orale e discussione su argomenti trattati: interrogazioni</p> <p>- Soluzioni di problemi</p> <p>- Colloqui</p>

PROBLEMI

Competenze al termine della scuola secondaria di 1° grado	Obiettivi di apprendimento 1° classe sc, sec. di 1° grado	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 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). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere situazioni problematiche ed individuarne gli elementi. ➤ Individuare le strategie di soluzione. ➤ Riconoscere e risolvere situazioni problematiche riguardanti: <ul style="list-style-type: none"> - Le quattro operazioni - Le frazioni - SMD - Perimetro e Area delle figure piane 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di materiale strutturato e non - Laboratori di interdisciplinarietà tecnico-scientifico-linguistico - Progetti in continuità orizzontale e verticale - Utilizzo di L.I.M. –Computer - Lavori di gruppo/classi aperte - Laboratorio di matematica, inteso come un "luogo" di discussione, di formulazione di ipotesi, di soluzione di problemi - Discussione in classe, quale momento di confronto e di scoperta, favorevole alla costruzione di conoscenza e all'attribuzione di significato ai diversi oggetti matematici (simboli, concetti, procedure...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto del tipo: vero/falso a scelta multipla completamenti - Questionari aperti / saggi - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati: interrogazioni - Soluzioni di problemi - Colloqui

RELAZIONI, FUNZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI

Competenze al termine della scuola secondaria di 1° grado	Obiettivi di apprendimento 1° classe sc. sec. di 1° grado	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. ➤ Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. ➤ Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. ➤ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule,, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apprendere il concetto di fenomeno collettivo, popolazione e variabile statistica. ➤ Rappresentare graficamente i dati (orto grammi, istogrammi). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di materiale strutturato e non - Laboratori di interdisciplinarietà tecnico-scientifico-linguistico - Progetti in continuità orizzontale e verticale - Utilizzo di L.I.M. –Computer - Lavori di gruppo/classi aperte - Laboratorio di matematica, inteso come un "luogo" di discussione, di formulazione di ipotesi, di soluzione di problemi - Discussione in classe, quale momento di confronto e di scoperta, favorevole alla costruzione di conoscenza e all'attribuzione di significato ai diversi oggetti matematici (simboli, concetti, procedure...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto del tipo: vero/falso a scelta multipla completamenti - Questionari aperti / saggi - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati: interrogazioni - Soluzioni di problemi - Colloqui

POTENZIAMENTO FORMATIVO :

Azioni per l'ampliamento dell'offerta formativa

- Utilizzo delle biblioteche di plesso e della biblioteca BSMT
- Attività ludico-logico-matematiche
- Partecipazione a progetti proposti da agenzie esterne
- Progetti e laboratori con esperti esterni
- Partecipazione ad eventi, mostre, concorsi

Strumenti

- Laboratori multimediali e uso di internet
- Condivisione di materiali didattici interattivi multimediali su gruppo facebook creato ad hoc
- Computer, TV, lettori DVD
- Stereo, video proiettore
- Lavagna interattiva
- Macchine fotografiche
- DVD

Visite guidate e viaggi d'istruzione

- campi scuola
- visite a musei – mostre – teatri