
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
ad Indirizzo Musicale
“AMEDEO MAIURI”
Pompei (Na)

Sede Centrale Secondaria di 1[^] grado Via S. Abbondio Tel 081.859.9148
Sede Succursale Secondaria di 1[^] grado Via Capone 081.850.2446
Plesso Capone – infanzia e primaria - Via Lepanto traversa Campo Sportivo
e mail: naic8b5009@istruzione.it – naic8b5009@pec.istruzione.it
sito web: www.scuolamaiuripompei.it
Cod. Mecc NAIC8B5009 – C.F.:82009900638

CURRICOLO VERTICALE D’ISTITUTO



Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Marulo Maria Rosaria

“Il curricolo d’Istituto VERTICALE” è il cuore didattico del Piano dell’Offerta Formativa e rappresenta l’insieme delle esperienze didattiche che, dai 3 ai 14 anni, in modo progressivo, graduale e continuo, promuovono negli allievi il conseguimento dei risultati attesi sul piano delle competenze”.

FONTI DI RIFERIMENTO

“Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’Infanzia e del primo ciclo d’istruzione 2012”

“Raccomandazione del Parlamento europeo 2006”

“Competenze chiave per l’apprendimento permanente”

“Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente, Bruxelles, 23 maggio 2018”

STRUTTURA

Il Curricolo del nostro Istituto Comprensivo:

- Descrive i **traguardi** per lo sviluppo delle competenze fissati dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012.
- Si articola in verticale attraverso i **campi di esperienza** nella scuola dell’infanzia, e le **discipline** nella scuola primaria e secondaria di I grado.
- È strutturato per **competenze chiave europee** declinate in competenze specifiche, abilità e conoscenze.

Le competenze “trasversali”, oltre ad essere declinate in competenze specifiche, abilità e conoscenze, sono organizzate in **rubriche** (con le *evidenze* ed esempi di *compiti significativi* da affidare agli alunni) e riportano la descrizione articolata in **livelli** di padronanza attesa della competenza.

QUADRO CORRISPONDENZE COMPETENZE EUROPEE / CAMPI DI ESPERIENZA/ DISCIPLINE			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<u>INFANZIA</u>	<u>PRIMARIA</u>	<u>SECONDARIA DI PRIMO</u> <u>GRADO</u>
	Campi di esperienza	Discipline	Discipline
Comunicare nella madrelingua	I discorsi e le parole	Italiano	Italiano
Comunicare nelle lingue straniere		Inglese	Inglese Francese Spagnolo Tedesco
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico	La conoscenza del mondo	Matematica	Matematica
		Scienze	Scienze
		Tecnologia	Tecnologia
Competenza digitale	TRASVERSALE		
Imparare ad imparare	TRASVERSALE		
Competenze sociali e civiche	TRASVERSALE		
Senso di iniziativa e imprenditorialità	TRASVERSALE		
Consapevolezza ed espressione culturale – identità storico-geografica	Il sé e l'altro La conoscenza del mondo	Storia-Geografia	Storia /Cittadinanza e Costituzione Geografia
Consapevolezza ed espressione culturale – patrimonio artistico e musicale	Immagini, suoni e colori	Arte e Immagine	Arte e Immagine
		Musica	Musica
Consapevolezza ed espressione culturale – espressione corporea	Il corpo e il movimento	Scienze Motorie	Scienze Motorie

Profilo dello studente

Il profilo che segue descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza, che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano.

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEE
ALFABETICA FUNZIONALE
Disciplina di riferimento: ITALIANO

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra 	<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 a 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. • 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. • Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e

<p>chi parla e chi ascolta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<p>individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. • Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 	<p>"trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni ni al computer, ecc.). • 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, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. • Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. • Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. • Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. • Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	--	---

ALFABETICA FUNZIONALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze/Attività</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e 	<p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa il linguaggio per interagire ed esprimere i propri bisogni • Parla con i coetanei ed i grandi per raccontare esperienze personali • Ascolta e comprende messaggi verbali, storie e narrazioni • Memorizza e ripete semplici poesie e filastrocche • Utilizza frasi complete per esprimersi • Ordina situazioni, avvenimenti e semplici storie in sequenza di immagini (due - tre sequenze) usando nessi temporali: prima-dopo, ... • Individua i passaggi fondamentali in una 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico • Giochi fonologici • Giochi con immagini e parole: memory, domino, tombola, tris, ... • Giochi di discriminazione uditivo – visiva • Giochi senso-percettivi • Giochi per la direzionalità della letto-scrittura • Canzoni e storie sonore • Racconti in sequenza: due, tre, quattro • Verbalizzazioni • Frasi minime • Drammatizzazioni • Cartoni animati • Testi letterari: fiabe, favole, storie, poesie,

<p>offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • 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>storia ascoltata</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drammatizza con semplici espressioni del volto • Sperimenta le proprie forme di comunicazione attraverso il disegno. <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio per comunicare emozioni • Parla con coetanei e grandi • Segue una conversazione stando seduto e qualche volta interagire in modo ordinato • Espone un'esperienza personale o una storia utilizzando frasi complete e corrette: soggetto, predicato ed espansione • Comprende una breve storia e riferisce il contenuto essenziale attraverso i nessi temporali: prima-dopo-infine, ... • Utilizza il libro per comprendere storie attraverso le immagini • Memorizza e recita poesie e filastrocche • Rappresenta attraverso il disegno • Mostra interesse per le scritte • Riconosce il proprio nome <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia correttamente fonemi, parole e semplici frasi • Partecipa in modo ordinato a brevi conversazioni collettive • Descrive una situazione vissuta o ascoltata • Ascolta e comprende una storia raccontata o letta • Ricostruisce una breve storia in due/tre 	<p>filastrocche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici • Nessi temporali • Connettivi • Disegno • Segni: curvi, dritti, misti • Copia di parole • Pregrafismo
--	--	--

	<p>sequenze, utilizzando i nessi temporali: prima-dopo-poi-infine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande pertinenti • Descrive ed esprime attraverso il disegno esperienze vissute • Usa i libri per “leggere” immagini e sa descriverle • Chiede la spiegazione di parole che non conosce • Riflette e gioca con il linguaggio poetico: riconosce rime e assonanze fonetiche • Drammatizza situazioni o narrazioni varie modulando il tono della voce in modo adeguato • Inventa rime e filastrocche • Esegue la segmentazione sillabica e fonemica delle parole • Esegue la fusione sillabica e fonemica delle parole • Riconosce la pluralità dei linguaggi attraverso la convivenza ed il confronto con i compagni stranieri • Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura • Riconosce simboli grafici e alcune scritte • Riproduce scritte • Scrive il proprio nome 	
--	--	--

ALFABETICA FUNZIONALE

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. • Legge, comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo • Produce testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. • Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	<p>Ascolto e Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa partecipare ad una conversazione intervenendo in modo adeguato per esprimere il proprio punto di vista. - Sa rispettare le regole per parlare insieme. - Sa ascoltare e comprendere testi narrati di vario tipo. - Sa raccontare esperienze personali, storie fantastiche e pensieri seguendo i criteri logici e cronologici. - Sa comprendere e dare semplici istruzioni in giochi e nello svolgimento dei lavori in classe. <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa. - Sa prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. - Sa comprendere il significato di parole non 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni orali. - Principali strutture grammaticali della lingua italiana (elementi di morfologia e sintassi). - Ascolto attivo (il filo del discorso, il contenuto, il messaggio). - Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. - Regole di conversazione: turni di parola, uso del tono di voce, il punto di vista, il confronto. - Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi e poetici. - Principali connettivi logici. - Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. 	<p>Ascolto e Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa esprimere opinioni personali e punti di vista con interventi chiari, appropriati, e rispettoso dei punti di vista altrui. - Sa rispettare i turni di parola. - Sa ascoltare e comprendere testi ascoltati di diverso tipo e individuarne il senso complessivo e le informazioni principali. - Sa raccontare con ricchezza di vocaboli. - Sa comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione e di istruzioni per l'esecuzione di compiti. <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa leggere silenziosamente ed a voce alta, curandone l'espressione, dimostrando di comprendere il testo. - Sa sfruttare le informazioni della titolazione delle immagini e delle didascalie per avere un'idea del testo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni. - Principali strutture grammaticali della lingua italiana (elementi di morfologia e di sintassi). - Principali elementi della comunicazione. Le regole della conversazione. - Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi, descrittivi e poetici. Principali connettivi logici. - Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici. - Tecniche di lettura espressiva. - Uso dei dizionari. - Principali meccanismi di formazione e derivazione delle

	<p>note in base al testo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi, poetici) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ha acquisito le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. - Sa scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. - Sa produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti. - Sa comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ha ampliato il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di 		<ul style="list-style-type: none"> - Sa ricercare informazioni in testi di diversa natura per scopi pratici o conoscitivi. - Sa leggere testi narrativi e descrittivi, realistici e fantastici, distinguendo l'invenzione dalla realtà. - Sa leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso e l'intenzione comunicativa dell'autore. - Sa comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Sa produrre testi corretti dal punto di vista ortografico e con ricchezza di vocaboli, rispettando la sintassi e la punteggiatura. - Sa compiere operazioni di rielaborazione sui testi. 	<p>parole (prefissi, suffissi, parole semplici, alterate, derivate, composte).</p>
--	--	--	---	--

	<p>interazione orale e di lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa usare in modo appropriato le parole man mano apprese - Sa effettuare semplici giochi di parole. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessioni sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali - Sa prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta 		<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. - Sa comprendere nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. - Sa comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Sa utilizzare autonomamente il dizionario per acquisire informazioni sulle parole e ampliare il patrimonio lessicale. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessioni sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa rispettare le regole ortografiche. - Sa riconoscere, denominare e utilizzare le parti del discorso e la funzione logi- 	
--	---	--	--	--

			ca dei diversi sintagmi della frase.	
--	--	--	--------------------------------------	--

ALFABETICA FUNZIONALE

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. • Legge, comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo. • Produce testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi • Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	<p>Ascolto e Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. – 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. – Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. – Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscersi, socializzare, star bene a scuola (accoglienza: mi presento, io e la scuola, io e la lettura...). • Il testo narrativo: struttura, tecniche narrative ed espressive, sequenze (narrative, descrittive, riflessive, dialogiche), trama, sistema dei personaggi, tempo della storia e della narrazione, narratore e punto di vista. • Il testo descrittivo: descrizione oggettiva e soggettive di una persona, di un animale, di un oggetto, di un luogo. • Il testo regolativo. • Il testo espositivo. • Il testo argomentativo • L'autobiografia: caratteristiche strutturali e linguistiche • La lettera personale: informale e formale • Il diario.

parole chiave, ecc.).

- Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.
- Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.
- 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.
- Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un 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).
- Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.

Lettura

- Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.
- Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orien-

- I generi letterari:

- la favola
- la fiaba
- il mito
- la leggenda
- la filastrocca
- il racconto umoristico
- il racconto fantastico
- la fantascienza
- il romanzo storico
- il romanzo di formazione
- la novella
- la poesia

- I temi:

- le relazioni (gli amici, i bulli, i genitori)
- lo sport
- la tolleranza,
- i diritti dei minori
- i diritti della donna
- salute e alimentazione
- l'ambiente
- l'adolescenza
- il diritto alla pace
- l'Olocausto
- la mondialità
- la legalità
- il mondo infinito della rete

- L'epica classica

- L'epica medievale

- La letteratura dalle origini ai giorni nostri

- La storia della lingua italiana: le origini della lingua italiana.

- La comunicazione:

- ✓ gli elementi e i segni della comunicazione
- ✓ i registri linguistici
- ✓ la funzione della lingua

- Il lessico:

tativa, analitica).

- Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.
- Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici.
- Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.
- 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).
- Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.
- Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.
- Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, 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.

Scrittura

- Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del te-

- ✓ la forma delle parole
- ✓ il significato delle parole

- La fonologia:
 - ✓ I suoni e i segni della lingua italiana
 - ✓ Le vocali e le consonanti
- L'ortografia:
 - ✓ le principali regole ortografiche
 - ✓ sillabe
 - ✓ accenti
 - ✓ elisione e troncamento
 - ✓ punteggiatura
- La morfologia:
 - ✓ nome,
 - ✓ articolo
 - ✓ aggettivo,
 - ✓ pronome,
 - ✓ verbo,
 - ✓ avverbio
 - ✓ preposizione,
 - ✓ congiunzione
- La sintassi:
 - ✓ frase semplice
 - ✓ frase complessa

sto a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche.

- Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.
- Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.
- Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse.
- Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.
- 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.
- Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare, sulla base delle esperienze scolasti-

che ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse.

- Comprendere e usare parole in senso figurato.
- Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale.
- Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.
- 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.
- Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua.
- Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.
- Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
- Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.
- Conoscere i principali meccanismi di forma-

	<p>zione delle parole: derivazione, composizione.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. – Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. – Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. – Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. – Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad auto-correggerli nella produzione scritta. 	
--	---	--

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

Discipline di riferimento: INGLESE / FRANCESE / SPAGNOLO/TEDESCO

Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA

	SCUOLA DELL' INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO	
	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado per la lingua inglese (I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado per la seconda lingua comunitaria (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)
Comprensione orale	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Ascolta testi informativi e spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	L'alunno comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (informazioni sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro...)
Comprensione scritta		L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in	L'alunno comprende i punti essenziali di testi <i>scritti</i> in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	L'alunno comprende i punti essenziali di testi scritti su argomenti familiari che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.

		lingua straniera, chiedendo eventualmente spiegazioni.	Legge testi informativi e spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	
Produzione orale	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la Fantasia.	Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	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.	L'alunno interagisce nel dialogo con scambio semplice e diretto di informazioni su argomenti familiari e abituali.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze specifiche

Abilità

Conoscenze/Attività

<p>Il bambino</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico attraverso la conoscenza di una nuova lingua. • Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale utilizzandolo in modo appropriato e differenziato nelle diverse attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. • Riprodurre filastrocche esemplari canzoncine. • Interagire con il compagno per giocare e soddisfare i bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione anche se formalmente difettose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana • Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune • Strutture di comunicazione semplici e quotidiane
<ul style="list-style-type: none"> • Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. • Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. 		

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla	Ascolto (Comprensione orale) -Comprendere semplici informazioni di base di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente su se stesso, sulla famiglia e sui compagni	-Lessico di base su argomenti di vita quotidiana - Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune	Ascolto (Comprensione orale) - Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano come consegne brevi e semplici. - Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di	-Lessico di base su argomenti di vita quotidiana - Uso del dizionario bilingue - Regole grammaticali fondamentali - Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi

<p>famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce 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. 	<p>Parlato (Produzione e interazione orale) -Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se difettose nella forma.</p> <p>Lettura (Comprensione scritta) - Comprendere semplici testi scritti (cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, semplici fumetti) accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>Scrittura (Produzione scritta) - Copiare e completare parole connesse alle attività svolte in classe - Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</p>	<p>- Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p>	<p>argomenti conosciuti, come la scuola, le vacanze, i passatempi, i propri gusti.</p> <p>- Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>Parlato (Produzione e interazione orale) - Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile per parlare con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. - Scambiare semplici informazioni relative alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanze...).</p> <p>Lettura (Comprensione scritta) - Comprendere brevi e semplici testi scritti (esempio: cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari</p> <p>Scrittura (Produzione scritta) - Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere.</p> <p>Riflessione sulla lingua</p>	<p>memorizzate di uso comune</p> <p>-Lettura e comprensione di brevi e semplici testi</p> <p>- Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali</p> <p>- Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)</p>
---	---	---	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. - Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. -Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare. 	
--	--	--	--	--

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi 	Ascolto (comprensione orale) <ul style="list-style-type: none"> • 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, ecc. • Individuare l'informazione principale 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. 	FUNZIONI Chiedere e dare informazioni personali - Porre domande semplici sulle preferenze e rispondere - Dare istruzioni - Localizzare oggetti - Parlare della propria famiglia - Chiedere come sta qualcuno - Dare suggerimenti - La routine - Le attività del tempo libero - Esprimere likes and dislikes - Parlare di quello che si sa fare - Parlare di azioni temporanee o in corso di svolgimento - Chiedere e dare opinioni - Dare suggerimenti - Invitare qualcuno - Parlare di eventi al passato - Fare confronti - Esprimere accordo e disaccordo -

- Interagisce 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.

- Individuare ascoltando termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.

Parlato (produzione e interazione orale)

- 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, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.
- Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.

Letture (comprensione scritta)

- 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 testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.
- Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate.

Scrittura (Produzione scritta)

- Produrre risposte e formulare domande su testi.

Esprimere obbligo/necessità - Esprimere divieto - Parlare di quantità - Chiedere e dare indicazioni stradali - Realizzare interviste, raccontare eventi passati - Formulare frasi relative alla probabilità, certezza, incertezza, impossibilità - Esprimere pareri e opinioni - Chiedere e dare consigli - Fare ipotesi -

LESSICO

I numeri 1-100 e oltre - I colori - L'alfabeto - I giorni della settimana e i mesi - Gli oggetti scolastici - I numeri ordinali e le date - Le istruzioni di classe - Parti del corpo - Countries & Nationalities - The family - House and furniture - Possessions - Animals - La routine - Le attività del tempo libero - Materie scolastiche - Sports - Clothes and prices - Gli strumenti musicali e i generi musicali - Aspetto fisico - Il tempo atmosferico - I mezzi di trasporto - Luoghi in città - I mestieri e le professioni - Le malattie - Holidays -

STRUTTURE

- Pronomi personali soggetto
- Be (Present simple)
- Question words
- Aggettivi e pronomi dimostrativi
- Aggettivi possessivi
- Preposizioni di luogo
- Some/Any
- Articoli: a/an, the
- Have got (Present simple)
- Plurali regolari e irregolari
- Il genitivo sassone
- this, that, these, those
- Present Simple dei verbi principali
- Adverbs of frequency
- Preposizioni di tempo
- I pronomi personali complemento
- Modal verb Can
- L'imperativo
- Present continuous
- Present Simple vs Present Continuous
- Like+-ing
- Present continuous for activities happening now
- Present simple vs Present continuous
- Countable & uncountable nouns

- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici.
- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare.

Riflessione sulla lingua

- Rilevare semplici regolarità e variazioni nella forma di testi scritti di uso comune.
- Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.
- Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.

- Past simple: be
- Past time expressions
- Past simple: regular & irregular verbs
- Past simple with WH-questions
- Have to / don't have to ; had to
- Some & any
- Possessive pronouns
- Whose?
- Comparative adjectives
- Superlative adjectives
- Present continuous for future arrangements
- Must/mustn't
- Should/shouldn't
- What's it like ?
- Verbi modali: should, must e can
- Going to, will
- May/Might
- Pronomi relativi: who/which/that
- First conditional
- When & if
- May/might
- Present perfect + Ever / never
- Present Perfect vs Past Simple
- Pronomi indefiniti
- Past Continuous
- Past Continuous vs Past Simple
- Second conditional
- La forma passiva

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: FRANCESE/SPAGNOLO/TEDESCO

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi• Interagisce 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.	<p>Ascolto (Comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.• Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. <p>Parlato (Produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo.• Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.• Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <p>Lettura (Comprensione scritta)</p> <p>Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.</p> <p>Scrittura</p>	<p>FUNZIONI</p> <p>Salutare; congedarsi; chiedere a qualcuno come sta; presentarsi e presentare qualcuno; chiedere e dire una parola lettera per lettera; chiedere e dire il numero di telefono e l'età; parlare delle materie e degli impegni scolastici; chiedere ed esprimere preferenze; chiedere ed indicare la provenienza; rispondere al telefono; accettare o rifiutare un invito; descrivere qualcuno; chiedere l'ora e rispondere; indicare il possesso; informarsi o parlare di attività quotidiane; chiedere e dire dove si trova qualcosa; dare istruzioni e ordini; parlare delle abitudini alimentari ed esprimere gusti sul cibo; informarsi su orari, prezzi e quantità; dare una ricetta; raccontare avvenimenti passati; esprimere giudizi ed opinioni. Situare nel tempo; situare nello spazio; raccontare fatti, storie, azioni, abitudini al passato; parlare di personaggi del passato; fare progetti per il futuro; esprimere un desiderio; fare ipotesi; informarsi su orari; capire annunci; dare indicazioni; dare consigli; confrontare; esprimere opinioni; esprimere preferenze.</p> <p>Fare proposte, accettare/rifiutare, domandare e dire la propria opinione, domandare e dare informazioni, parlare dei propri progetti.</p> <p>LESSICO</p> <p>Materiale scolastico, nazionalità, famiglia, descrizione fisica o del carattere, tempo libero, sport, abbigliamento, routine, casa, negozi e luoghi pubblici, alimenti, pasti, parti del corpo, sfera personale, nuove tecnologie.</p> <p>STRUTTURE DELLA LINGUA</p>

	<p>(Produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. • Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue. 	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Uso del dizionario bilingue</p> <p>Regole grammaticali fondamentali</p>
--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO
<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.	<ul style="list-style-type: none">• L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.• Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.• Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.• Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro,	<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.• 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

<ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle 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. 	<p>goniometro...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<p>forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
---	---	---

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze/Attività</u>
<p>Il bambino: Utilizza i sensi per osservare, percepire, discriminare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi - Operar confronti, seriazioni, classificazioni - Confronta e valuta le quantità: ordinare, raggruppare, classificare - Usa simboli e strumenti di misurazione - Comprende le scansioni temporali: prima-adesso-dopo - Acquisisce la ciclicità temporale: giorno-settimana - Colloca persone, fatti ed eventi nel tempo - Esplora, osserva ambienti, organismi viventi, fenomeni naturali - Esplora macchine e meccanismi che fanno parte della propria esperienza - Comprende l'uso di strumenti tecnologici - Individua relazioni: di più-di meno-tanti quanti - Confronta lunghezze, larghezze, spessori - Stima pesi con unità di misure concordate - Colloca e localizza persone, oggetti nello spazio - Usa il computer per semplici esperienze 	<p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Scopre, osserva utilizza i sensi per esplorare oggetti percepisce la differenza di oggetti e materiali in base a colore e forma → Riconosce cerchio, triangolo, quadrato, rettangolo → Scopre le quantità (uno-pochi-tanti) → Percepisce la scansione temporale: prima-dopo → Si interessa agli animali e ai fenomeni naturali → Scopre l'uso linguistico del numero → Si orienta negli spazi scuola → Localizza oggetti nello spazio scoprendo i rapporti topologici <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Discrimina oggetti e materiali secondo le caratteristiche sensoriali → Raggruppa per forma, colore, dimensione → Seria due/tre elementi in ordine crescente e decrescente → Ordina una sequenza di azioni (ricostruisce semplici azioni e procedure) → Classifica in base a due/tre caratteristiche → Confronta le quantità (di più-di meno-uguale) → Riconosce le principali figure geometriche e le associa a elementi della realtà → Scopre la scansione temporale attraverso le proprie azioni → Esplora gli ambienti circostanti 	<p>Giochi sulle dimensioni: molto grande-grande-medio-piccolo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quantificatori: tanto-poco-uguale-maggiore-minore - Insieme - Lettura numerica casuale e ordinata di immagini fino a 10 - Lettura numerica crescente e decrescente fino a 6 - Giochi di associazione numero-immagini - Giochi sulle seriazioni fino a 4 immagini - I concetti topologici: sopra-sotto-avanti-dietro-alto-basso-destra-sinistra - Giochi motori eseguiti sulla base di indicazioni verbali e simboli: tracce, percorsi, mappe - Giochi sulle dimensioni: grande-medio-piccolo - Giochi da tavolo: tombola, tris, forza quattro, memory, gioco dell'oca, ... - Gli ambienti: caratteristiche fisiche, posizione geografica, abitanti - Il tempo meteorologico - Le stagioni: giochi, esplorazioni, manipolazioni - Gli esseri viventi: caratteristiche, alimentazione, modo di vivere, luogo di crescita - Origine degli alimenti: zucchero, cioccolato, latte, ... - Riciclo: carta, plastica, vetro, ... Giochi sulle dimensioni: molto grande-grande-medio-piccolo - Quantificatori: tanto-poco-uguale-maggiore-minore - Insieme - Lettura numerica casuale e ordinata di immagini fino a 10

	<ul style="list-style-type: none"> → Inizia a rispettare la natura → Fa domande e formula semplici ipotesi su fenomeni naturali → E' curioso di sperimentare semplici strumenti tecnologici → Riconosce il numero come simbolo grafico → Compara due lunghezze e due grandezze diverse (lungo-corto, largo-stretto, grande-piccolo, alto-basso). Si muove e sa disporsi nello spazio secondo indicazioni ricevute rispettando gli indicatori topologici <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Riconosce le qualità percettive di oggetti o cose e in base a queste ne rileva somiglianze e differenze → Raggruppa e ordina elementi in base a più criteri: grande-piccolo, ... → Classifica oggetti applicando il principio di appartenenza a un insieme → Raggruppa e classifica elementi in base a colore, forma, dimensione, materiale → Riconosce e denomina le principali forme geometriche (quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio) e le denomina → Seria più elementi in ordine crescente e decrescente → Rappresenta graficamente insiemi → Confronta insiemi e ne valuta le quantità → Riconosce il simbolo numerico → Riconosce quantità e numeri da 1 a 10 → Usa il numero come simbolo di una quantità → Intuisce il valore ordinale del numero → Comprende e usa le scansioni temporali → Individua il trascorrere del tempo attraverso i cambiamenti metereologici. → Osserva e individua alcune caratteristiche specifiche di cose, ambienti ed essere viventi → Riconosce lo sviluppo nel tempo di persone, animali, piante → Esplora l'ambiente, i fenomeni naturali formulando 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura numerica crescente e decrescente fino a 6 - Giochi di associazione numero-immagini - Giochi sulle seriazioni fino a 4immagini - I concetti topologici: sopra-sotto-avanti-dietro-alto-basso-destra-sinistra - Giochi motori eseguiti sulla base di indicazioni verbali e simboli: tracce, percorsi, mappe - Giochi sulle dimensioni: grande-medio-piccolo - Giochi da tavolo: tombola, tris, forza quattro, memory, gioco dell'oca, ... - Gli ambienti: caratteristiche fisiche, posizione geografica, abitanti - Il tempo meteorologico - Le stagioni: giochi, esplorazioni, manipolazioni - Gli esseri viventi: caratteristiche, alimentazione, modo di vivere, luogo di crescita - Origine degli alimenti: zucchero, cioccolato, latte, ... - Riciclo: carta, plastica, vetro, ...
--	---	---

	<p>semplici ipotesi per la risoluzione di problemi</p> <ul style="list-style-type: none">→ Sperimenta i processi di trasformazione delle macchine e degli oggetti effettuando operazioni su materiali allo stato solido (toccando, smontando, costruendo e ricostruendo)→ Usa unità di misura, convenzionali e non, per confrontare e valutare lunghezze, pesi e altre quantità→ Localizza e colloca oggetti nello spazio in relazione a punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici: al centro-di lato-in alto-in basso, ...→ Occupa, osserva, percorre e rappresenta lo spazio utilizzando schemi, disegni e punti...	
--	---	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali • Rappresenta, confronta ed analizza figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali • Rileva dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo • Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando 	<p>Problemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa formulare problemi scaturiti da situazioni reali; - Sa selezionare le informazioni e le operazioni utili per la soluzione; - Sa individuare dati mancanti o contraddittori e riconoscere problemi impossibili da risolversi; - Sa esporre in diversi modi il procedimento eseguito <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo per salti di due, tre...; - Sa i numeri ordinali; - Sa leggere scrivere ordinare 	<p>Problemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le fasi risolutive di un problema e le loro rappresentazioni con diagrammi; - Dati e domande in situazione problematiche. <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concetto di insieme e gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento; - I sistemi di numerazione; - Operazioni e proprietà; - Frazioni in situazioni concrete. 	<p>Problemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa seguire un percorso risolutivo in riferimento al problema posto e all'obiettivo da raggiungere, con particolare attenzione alla validità e all'esattezza della soluzione prodotta; - Sa utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni reali. <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali e decimali; - Sa leggere e scrivere frazioni e conoscerne il concetto; - Sa rappresentare i numeri 	<p>Problemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, percentuali, formule geometriche; - Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni. Ordinamento; - I sistemi di numerazione; - Operazioni e proprietà; - Frazioni e frazioni equivalenti; - Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo; - Numeri negativi.

<p>le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<p>i numeri naturali e decimali;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa riconosce valore posizionale delle cifre con numeri entro il 1000 (decine, centinaia, migliaia) - Sa eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali; - Sa le tabelline dei numeri fino a 10; - Sa eseguire le operazioni in colonna con i numeri naturali; - Sa eseguire semplici addizioni e sottrazioni con numeri decimali, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); - Sa eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo 	<p>Spazio e figure</p> <p>La posizione di oggetti nello spazio fisico</p> <ul style="list-style-type: none"> •Le principali figure geometriche del piano e dello spazio •Piano e coordinate cartesiane. •Trasformazioni geometriche elementari. 	<p>conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in scienze e per la tecnica;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa interpretare i numeri interi negativi in esperienze reali; - Sa comprendere il valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione nei numeri naturali e nei numeri decimali; - Sa dare stime per il risultato di un'operazione; - Sa eseguire mentalmente operazioni con i numeri naturali e decimali utilizzando le proprietà delle operazioni e verbalizzare le procedure di calcolo; - Sa individuare multipli e divisori di un numero; - Sa eseguire la divisione con resto fra numeri naturali. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti; - Sa individuare gli elementi delle figura piana/solida e classificarle; - Sa individuare e rappresentare simmetrie in oggetti e figure; 	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figure geometriche piane; - Piano e coordinate cartesiani; - Misure di grandezza: perimetro e area dei poligoni; - Trasformazioni geometriche elementari; - Misurazione e rappresentazione in scala.
--	--	---	---	--

	<p>e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa disegnare figure geometriche e costruire modelli utilizzando strumenti appropriati. 	<p>•Semplici misurazione e rappresentazione in scala.</p> <p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elementi della rilevazione statistica. -Situazione certa e incerta. -Prime nozioni di frequenza e media. -Elementi essenziali di logica; -Misure di grandezza 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga ...); - Sa riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse; - Sa riprodurre in scala una figura assegnata; - Sa determinare il perimetro di una figura; - Sa determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione. <p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa classificare elementi, rappresentandoli nel modo più opportuno, - Sa interpretare classificazioni date, rappresentate in modi diversi; - Sa rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi...; - Sa rappresentare problemi con tabelle e grafici; - In situazioni concrete, di una coppia di eventi sa intuire qual è il più probabile, dando una prima quantificazione; 	<p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unità di misura diverse; - Grandezze equivalenti; - Frequenza, media, percentuale; - Elementi essenziali di logica.
--	---	---	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Sa usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza; - Sa le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse/pesi e sa usarle per effettuare misure e stime - Sa passare da un'unità di misura a un'altra. 	
--	--	--	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali 	<p>Numeri</p> <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 	<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento I sistemi di numerazione Operazioni e proprietà Frazioni</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, 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 	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sull'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. • Interpretare 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. 	<p>Potenze di numeri Espressioni algebriche: principali operazioni Equazioni di primo grado Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro proprietà Circonferenza e cerchio Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. Teorema di Pitagora Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi Principali rappresentazioni di un oggetto matematico Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche, equazioni di primo grado Significato di analisi e organizzazione di dati numerici Il piano cartesiano e il concetto di funzione Superficie e volume di poligoni e solidi</p>
---	---	---

- 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, diagonali, ...) 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 π , 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 ricavate da

	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sa costruire tabelle e grafici con classi di frequenza • Sceglie le strategie più opportune per risolvere un problema 	
--	---	--

SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN SCIENZE

FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno 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 e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni • Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi • Utilizza 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 	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attraverso manipolazioni, individuare qualità e proprietà di oggetti, materiali. <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare, descrivere, confrontare fenomeni della realtà circostante. <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente. 	<p>Viventi e non viventi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce le principali caratteristiche ed i modi di vivere di organismi animali e vegetali presenti nel proprio ambiente. - Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, registra dati significativi, produce rappresentazioni grafiche e schemi. - Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo e all'aria. - Osservare i momenti significativi nella vita di piante. - Osservare con uscite all'esterno le caratteristiche delle piante e del terreno. - Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente (piante e animali). 	<p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e descrivere fenomeni del mondo biologico ed in particolare la struttura del corpo umano - Proseguire lo studio del funzionamento degli organismi e comparare la riproduzione dell'uomo, degli animali e delle piante - Rispettare il proprio corpo in quanto entità irripetibile - Curare con scelte adeguate di comportamento e di abitudini alimentari - Relazionare verbalmente usando una terminologia appropriata e facendo collegamenti tra le discipline. <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la Terra e i suoi movimenti all'interno del sistema solare 	<ul style="list-style-type: none"> - La cellula e gli organismi unicellulari. - Dalla cellula agli organismi pluricellulari. - Gli apparati e i sistemi del nostro corpo: struttura e funzione. - Norme comportamentali per prevenire i fattori inquinanti dell'ambiente e per mantenersi sani. - La Terra nello spazio. - La differenza fra stelle e pianeti. - Il Sistema Solare. - I movimenti della Terra e i loro effetti. <ul style="list-style-type: none"> - La Luna. - Oltre il Sistema Solare. - La composizione della Terra.

			- Proseguire le osservazioni del cielo diurno e notturno avviando all' interpretazione dei moti osservati, da diversi punti di vista anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.	
--	--	--	---	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni 	<i>Fisica e chimica</i> <ul style="list-style-type: none"> 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, 	Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione, forza ed energia, temperatura e calore. Elementi di chimica: reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche; trasformazioni chimiche. Elementi di astronomia: sistema solare; universo; cicli dì-notte; stagioni; fenomeni astronomici: eclissi,

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche 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 	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><i>Astronomia e Scienze della Terra</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>moti degli astri e dei pianeti, fasi lunari Coordinate geografiche Elementi di geologia: fenomeni tellurici; struttura della terra e sua morfologia; rischi sismici, idrogeologici, atmosferici Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti Struttura dei viventi Classificazioni di viventi e non viventi Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi; relazioni organismi- ambiente; evoluzione e adattamento Igiene e comportamenti di cura della salute Biodiversità Impatto ambientale dell'organizzazione umana</p>
---	---	--

- 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 coltivazioni e allevamenti, osservare della 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.

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

FINE PRIMO CICLO

- L'alunno 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.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- 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.
- Conosce e 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.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- 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.
- Conosce le proprietà e le 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.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, rela-

tive alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno: Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti di uso comune descrivendone la struttura e il funzionamento.</p> <p>Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.</p> <p>Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in</p>	<p>Vedere e osservare - -Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Prevedere e immaginare - Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati</p> <p>Intervenire e trasformare -Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</p>	<p>-Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici/temperino/biro...) --Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione - Evoluzione di alcuni oggetti / attrezzi/ strumenti -Le principali componenti del computer -Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione -Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo I principali strumenti per</p>	<p>Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale Conoscere e utilizzare semplici oggetti di uso comune descrivendone la struttura e il funzionamento. Realizzare oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni. Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>-Parti e funzioni di mezzi / macchine legati all'esperienza quotidiana (bicicletta, strumenti musicali ...) -Uso / funzione di alcuni macchinari legati alle attività del territorio (agricoltura, trasformazioni prodotti alimentari...) -Le fonti d'energia -Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti -Le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione -Programmi di grafica e video scrittura -Internet per apprendere e ricercare. Rischi fisici nell'utilizzo di</p>

<p>situazioni diverse e nelle varie discipline.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati -Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. - Usare semplici software didattici. -Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive -Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive 	<p>l'informazione e la comunicazione:</p> <p>televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione -Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione -Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici -Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini 	<p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</p>	<p>apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>
---	---	--	---	---

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo• Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.• Individuale potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Modalità di manipolazione dei diversi materiali Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune Eco tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...) Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici) Segnali di sicurezza e i simboli di rischio Terminologia specifica</p>

- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.

Intervenire, trasformare e produrre

- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
- Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
- Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINE DIRIFERIMENTO
Storia, Geografia, Arte e immagine, Musica, Scienze Motorie, Religione

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Essa è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande "Chi siamo?" "Da dove veniamo?"; le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare. L'educazione fisica, che pure concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive.

STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA		
FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e 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 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 del- 	<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 medioevali 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

comunità e della città.	l'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	aperture e confronti con il mondo antico. <ul style="list-style-type: none"> • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione 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.
-------------------------	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IDENTITA' STORICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPIDILESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze/Attività</u>
Interagire positivamente con adulti e coetanei Condividere con i coetanei momenti di gioco esplicitando pensieri, sentimenti, azioni Prendere consapevolezza della propria identità e autonomia Raccontare esperienze personali, confrontarsi	3 anni → Parla spontaneamente con adulti e coetanei → Supera il distacco e la lontananza dai genitori → Gioca con i compagni rispettando regole → Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni → Conquista una progressiva autonomia rispetto ai	-Conoscenza di nuove figure di riferimento (attraverso -Laboratori, attività di cooperazione e collaborazione, feste, uscite) -Conoscenza degli spazi della sezione (angoli di Gioco/attività), della scuola (aula polivalente, salone bagni, giardino ...) e degli spazi limitrofi (scuola primaria)

<p>con coetanei e adulti Prendere coscienza delle tradizioni famigliari, del valore delle feste e dei loro aspetti più significativi Riconoscere e valorizzare l'amicizia, il rispetto, la solidarietà, la pace Scoprire l'altro come entità diversa Scoprire l'ambiente socio-culturale di appartenenza Scoprire diversità culturali Prendere coscienza del tempo che passa attraverso esperienze relative ai vissuti personali, familiari, scolastico Scoprire i segni della propria cultura e del territorio attraverso attività di esplorazione di ambienti e luoghi, di orientamento, direzionalità, successione.</p>	<p>bisogni personali, ai materiali, agli ambienti <ul style="list-style-type: none"> → Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo → Comincia a conversare e raccontare esperienze del suo vissuto → Inizia a comprendere sentimenti di amicizia e le principali regole del rispetto altrui → Individua ambienti e luoghi del suo territorio <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Supera il distacco dalle insegnanti o da altre figure di riferimento → Collabora in gruppo per un progetto comune → Vive esperienze e giochi con i compagni → Accetta di stare con i coetanei senza esclusioni → Sa stare seduto durante una breve conversazione → Partecipa alle tradizioni della famiglia e della comunità → Accetta il diverso da sé → Riconosce sentimenti di amicizia e le regole del rispetto altrui → Scopre l'ambiente socio-culturale di appartenenza → Inizia a percepire il tempo attraverso esperienze compiute <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Supera il distacco dalle insegnanti o da altre figure di riferimento → Rispetta le regole dei giochi → Relaziona positivamente con i compagni → Interagisce positivamente con gli adulti della scuola → Sa argomentare con appropriate capacità comunicative → E' propositivo nella gestione di attività e giochi → Condivide con i compagni materiali ludici presenti a scuola → Riordina i materiali utilizzati a scuola → Partecipa alle attività proposte → Aspetta il proprio turno in un gioco, una conversazione, un'attività → Dimostra di saper sopportare ritardi nella </p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dei compagni della propria sezione e della scuola - Conoscenza delle regole per la sicurezza a scuola, in casa, per strada - Regole di vita comunitaria - Giochi: strutturati, motori, simbolici, cooperativi, di ruolo, di imitazione, di turnazione, ... - Conversazioni guidate - Letture di immagini, foto, albi illustrati - Conoscenza di tradizioni del proprio territorio e di altri paesi (portati eventualmente da alunni provenienti da altri luoghi) - Tecnologie (LIM, computer...)
--	---	--

	<p>gratificazione e in tutto ciò che desidera avere al più presto</p> <ul style="list-style-type: none">→ Esplicita le proprie esigenze→ Sa esprimere sentimenti ed emozioni→ Sente di appartenere alla sua famiglia, alla sua comunità, alla scuola→ Comprende la sua storia personale→ Comprende i simboli legati alle tradizioni→ Si apre al confronto con altre culture e costumi. <p>-Comprende discorsi di orientamento morale: cosa è giusto o sbagliato, cosa è bene o male</p> <ul style="list-style-type: none">→ Inizia a percepire i temi dei diritti e dei doveri→ Coglie altri punti di vista→ Relaziona in base al proprio vissuto su aspetti del passato e del presente→ Ipotizza sul proprio futuro→ Comprende luoghi e ambienti legati al territorio.	
--	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IDENTITA' STORICA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia, della propria comunità, del Paese, delle civiltà. • Individua trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nelle società. • Utilizza conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute enarrate. • Conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario, orologio, linea temporale). • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare, della comunità di appartenenza e non. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. • Linee del tempo. • Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita. • Storia locale; usi e costumi della tradizione locale • Fonti storiche e loro reperimento temporale). • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare, della comunità di appartenenza e non. • Organizzare le 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere fatti ed eventi principali della storia personale, locale e nazionale. • 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. • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate; usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Utilizzare i procedimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzatori temporali di successione, contemporaneità durata e periodizzazione. • Fatti ed eventi; eventi cesura • Linee del tempo • Storia locale: usi e costumi della tradizione locale. • Strutture sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali e religiose delle civiltà • Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture della civiltà nella preistoria e nella storia antica. • Fonti storiche e loro reperimento.

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali attuali e a ritroso nel tempo di circa cento anni (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa, ...) • Individuare analogie e differenze fra quadri storico- sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (gruppi umani preistorici, le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti). • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	<p>conoscenze acquisite in quadri sociali attuali e a ritroso nel tempo di circa cento anni (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare analogie e differenze fra quadri storico- sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (gruppi umani preistorici, le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti). 	<p>del metodo storiografico e il lavoro su fonti per compiere semplici operazioni di ricerca storica, con particolare attenzione all'ambito locale e per ricostruire eventi passati anche a partire da problemi ed eventi del presente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. • Operare confronti fra le varie modalità su cui gli uomini nel tempo hanno dato risposta ai loro bisogni e problemi e hanno costituito organizzazioni sociali e politiche diverse fra loro, rilevando nel processo storico permanenze e mutamenti. • Collocare nel tempo fenomeni, fatti, eventi rilevanti delle civiltà studiate; individuare gli eventi cesura. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della 	
--	---	--	--	--

			<p>disciplina. Conoscere fatti ed eventi principali della storia personale, locale e nazionale.</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.• Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate; usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.• Utilizzare i procedimenti del metodo storiografico e il lavoro su fonti per compiere semplici operazioni di ricerca storica, con particolare attenzione all'ambito locale e per ricostruire eventi passati anche a partire da problemi ed eventi del presente.• Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.• Operare confronti fra le	
--	--	--	--	--

			<p>varie modalità su cui gli uomini nel tempo hanno dato risposta ai loro bisogni e problemi e hanno costituito organizzazioni sociali e politiche diverse fra loro, rilevando nel processo storico permanenze e mutamenti.</p> <ul style="list-style-type: none">• Collocare nel tempo fenomeni, fatti, eventi rilevanti delle civiltà studiate; individuare gli eventi cesura.• Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.• Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.	
--	--	--	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IDENTITA' STORICA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà • Individua trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società • Utilizza conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. 	<p>Uso delle fonti</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>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, 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>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. • Conoscere il patrimonio culturale collegato 	<p>Il tempo e lo spazio. La classificazione delle epoche storiche. Il mestiere dello storico. Fonti e documenti. Le invasioni barbariche e il crollo dell'impero romano. I regni romano-germanici e il ruolo della chiesa. L'Italia tra Bizantini, Longobardi e Franchi. La civiltà araba. Carlo Magno e la rinascita dell'Europa. Imperi, invasioni e nuovi regni. La società feudale. La rinascita dell'anno mille. Papi e imperatori: la lotta per le investiture. L'Italia dei comuni. Le crociate. L'età di Federico II. Le monarchie nazionali in Europa. La crisi del papato e dell'impero. L'Italia delle Signorie. La nuova cultura e l'Umanesimo. L'Italia degli Stati regionali nel Quattrocento. Le esplorazioni geografiche e la scoperta dell'America. La nascita degli imperi coloniali. Lo splendore del Rinascimento italiano. Le guerre d'Italia e la fine dell'indipendenza della penisola. La Riforma protestante.</p>

con i temi affrontati.

- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Produzione scritta e orale

- 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.

Cittadinanza e Costituzione

- Comprende le regole fondamentali della convivenza democratica
- Rispetta le norme di vita comunitaria
- Conosce e descrive le più importanti forme di organizzazione statale
- Conosce il funzionamento delle istituzioni italiane, europee e internazionali.
- Comprende natura e scopi della carta costituzionale.
- Esamina i diritti e i doveri del cittadino.
- Conosce l'ordinamento dello Stato basato sulla separazione dei poteri e sui diversi ruoli del Parlamento, del Governo, della Presidenza della Repubblica, della Corte Costituzionale e della Magistratura.

La Controriforma e il Concilio di Trento.
Nuove guerre per il predominio dell'Europa.
L'Europa del Seicento.
L'Italia del Seicento.
La rivoluzione scientifica.
La nuova cultura dell'Illuminismo.
La prima rivoluzione industriale.
La Rivoluzione americana.
La Rivoluzione francese.
L'età di Napoleone.
Il Congresso di Vienna e la Restaurazione.
Le rivoluzioni nazionali e il Risorgimento italiano.
Il Quarantotto in Europa e l'unità d'Italia.

La società industriale e la questione sociale.
L'Europa delle grandi potenze.
L'Italia dopo l'unità.
Luci e ombre della bella époque.
L'Italia all'inizio del Novecento.
La prima guerra mondiale.
La rivoluzione russa.
L'Italia e il regime fascista
Il nazismo e la crisi degli Stati liberali.
La seconda guerra mondiale.
La Resistenza.
Dalla guerra fredda alla distensione
L'Italia repubblicana.
Il dopoguerra fuori d'Europa.
L'affermazione dell'idea di Europa
L'Italia dal sessantotto ad oggi
I cambiamenti del mondo tra il XX e il XXI secolo

Cittadinanza e Costituzione

Il concetto di regola.
Le regole della classe.
Il Regolamento di Istituto.
La famiglia, gli amici, la scuola.
Salute, alimentazione e sport.

		<p>Lo sfruttamento dei minori. Il fenomeno del bullismo. Le problematiche ambientali, la questione dei rifiuti, lo sviluppo sostenibile, le leggi sulla tutela ambientale. La criminalità organizzata. La Dichiarazione universale dei diritti umani. Amnesty International e i diritti negati. La condizione femminile: le donne nei Paesi in via di sviluppo. L'Unione europea. La Costituzione italiana e l'ordinamento della Repubblica. Le Nazioni Unite: compiti e organi. Le cause delle migrazioni: ieri e oggi. Il razzismo, l'intolleranza, l'integrazione. La globalizzazione.</p>
--	--	--

GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA		
FINE SCUOLA INFANZIA Il sé e l'altro -La conoscenza del mondo	FINE SCUOLA PRIMARIA Geografia	FINE PRIMO CICLO Geografia
<ul style="list-style-type: none"> Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come 	<ul style="list-style-type: none"> . L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche,utiliz- 	<ul style="list-style-type: none"> Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai

<p>avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 	<p>zando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall’uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<p>punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
--	---	---

<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i sensi per osservare, percepire, discriminare • Colloca e localizza persone, oggetti nello spazio • Conosce e descrive gli elementi caratterizzanti i paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone sulla base di semplici indicatori spaziali; si muove orientandosi attraverso punti di riferimento; utilizza indicatori spaziali; localizza se stesso, oggetti, persone utilizzando un linguaggio adeguato; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali; realizza semplici mappe e/o riproduzione grafica di percorsi conosce gli elementi costitutivi dello spazio vissuto, le loro funzioni, relazioni, trasformazioni; conosce le trasformazioni naturali. • Utilizza un linguaggio appropriato all'età per descrivere le osservazioni o le esperienze; • conosce i diversi paesaggi geografici (fiume, pianura, lago, montagna...); utilizza un linguaggio appropriato all'età per descrivere le osservazioni o le esperienze. Sa individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio territorio; discrimina fra interventi positivi e negativi operati dall'uomo nel proprio ambiente di vita; comprende fatti e fenomeni operando confronti e ragionamenti; ha comportamenti di rispetto e tutela del proprio ambiente e del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce concetti topologici. • Conosce gli indicatori spaziali. • Conosce un linguaggio adeguato. • Conosce il senso di un percorso. • Conosce le caratteristiche del proprio ambiente di vita. • Conosce il proprio territorio attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta; conosce altri ambienti naturali. • Conosce il territorio come spazio organizzato e modificato dall'uomo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico • Individua trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico • Rappresenta il paesaggio e ricostruisce le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni • Si orienta nello spazio fisico e nello spazio 	<p>Orientamento Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, organizzatori topologici (sopra, sotto, davanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e mappe mentali</p> <p>Rappresentazione -Rappresentare con punto di vista dall'alto e in scala ridotta oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e percorsi effettuati nello spazio circostante - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</p> <p>Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta.</p>	<p>Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p> <p>-Elementi di orientamento</p> <p>-Elementi essenziali di cartografia (simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento)</p> <p>- Piante, mappe, carte</p> <p>-Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi, cenni sul clima, territorio e influssi umani...</p>	<p>Orientamento e rappresentazione -Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando la bussola e i punti cardinali. -Osservare il territorio italiano e spazi più lontani attraverso strumenti indiretti (filmati, fotografie, carte, immagini da satellite) al fine di costruire rappresentazioni mentali del territorio. - Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche in diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satelliti - Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative</p> <p>Paesaggio - Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i</p>	<p>- Elementi di orientamento Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p> <p>- Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche</p> <p>- Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative</p> <p>- Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi, clima, territorio e influssi umani ...</p>

- Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.

Regioni e sistema territoriale

-Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.

principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale
- Individuare nei paesaggi considerati gli elementi fisici e antropici e le relazioni uomo-ambiente

Regioni e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa)
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel contesto di vita.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE GEOGRAFIA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. – Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> – Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. – Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e 	<p>Strumenti e concetti della geografia Carte geografiche e mappe mentali Carte e orientamento Statistica e grafici I paesaggi della geografia Clima e ambienti Le regioni europee L'Unione europea Il settore primario Il settore secondario Il settore terziario Gli Stati dell'Europa Il sistema Terra I grandi ambienti del pianeta: foresta pluviale, savana, deserto, praterie, steppe, foresta boreale, tundra, taiga Continenti e Stati extraeuropei: America Settentrionale, Centrale e Meridionale; Asia; Africa; Oceania; Antartide.</p>

	<p>progettare azioni di valorizzazione.</p> <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. - Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. - Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica. 	
--	---	--

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA		
FINE SCUOLA INFANZIA IMMAGINI-SUONI-COLORI	FINE SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE	FINE PRIMO CICLO ARTE E IMMAGINE
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'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

<ul style="list-style-type: none"> • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, 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, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di 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. 	<p>rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<p><i>media</i> e codici espressivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. • Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
---	--	--

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
ESPRESSIONE ARTISTICA**

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI E COLORI

<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze/Attività</u>
<p>Usare il gioco simbolico come mezzo per comunicare esperienze, bisogni, conflitti ed emozioni</p> <ul style="list-style-type: none">- Inventare storie e rappresentarle attraverso la drammatizzazione ed altre tecniche- Usare tecniche grafico-pittoriche e manipolare materiali plastici e polimerici per rappresentare le esperienze- Familiarizzare con la multimedialità e comprenderne i messaggi in maniera adeguata all'età- Sviluppare interesse per le attività artistiche, sonoro-musicali, drammatico - teatrali<ul style="list-style-type: none">- Percepire e discriminare suoni e rumori e la loro fonte di produzione naturale, umana e artificiale- Esprimere le sensazioni suscitate dall'ascolto di brani musicali (musiche, canti, ...)- Produrre fatti sonori usando la voce, il corpo e strumenti informali- Riprodurre semplici sequenze ritmiche- Rappresentare una semplice sequenza utilizzando una notazione informale espressive.	<p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none">→ Si esprime attraverso il gioco simbolico→ Conosce, sperimenta e usa materiali plastico-manipolativi e grafico-pittorici→ Produce semplici messaggi iconici con un significato→ Legge semplici immagini e ne verbalizza i contenuti→ Verbalizza proprie produzioni con l'aiuto di domande→ Riproduce rumori con il proprio corpo→ Si muove liberamente su basi musicali→ Esegue per imitazione semplici canti, individualmente e in gruppo <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none">→ Esprime le proprie emozioni attraverso il gioco libero e guidato→ Agisce correttamente nei giochi simbolici guidati assumendo i diversi ruoli→ Sperimenta tecniche diverse per rappresentare gli elementi della realtà→ Rielabora graficamente esperienze vissute a scuola e in famiglia→ Legge le immagini più evidenti dei messaggi mass-mediali→ Ascolta brevi messaggi musicali e canori di vario genere→ Interpreta suoni con movimenti ritmici del corpo→ Controlla l'intensità vocale→ Si esprime col canto individualmente ed in gruppo <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none">→ Drammatizza storie inventate o ascoltate da solo o insieme ai compagni	<p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none">→ Si esprime attraverso il gioco simbolico→ Conosce, sperimenta e usa materiali plastico-manipolativi e grafico-pittorici→ Produce semplici messaggi iconici con un significato→ Legge semplici immagini e ne verbalizza i contenuti→ Verbalizza proprie produzioni con l'aiuto di domande→ Riproduce rumori con il proprio corpo→ Si muove liberamente su basi musicali→ Esegue per imitazione semplici canti, individualmente e in gruppo <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none">→ Esprime le proprie emozioni attraverso il gioco libero e guidato→ Agisce correttamente nei giochi simbolici guidati assumendo i diversi ruoli→ Sperimenta tecniche diverse per rappresentare gli elementi della realtà→ Rielabora graficamente esperienze vissute a scuola e in famiglia→ Legge le immagini più evidenti dei messaggi mass-mediali→ Ascolta brevi messaggi musicali e canori di vario genere→ Interpreta suoni con movimenti ritmici del corpo→ Controlla l'intensità vocale→ Si esprime col canto individualmente ed in gruppo <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none">→ Drammatizza storie inventate o ascoltate da solo o insieme ai compagni→ Nel gioco simbolico e nella drammatizzazione si identifica in situazioni e personaggi anche utilizzando travestimenti→ Sa usare colori a matita, a cera, pennarelli, tempere,

	<ul style="list-style-type: none"> → Nel gioco simbolico e nella drammatizzazione si identifica in situazioni e personaggi anche utilizzando travestimenti → Sa usare colori a matita, a cera, pennarelli, tempere, acquerelli su carta e materiali, rispettando i margini e seguendo sempre lo stesso andamento senza bucare il foglio → Usa tecniche e materiali diversi: collage, spugnatura, cartapesta, pasta di sale, das, pongo, materiali di recupero per produrre oggetti significativi → Rappresenta graficamente e comprensibilmente piccole storie inventate o ascoltate ed esperienze vissute → Nelle produzioni grafiche utilizza i colori corrispondenti alla realtà → Descrive l'elaborato prodotto → Usa il giro destro → Usa il giro sinistro 	<p>acquerelli su carta e materiali, rispettando i margini e seguendo sempre lo stesso andamento senza bucare il foglio</p> <ul style="list-style-type: none"> → Usa tecniche e materiali diversi: collage, spugnatura, cartapesta, pasta di sale, das, pongo, materiali di recupero per produrre oggetti significativi → Rappresenta graficamente e comprensibilmente piccole storie inventate o ascoltate ed esperienze vissute → Nelle produzioni grafiche utilizza i colori corrispondenti alla realtà → Descrive l'elaborato prodotto → Usa il giro destro → Usa il giro sinistro
--	---	---

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
ESPRESSIONE ARTISTICA**

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
L'alunno - Legge e interpreta in modo	Principali forme di espressione artistica.	Principali forme di	-Guardare e osservare	

<p>critico e attivo i linguaggi delle immagini e quelli multimediali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si esprime, comunica e sperimenta le tecniche e i codici propri del linguaggio visuale e audiovisivo. - Comprende, conosce e apprezza i beni culturali e il patrimonio artistico 	<ul style="list-style-type: none"> - Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia. - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva. - Produrre oggetti, rappresentare narrazioni, esprimendo anche sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali,...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. 	<p>espressione artistica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia. - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva. 	<p>un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali appresi, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento, ecc.), del movimento, ecc.), del fumetto e individuando il loro significato espressivo. - Individuare e leggere i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio e non, operando una prima analisi e classificazione e riconoscendo i principali elementi compositivi, i significati simbolici-espressivi e comunicativi. - Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, plastica. - Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica. Principali forme di espressione artistica. - Generi e tipologie testuali della letteratura. - Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documenti, animazioni, film e generi (western, fantascienza e thriller..).
--	--	---	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRESSIONE ARTISTICA

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	Esprimersi e comunicare <ul style="list-style-type: none">• 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	Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, plastica Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica Principali forme di espressione artistica

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.

Osservare e leggere le immagini

- 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).

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- 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

Generi e tipologie testuali della letteratura

Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...)

	<p>principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
--	--	--

MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	
FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRESSIONE MUSICALE

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, analizza e rappresenta fenomeni sonori e linguaggi musicali • Utilizza in modo consapevole la propria voce e semplici strumenti • Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale • Gestisce le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri, utilizzando forme 	<ul style="list-style-type: none"> -Analizzare i caratteri dei suoni all'interno di semplici brani -Usare la voce in modo consapevole, cercando di curare la propria intonazione e memorizzare i canti proposti. -Utilizzare semplici strumenti per eseguire semplici brani per imitazione o improvvisazione -Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività' e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori. -Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo -Conoscere la funzione comunicativa dei suoni e dei linguaggi sonori -Conoscere ed utilizzare canti e composizioni tratti dal repertorio musicale -Conoscere e utilizzare semplici strumenti a percussione -Conoscere brani musicali di differenti repertori per poterli utilizzare durante le proprie attività espressive 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare in modo efficace la voce per memorizzare un canto, sincronizzare il proprio canto con quello degli altri e curare l'intonazione, l'espressività, l'interpretazione. -Applicare criteri di trascrizione dei suoni di tipo convenzionale e non convenzionale – -Utilizzare strumenti musicali per eseguire semplici sequenze ritmiche e melodiche – -Usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi ver -Riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'apparato vocale e uditivo e il loro funzionamento -Conoscere il problema dell'inquinamento acustico -Conoscere e utilizzare canti e brani di varie epoche e generi diversi – Conoscere la notazione convenzionale -Conoscere gli strumenti dell'orchestra -Approccio all'uso di uno strumento musicale (flauto dolce) -Conoscere i principi costruttivi dei brani musicali (ripetizione, variazione...) -Conoscere le componenti antropologiche della musica (contesti, pratiche

<p>di notazione analogiche o codificate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprezza la valenza estetica dei brani musicali 	<p>segno grafico.</p>		<p>Musicale. Cogliere le funzioni della musica in brani per danza, gioco, lavoro, pubblicità... -Tradurre i brani ascoltati con segni grafici, attività motorie o la parola. -Cogliere i più immediati valori espressivi di musiche appartenenti a culture musicali diverse.</p>	<p>sociali, funzioni). -Ascolto guidato e riflessioni di brani musicali appartenenti a epoche e culture diverse. -Conoscere alcuni autori di composizioni musicali di varie epoche</p>
---	-----------------------	--	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRESSIONE MUSICALE

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• Elementi costitutivi il linguaggio musicale• Generi e tipologie testuali della letteratura• Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...)

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.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
ESPRESSIONE CORPOREA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

FINE SCUOLA INFANZIA Il corpo e il movimento	FINE SCUOLA PRIMARIA Scienze Motorie	FINE PRIMO CICLO Scienze Motorie
<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 gestione della giornata a scuola. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso

<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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"> • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<p>comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune
---	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRESSIONE CORPOREA		
<u>SCUOLA DELL'INFANZIA</u>		
<u>CAMPI DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO</u>		
<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze/Attività</u>

<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> -esprime con il corpo contenuti emotivo - relazionali - è autonomo nella cura della propria persona, degli oggetti personali, dell'ambiente, dei materiali, nella prospettiva della salute e dell'ordine - Sviluppa capacità di interazione con l'ambiente scolastico - Interiorizza norme igienico-sanitarie - Percepisce i bisogni del proprio corpo - Percepisce l'identità sessuale propria e altrui - Prende coscienza di sé nel movimento ludico - Comprende l'importanza di una alimentazione sana ed equilibra - Acquisisce capacità di coordinazione grosso-motoria sia negli spazi interni che esterni - Riconosce e riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ...) - Distingue le conseguenze del proprio agire - Prende coscienza delle proprie possibilità sensoriali ed affinarle - Sviluppa abilità ludico-espressive - Riproduce e produce giochi di movimento individuali e di gruppo conosciuti - Sa controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo 	<p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Compie autonomamente operazioni funzionali alla gestione del proprio corpo → Controlla gli sfinteri → Esprime i propri bisogni → Accetta il cibo del servizio mensa → Scopre ed utilizza le proprie capacità senso-percettive → Esegue giochi individuali, di gruppo, liberi e guidati → Verbalizza le esperienze ludiche → Si muove senza esitazione negli spazi a disposizione → Esegue percorsi stabiliti camminando, correndo, saltellando, strisciando, ... → Imita i movimenti di un adulto o di un coetaneo → Si muove liberamente su basi musicali → Conosce le parti del corpo e denomina quelle più evidenti su se stesso e sull'altro → Esercita la motricità fine (strappa carta, incolla, manipola, ...) <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Sviluppa una maggiore autonomia nella cura di se, dei materiali e degli spazi. → Esprime preferenze e gusti alimentari. → Utilizza le abilità senso-percettive. → Riconosce e apprezza le diversità fisiche dei compagni. → Consolida gli schemi dinamici di base. → Consolida l'uso della dominanza funzionale. → Percepisce la propria soggettività nelle dinamiche di gioco di gruppo. → Esprime il piacere derivante dal gioco motorio. → Si misura con se stesso per risolvere un problema motorio. → Inventa situazioni di gioco. → Individua i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento. → Si orienta nello spazio utilizzando punti di 	<p>Giochi sullo schema corporeo (viso- mani-dita-braccia-gambe-tronco), le principali articolazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperienze motorie globali: strisciare, correre, saltare, rotolamenti, capovolte, esperienza della verticale, dell'equilibrio e del disequilibrio, le andature, ... - Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare, soffiare, ... - I sensi: liscio-ruvido, duro-morbido, grande-medio- piccolo, pesante-leggero, forte-piano, ... - Le emozioni: allegria, tristezza, rabbia, meraviglia - Identità sessuale: differenze e Conoscenza dei compagni della propria sezione e della scuola - Conoscenza delle regole per la sicurezza a scuola, in casa, per strada - Regole di vita comunitaria - Giochi: strutturati, motori, simbolici, cooperativi, di ruolo, di imitazione, di turnazione, ... - Conversazioni guidate - Letture di immagini, foto, albi illustrati - Conoscenza di tradizioni del proprio territorio e di altri paesi (portati eventualmente da alunni provenienti da altri luoghi) - Tecnologie (LIM, computer...)
--	--	---

<p>-Si muove nello spazio circostante, prendendo coscienza della propria dominanza corporea</p> <p>- Matura competenze di motricità fine.</p>	<p>riferimento topologici (vicino, lontano, davanti, dietro, sopra, sotto, ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> → Assume posizioni corporee in relazione all'oggetto e al compito assegnato. → Esegue semplici danze su imitazione. → Verbalizza le azioni e i movimenti. → Rappresenta lo schema corporeo. → Migliora la motricità fine. <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ha cura di sé, delle proprie cose, dei materiali e dell'ambiente scolastico. → Sa allacciare/slacciare bottoni, stringhe. → Si impegna conducendo a termine le attività. → Interiorizza norme di comportamento corretto a tavola. → Conosce gli alimenti e sa classificarne alcuni in relazione alle loro proprietà. → Possiede un buon controllo degli schemi dinamici. → Assume posture associando posizioni globali del corpo e posizioni combinate dei suoi segmenti. → Esegue un percorso misto anche con l'uso di attrezzi. → Si regge su un piede solo. → Distingue le posizioni del corpo in relazione a oggetti: vicino, lontano, davanti, dietro, sopra, sotto, ... → Si muove nello spazio utilizzando correttamente le relazioni topologiche dentro-fuori, vicino-lontano, davanti-dietro, ... → Coordina i propri movimenti in relazione alle percezioni spazio-temporali. → Sviluppa il controllo della manualità in relazione ai materiali usati (piega, taglia, spezza, manipola, usa pennelli e colori d vario tipo). → Esegue correttamente giochi motori guidati. → Rispetta le regole dei giochi collettivi. → Affina le proprie capacità uditive, visive, olfattive, gustative e tattili e discrimina proprietà percettive 	
---	--	--

	degli oggetti. → Colora rispettando i contorni delle figure. → Trasforma messaggi verbali in comunicazione mimico-gestuale. → Esegue semplici danze liberamente e su indicazioni. Rappresenta lo schema corporeo.	
--	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRESSIONE CORPOREA

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE MOTORIE

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
L'alunno <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messag- 	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc). Riconoscere e valutare	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. Regole fondamentali di alcune discipline Sportive.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. Utilizzare e correlare le	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. Regole fondamentali di alcune discipline sportive.

<p>gio corporeo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita 	<p>traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a se, agli oggetti, agli altri.</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>gioco-sport</i>.</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</p>		<p>variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole)</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</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 di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p> <p>Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.</p> <p>Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e</p>	
---	--	--	--	--

	<p>gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità. manifestando senso di responsabilità. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni</p>		<p>partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza 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>	
--	---	--	--	--

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
ESPRESSIONE CORPOREA**

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE MOTORIE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse• Partecipar alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune• Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo• Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.• Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.• Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.• Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.• Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal	<p>Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia</p> <p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p>

gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.

- Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- 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.
- 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.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- Conoscere ed essere consapevoli degli

effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

RELIGIONE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> Fanno riferimento agli stessi individuati nei seguenti Campi di esperienza: Il sé e l'altro Il corpo in movimento Linguaggi, creatività, espressione I discorsi e le parole La conoscenza del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno riflette su Dio, Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico,

		<p>culturale e spirituale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.
--	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE RELIGIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro- Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressione- I discorsi e le parole- La conoscenza del mondo

<u>Competenze specifiche</u>	<u>Abilità</u>	<u>Conoscenze/Attività</u>
<p>Il sé e l'altro Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta semplici racconti biblici e riesce a narrare i contenuti <ul style="list-style-type: none"> • Esprime e comunica con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa • Riconosce alcuni simboli relativi alle principali 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù • Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza • I principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua

<p>2. Il corpo e il movimento Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.</p> <p>3. Linguaggi, creatività, espressione Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>4. I discorsi e le parole Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi.</p> <p>5. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà</p>	<p>feste cristiane</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impara alcuni termini del linguaggio cristiano. • Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo 	<ul style="list-style-type: none"> • La creazione come dono di Dio/Padre
---	--	---

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE RELIGIONE

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE

Competenze specifiche	FINE CLASSE TERZA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riesce a collegare i contenuti fondamentali dell'insegnamento di Gesù alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. - L'alunno riconosce la Bibbia libro Sacro per Ebrei e Cristiani, lo distingue da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. - L'alunno identifica in Gesù e nella sua missione il fondamento del messaggio cristiano e l'origine della Chiesa. - Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile elaborando criteri per un'interpretazione consapevole. 	<p>Dio e l'uomo Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia.</p> <p>Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri.</p> <p>Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali.</p> <p>Conoscere i segni e i simboli cristiani, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.</p> <p>Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione di religiosità propri della religione cattolica.</p> <p>Valori etici e religiosi Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul Comandamento dell'amore.</p>	<p>La Chiesa comunità dei cristiani aperta a tutti.</p> <p>Testimoni cristiani nella storia.</p> <p>L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle altre religioni.</p> <p>Dio Creatore nella Bibbia e in altri testi sacri.</p> <p>Le vicende che danno origine al popolo ebraico.</p> <p>I patriarchi.</p> <p>Gesù, il Messia compimento delle promesse di Dio.</p> <p>La preghiera espressione di religiosità.</p>	<p>Dio e l'uomo. Sapere che per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio in parole e azioni.</p> <p>Conoscere la vita di persone significative che hanno saputo accogliere e vivere il messaggio tradotto dai Vangeli.</p> <p>Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane ecumenico.</p> <p>Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle grandi Religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo</p>	<p>Le parabole ed i miracoli nei Vangeli.</p> <p>La nascita della Chiesa.</p> <p>Le prime comunità cristiane.</p> <p>Figure significative per la nascita della Chiesa: San Pietro e San Paolo</p> <p>Origine e sviluppo delle Grandi Religioni.</p> <p>Il cammino ecumenico.</p> <p>La Bibbia, il libro sacro dei cristiani.</p> <p>Il libro Sacro letto dai cristiani per conoscere Gesù: il Vangelo.</p> <p>I Vangeli di San Matteo, San Marco, San Luca e San Giovanni.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere i linguaggi espressivi della fede e individuarne le tracce presenti in ambito locale, italiano europeo e nel mondo, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. - E' aperto alla ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente ponendosi domande di senso. - Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione. - Sa interagire con tutti sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. 	<p>Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza la giustizia, la carità, l'amicizia e la solidarietà.</p>	<p>Struttura del libro della Bibbia: libri, generi</p> <p>I racconti della creazione nel libro della GENESI.</p> <p>Personaggi biblici: i Patriarchi.</p> <p>Pagine del Vangelo e i valori che esprimono. La chiesa-edificio e i suoi oggetti come segni religiosi presenti nell'ambiente.</p> <p>I 10 comandamenti nella relazione tra Dio e gli uomini e fra gli uomini.</p> <p>Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù.</p> <p>Branzi evangelici del Natale e della Pasqua.</p> <p>Gesti e segni nella liturgia cristiano-cattolica.</p> <p>Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua.</p> <p>Segni religiosi presenti nell'ambiente.</p> <p>La necessità e l'importanza delle regole per vivere</p>	<p>religioso e azione dello Spirito Santo.</p> <p>Individuare nei sacramenti e nelle celebrazioni liturgiche i segni della salvezza di Gesù.</p> <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <p>Saper leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche.</p> <p>Riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.</p> <p>Saper leggere i principali codici dell'iconografia cristiana.</p> <p>Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi.</p> <p>Riconosce in alcuni testi biblici la figura di Maria, presente nella vita del Figlio Gesù e in quella della Chiesa.</p> <p>Saper ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, a partire dai Vangeli.</p> <p>Il linguaggio religioso</p> <p>Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.</p> <p>Individuare significative</p>	<p>Fonti non cristiane.</p> <p>Dio incontra l'uomo.</p> <p>Il Natale.</p> <p>L'Emanuele, il Dio con noi.</p> <p>Il viaggio di Gesù verso la Croce.</p> <p>Una donna di nome Maria: modello di fede e di speranza.</p> <p>L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano.</p> <p>Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù.</p> <p>Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni.</p> <p>Le domande di senso e le risposte delle religioni.</p> <p>Gesti di attenzione e di carità. Sentimenti di solidarietà e concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza...</p> <p>Testimoni d'amore di ieri e di Oggi.</p>
---	--	---	--	--

		<p>insieme.</p>	<p>espressioni d'arte cristiana. a partire da quelle presenti nel territorio, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli e nel presente.</p> <p>Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.</p> <p>I valori etici e religiosi Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle altre Religioni.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca.</p> <p>Essere capace di gesti di benevolenza, accoglienza, gentilezza.</p> <p>Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita.</p> <p>Maturare sentimenti di solidarietà e concretizzarli in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza...</p>	
--	--	-----------------	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE RELIGIONE

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • È consapevole della propria crescita; acquisisce la consapevolezza dell'importanza di scelte personali; coglie nell'insegnamento della religione un'opportunità per orientare il proprio progetto di vita. • Conosce i valori che stanno alla base dei dieci comandamenti e delle Beatitudini, impara ad apprezzarli e a costruire la propria gerarchia di valori per dare significato alla sua vita; • Approfondisce le caratteristiche delle grandi religioni, le sa 	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. • Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. • Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e risurrezione), riconosce in lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la 	<p>Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia: rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...</p> <p>Le altre religioni</p> <p>La persona, la vita di Gesù nell'arte, nella cultura...</p> <p>L'opera di Gesù, la sua morte e resurrezione e la missione della Chiesa</p> <p>La Chiesa universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri, generata dallo Spirito Santo</p> <p>Il cristianesimo e il pluralismo religioso</p> <p>Fede e scienza: letture distinte, ma non conflittuali dell'uomo e del mondo</p> <p>Il libro della Bibbia, documento storico- culturale e Parola di Dio: i libri dell'Antico e del Nuovo Testamento</p>

<p>confrontare con il Cristianesimo di cui riconosce l'originalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza, imparando a dare valore ai propri comportamenti per relazionarsi in modo armonioso con se stesso, con gli altri e con il mondo circostante. • Coglie le implicazioni della fede cristiana, rendendole oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili • E' aperto alla sincera ricerca della verità, si interroga sul trascendente e si pone domande di senso. • Coglie le implicazioni della fede cristiana, rendendole oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. 	<p>Chiesa nel mondo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo. • Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. • Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. • Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane ed europee. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. • Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. • Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. 	<p>Il Tetragramma sacro I Vangeli Gli Atti degli Apostoli Il messaggio centrale di alcuni testi biblici e di documenti letterari ed artistici che attengono alla dimensione religiosa Le prime comunità cristiane Segni e simboli del cristianesimo I Sacramenti Le chiese cristiane nel mondo Le persecuzioni L'arte paleocristiana, romanica, gotica... L'evangelizzazione dell'Europa Il monachesimo orientale ed occidentale Francescani e Domenicani Chiese, cattedrali, battisteri, catacombe. Diritti fondamentali dell'uomo, la libertà, l'etica La libertà di, da e per... La libertà per l'amore Il comandamento dell'amore per costruire un personale progetto di vita L'originalità della speranza cristiana rispetto alla proposta di altre visioni Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia del cristianesimo a confronto con l'ebraismo e le altre religioni Le tematiche etiche: il razzismo, l'antisemitismo... I profeti oggi: Giovanni XXIII, O. Romero, Madre Teresa di Calcutta...</p>
--	---	--

	<p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. • Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. • Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile. 	
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consistono nelle capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• Acquisire ed interpretare l'informazione.• Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.• Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazioni	<ul style="list-style-type: none">• Rispondere a domande su un testo o su un video• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute• Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.• Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.• Compilare semplici tabelle• Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	<ul style="list-style-type: none">• Semplici strategie di memorizzazione• Schemi, tabelle, scalette• Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo edel proprio lavoro

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	Fine classe terza		Fine scuola primaria	
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • E' capace di ricercare in modo autonomo informazioni; • E' capace di interpretare l'informazione; • Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti; • E' capace di impegnarsi in modo autonomo nell'organizzazione del proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione; • E' in grado di riflettere sul proprio modo di pensare e di operare; • E' in grado di valutare il proprio percorso di apprendimento; • Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere un testo e porsi domande su di esso - - Rispondere a domande su un testo o su un video - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione - Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; 	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del tempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti, - Utilizzare dizionari, indici schedari bibliografici. - Leggere un testo, porsi e rispondere a domande su di esso - 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: sottoli- 	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>Leggi della memoria e strategie di memorizzazione</p> <p>Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire brevi e semplici sintesi di testiletti; dividere un testo in sequenze - Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. - Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere 		<p>neare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle - Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale 	
--	---	--	--	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
------------------------------	----------------	-------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Sa acquisire ed interpretare l'informazione • Sa individuare collegamenti e relazioni trasferirli in altri contesti • Sa 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet.....), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio) • Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo • 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 • Utilizzare strategie di memorizzazione • Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute • 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 • Applicare strategie di studio, come il PQ4R: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti • Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento • Regolare i propri percorsi di azione in base ai feed back interni/esterni • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali • Strategie di memorizzazione. Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse
--	--	--

- Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

SCUOLA DELL'INFANZIA

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle
- Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti
- Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive
- Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...
- Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati. Motivare le proprie scelte

- Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana)
- Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.
- Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.
- A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
- A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

Evidenze

Compiti significativi

- Pone domande pertinenti
- Reperisce informazioni da varie fonti
- Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
- Applica strategie di studio

- Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest
- Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti
- Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di

<ul style="list-style-type: none"> • Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite • Autovaluta il processo di apprendimento 	<p>persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni ○ Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni ○ Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide) ○ Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
--	--

LIVELLI DI PADRONANZA- IMPARARE AD IMPARARE			
SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO 1 INIZIALE	LIVELLO 2 BASE	LIVELLO 3 INTERMEDIO	LIVELLO 4 AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). ✓ Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. ✓ Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. ✓ Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. ✓ Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. ✓ Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. ✓ Utilizza semplici tabelle già 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. ✓ Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta

		<p>predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze 	<p>operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. ✓ Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni...
--	--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA- IMPARARE AD IMPARARE				
LIVELLO 1	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
SCUOLA PRIMARIA			SCUOLA SECONDARIA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. ✓ Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. ✓ Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. ✓ Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. ✓ Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. ✓ Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. ✓ Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse ✓ Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione ✓ Applica strategie di studio (es. PQ4R) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole. ✓ Legge, interpreta, costruisce, grafici e tabelle per organizzare informazioni. ✓ Applica strategie di studio (es. PQ43) e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti; collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse.

<ul style="list-style-type: none"> ✓ E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. ✓ Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. ✓ Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. ✓ Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. ✓ E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi 	<p>complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R). ✓ Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. ✓ Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici. ✓ Sa pianificare un proprio lavoro descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti. ✓ Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sa utilizzare vari strumenti di consultazione ✓ Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati ✓ Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi. ✓ Pianifica il proprio lavoro e sa individuare le priorità; sa regolare il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni; sa valutarne i risultati.
<p>Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado</p>				

Competenza chiave europea

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Dal Curricolo Scuola Primaria e Secondaria di I grado di Franca Da Re – Indicazioni Nazionali 2012

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. E' forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio sviluppato • Collaborare con gli altri • Scambiarsi giochi e materiali • Rispettare i tempi degli altri • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro • Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute, date e condivise, nel gioco e nel lavoro • Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali • Significato della regola • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada • Regole della vita e del lavoro in classe • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia) • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

<p>punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità 	<p>le compagne, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali 	
---	--	--

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	Fine classe terza		Fine scuola primaria	
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. • A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento • Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi • Partecipare alla costruzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...) • Regole fondamentali della convivenza nei 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità" • Significato di essere "cittadino" • Significato dell'essere cittadini del mondo • Differenza fra "comunità" e "società"

<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; • Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta. • Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; • Riconosce e reagisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un positivo contributo. 	<p>di regole di convivenza in classe a nella scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere il significato delle regole • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale • Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui • Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni • Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente <p>Prestare aiuto ai compagni in difficoltà</p>	<p>gruppi di appartenenza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato di regola e norma • Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto • Organi e funzioni principali del Comune • Principali servizi al cittadino presenti nella propria città • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi) • Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF 	<p>responsabilità reciproca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi • Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l' articolazione delle attività del Comune • Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi conditi • Rispettare ruoli e funzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura del comune, della provincia e della Regione • Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà • Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto • Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola • Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza • Costituzione e alcuni articoli fondamentali • Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali • Norme fondamentali relative al codice stradale <p>Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF...</p>
--	---	---	---	---

			<p>all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente</p> <ul style="list-style-type: none">• Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva• Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà• Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura• Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni• Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse• Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze• Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia• Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione• Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni	
--	--	--	---	--

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali - A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria - Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta. - Esprime e manifesta riflessioni sui valori della 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino - Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma - Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione) - Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni - Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana - Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza - Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita - Conoscere e osservare le norme del codice della 	<ul style="list-style-type: none"> - Significato di "gruppo" e di "comunità" - Significato di essere "cittadino" - Significato dell'essere cittadini del mondo - Differenza fra "comunità" e "società" - Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà - Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione - Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto - Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici - Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola - Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza - Principi generali dell'organizzazioni del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato - La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi - Organi del Comune, della Provincia, della Regione, dello Stato - Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti

<p>convivenza, della democrazia e della cittadinanza; sa riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>	<p>strada come pedoni e come ciclisti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale - Comprendere e spiare il ruolo della tassazione per il funzionamento dello stato e la vita della collettività - Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet - Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà. - Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola - Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità - Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche - Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza - Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente; adottare comportamenti di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche - Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia - Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui - Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce - Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione - Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati 	<ul style="list-style-type: none"> - Norme fondamentali relative al codice stradale - Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica - Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente - Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influenze umane - Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione - Elementi generali di comunicazione interpersonale verbale e non verbale
--	--	---

	- Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali valorizzando attitudini personali	
--	---	--

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati • Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni • Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. ○ A partire d un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo ○ Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. ○ Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. ○ A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. ○ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ○ A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere 	ESEMPI

- Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
- In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui
- Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività
- Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
- Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente
- Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini
- Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni
- Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione
- Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura
- Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato
- Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU ...

- Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola
- Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi
- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana
- Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni
- Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada
- Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione
- Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale
- Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.
- Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.
- Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose
- Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi)

LIVELLI DI PADRONANZA- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO 1 INIZIALE	LIVELLO 2 BASE	LIVELLO 3 INTERMEDIO	LIVELLO 4 AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. ✓ Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. ✓ Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. ✓ Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. ✓ Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. ✓ Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. ✓ Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. ✓ Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. ✓ Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. ✓ Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. ✓ Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. ✓ Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto ✓ Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. ✓ Collabora al lavoro di gruppo. ✓ Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. ✓ Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. ✓ Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ✓ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ✓ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ✓ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. ✓ Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. S ✓ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente

		<p>osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. ✓ Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli 	<p>voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città
--	--	---	---

LIVELLI DI PADRONANZA- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE				
LIVELLO 1	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
SCUOLA PRIMARIA			SCUOLA SECONDARIA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. ✓ Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri. ✓ Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. ✓ Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ✓ Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. ✓ Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. ✓ Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. ✓ Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. ✓ Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali. ✓ Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. ✓ Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza con cura materiali e risorse. ✓ E' in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze sull'ambiente dell'utilizzo non responsabile delle risorse ✓ Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei e li riconosce in sé e negli altri e riflette criticamente. ✓ Collabora costruttivamente con adulti e compagni. ✓ Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti difforni. ✓ Accetta responsabilmente le conseguenze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza con cura materiali e risorse. ✓ E' in grado di spiegare compiutamente le conseguenze generali dell'utilizzo non responsabile dell'energia, dell'acqua, dei rifiuti e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà. ✓ Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. cod. della strada); conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato; gli Organi e la struttura amministrativa di Regioni, Province, Comuni; la composizione e la funzione dell'UE e i suoi principali Organi di governo e alcune organizzazioni

	<p>tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia.</p> <p>✓ Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze</p>	<p>interlocutori.</p> <p>✓ Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali.</p> <p>✓ Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.</p> <p>✓ Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale.</p> <p>✓ E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.)</p> <p>✓ Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.</p>	<p>delle proprie azioni.</p> <p>✓ Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato.</p> <p>✓ Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea ed i suoi principali organismi istituzionali.</p> <p>✓ Conosce le principali organizzazioni internazionali.</p>	<p>internazionali e relative funzioni.</p> <p>✓ E' in grado di esprimere giudizi sul significato della ripartizione delle funzioni dello Stato, di legge, norma, patto, sul rapporto doveri/diritti e sul significato di alcune norme che regolano la vita civile, anche operando confronti con norme vigenti in altri Paesi.</p>
<p>Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado</p>				

Competenza chiave europea

COMPETENZE DIGITALE

Dal Curricolo Scuola Primaria e Secondaria di I grado di Franca Da Re – Indicazioni Nazionali 2012

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

COMPETENZA DIGITALE

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare 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 ... • Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer e i suoi usi • Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word • Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili.)

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

COMPETENZE DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	Fine classe terza		Fine scuola primaria	
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende messaggi trasmessi tramite support- to informatico • Utilizza 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 • È 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino • Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione • Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; • Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. • Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC • Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione • Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi <p>Individuare i rischi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento • I principali dispositivi informatici di input e output • I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. • Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

	<p>che ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive 		<p>nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</p>	
--	--	--	---	--

COMPETENZA DIGITALE

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza 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. • E' 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre - documenti in diverse situazioni. • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento I dispositivi informatici di input e output • Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account,

		download, diritto d'autore, ecc.) <ul style="list-style-type: none"> • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
--	--	--

COMPETENZA DIGITALE	
EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche • Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file. • Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici • Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali 	Vedi Abilità
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hi fi ecc.) • Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare • E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato 	ESEMPI <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; ○ Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati; ○ Utilizzare PowerPoint per effettuare semplici presentazioni ○ Costruire semplici ipertesti ○ Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicu-

<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). • Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. 	<p>rezza anti-spam, anti-phishing</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza ○ Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola ○ Rielaborare una presentazione della scuola ○ Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali ○ Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. ○ Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli ○ Elaborare ipertesti tematici
--	---

LIVELLI DI PADRONANZA- COMPETENZA DIGITALE			
SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO 1 INIZIALE	LIVELLO 2 BASE	LIVELLO 3 INTERMEDIO	LIVELLO 4 AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assiste a rappresentazioni multimediali ✓ Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. ✓ Visiona immagini presentate dall'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. ✓ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro ✓ Realizza semplici elaborazioni grafiche. ✓ Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. ✓ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. ✓ Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. ✓ Visiona immagini e documentari

LIVELLI DI PADRONANZA- COMPETENZA DIGITALE				
LIVELLO 1	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
SCUOLA PRIMARIA			SCUOLA SECONDARIA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento ✓ Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. ✓ Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. ✓ Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. ✓ Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. ✓ Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. ✓ Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. ✓ Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. ✓ Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. ✓ Costruisce tabelle di dati ✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli ✓ Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. ✓ Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. ✓ Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. ✓ Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. ✓ Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. ✓ Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.
<p>Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado</p>				

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

Competenza chiave europea

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE TRASVERSALE A TUTTE LE DISCIPLINE

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<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	<ul style="list-style-type: none">• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto• Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti• Giustificare le scelte con semplici spiegazioni• Formulare proposte di lavoro, di gioco	<ul style="list-style-type: none">• Regole della discussione• I ruoli e la loro funzione• Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)• Fasi di un'azione

<ul style="list-style-type: none"> • Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare la propria idea con quella altrui • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Formulare ipotesi di soluzione • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti • Regole 	
--	---	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	Fine classe terza		Fine scuola primaria	
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità

<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"> • Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto • Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti • Giustificare le scelte con semplici argomentazioni • Formulare proposte di lavoro, di gioco ... • Confrontare la propria idea con quella altrui • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Formulare ipotesi di soluzione • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito • Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione • I ruoli e la loro funzione • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) • Fasi di un problema • Fasi di un'azione • Modalità di decisione 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 nel- 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro • Modalità di decisione riflessiva • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Le fasi di una procedura • Diagrammi di flusso Fasi del problem solving
--	--	--	--	---

	<p>su un avvenimento ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti 		<p>la vita di classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
--	---	--	--	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assume e porta a termine compiti e iniziative • Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trova soluzioni nuove a problemi di 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi e le possibili conseguenze. • Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti • Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi del problem solving • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Le fasi di una procedura • Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci • Diagrammi di flusso • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali • Modalità di decisione riflessiva • Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva

<p>esperienza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adotta strategie di problem solving 	<p>ignoti nel momento di effettuare le scelte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo • Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolta • Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità • Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti. • 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 • 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 • Suggestire percorsi di correzione o miglioramento • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza 	
---	---	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro Collaborare e partecipare alle attività collettive Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</p>

<p>Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>	<p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>
--	---

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>ESEMPI Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO 1 INIZIALE	LIVELLO 2 BASE	LIVELLO 3 INTERMEDIO	LIVELLO 4 AVANZATO
<p>✓ Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni</p>	<p>✓ Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. ✓ Chiede se non ha capito.</p>	<p>✓ Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p>	<p>✓ Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. ✓ Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. ✓ Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. ✓ Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. ✓ Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. ✓ Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. ✓ Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. ✓ Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. ✓ Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. ✓ Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. ✓ Opera scelte tra due alternative, motivandole. ✓ Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. ✓ Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni. 	<p>affidatigli.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. ✓ Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. ✓ Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. ✓ Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. ✓ Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. ✓ Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. ✓ Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti
--	--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

LIVELLO 1	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
SCUOLA PRIMARIA			SCUOLA SECONDARIA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. ✓ Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. ✓ In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. ✓ Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. ✓ Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. ✓ Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. ✓ Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. ✓ Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. ✓ Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. ✓ Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. ✓ Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. ✓ Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. ✓ Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. ✓ Sa utilizzare alcune conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza, generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. ✓ Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali e quelli principali dello Stato. ✓ Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze. ✓ Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari. ✓ Utilizza le conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conosce le principali strutture di servizi, produttive, culturali del territorio regionale e nazionale; gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale. ✓ Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. ✓ Sa 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. ✓ Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. ✓ E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro,

	<p>quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>		<p>apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni 	<p>reperire materiali, ecc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi. ✓ Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione). ✓ Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i risultati.
<p>Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado</p>				