



CURRICOLO D'ISTITUTO SCUOLA DELL'INFANZIA

LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo **dell'identità**, dell'**autonomia**, della **competenza** e li avvia alla **cittadinanza**.

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri, ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso dell'ambiente, degli altri e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro e sono la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile, di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa. Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati internazionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare.

I bambini giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita.

Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della fretolosità e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta.

I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte...

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista.

La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più "forti" per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare.

Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità.

Modelli culturali ed educativi, esperienze religiose diverse, ruoli sociali e di genere hanno modo di confrontarsi, di rispettarsi e di evolvere verso i valori di convivenza in una società aperta e democratica.

Le famiglie dei bambini con disabilità troveranno nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità.

Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo “mondo”, di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all’evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli. La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all’intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un’appropriata regia pedagogica.

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all’innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

L’AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curriculum della scuola dell’infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un’equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l’ingresso, il pasto, la cura del corpo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come “base sicura” per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L’apprendimento avviene attraverso l’azione, l’esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l’arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

L’organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell’ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

- lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l’ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;
- il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione.

La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della scuola dell'infanzia IL SÈ E L'ALTRO

- 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 comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- 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 applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- 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.

I DISCORSI E LE PAROLE

- 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 offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- 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.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Oggetti, fenomeni, viventi

➤ Numero e spazio

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia 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.

(Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione 2012)

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE TUTTI
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
3. COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – <i>Oggetti, fenomeni viventi – Numero e spazio</i>
4. COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri.</p> <p>Riflettere sulla lingua.</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo delle varie parti del discorso.</p> <p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti esituazioni.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso. Principali connettivi logici.</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo individuandone i personaggi e i sentimenti vissuti, ipotizzando anche le situazioni che li causano.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti e nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate (prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.)</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.</p> <p>A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</p> <p>Distingue i simboli delle lettere dai numeri.</p> <p>Copia il proprio nome.</p> <p>Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola.</p> <p>Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua, utilizzando frasi strutturate correttamente, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni.</p> <p>Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici.</p> <p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi .</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato, individuando le informazioni e formulando ipotesi . Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso.</p> <p>Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni.</p> <p>Inventa semplici rime e filastrocche. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in un'unica illustrazione.</p> <p>Scrive da solo il proprio nome.</p> <p>Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole.</p> <p>Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.</p> <p>Inventa parole anche a partire da radici di parole note; ipotizza e ricostruisce il significato di parole non note a partire dal suono o dal contesto.</p>	

Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA (Competenza da perseguire tramite progetti di ampliamento dell'offerta formativa, con l'ausilio di un esperto esterno o interno all'Istituto Comprensivo)		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.</p> <p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>Ricezione orale (ascolto).</p> <p>Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p>Produzione orale.</p> <p>Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p>	<p>Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, i numeri, i colori</p> <p>Presentarsi.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante</p>	<p>Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.</p> <p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p> <p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: i propri materiali, le parti del corpo, i numeri e i colori indicandoli correttamente.</p> <p>Riproduce filastrocche e canzoncine.</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.</p>	<p>Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare e presentarsi.</p> <p>Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti...</p> <p>Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria.</p> <p>Recita poesie e canzoncine imparate a memoria.</p>	

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi.</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. Costruire modelli di rappresentazione della realtà.</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>Linee del tempo.</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...)</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>Serie e ritmi.</p> <p>Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazione.</p> <p>Strumenti e tecniche di misura.</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative (es. il menu della mensa, ecc.)</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.</p> <p>Eseguire compiti relativi allavita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche (es. sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni attributi, relazioni.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).</p> <p>Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>Risponde con parole- frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici .</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto.</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza.</p> <p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...)</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni.</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e li riproduce graficamente, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p> <p>Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; Natale=inverno...)</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano... e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p> <p>Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)</p> <p>Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici.</p> <p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p> <p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.</p>

Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:				COMPETENZA DIGITALE			
Fonti di legittimazione:				Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
CAMPI D'ESPERIENZA				IMMAGINI SUONI E COLORI - TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITÀ'		CONOSCENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI	
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.		<p>Individuare e aprire icone.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o con il tablet.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer o tablet.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visionare immagini, personaggi, opere artistiche ...</p>		<p>Il computer o tablet e i suoi usi.</p> <p>Icane principali di Windows e Android.</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i loro usi.</p>		Vedi abilità	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico-matematico, grafico al computer o tablet.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini.</p>	

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>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 sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; formulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle.</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>Semplici strategie di Memorizzazione. Schemi, tabelle, scalette.</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, il turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>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.</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande-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.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>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.</p> <p>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 operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>	

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p> <p>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>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri.</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni).</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...).</p> <p>Significato della regola.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</p>	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti estati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>Costruire cartelloni, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole- frasi.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>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.</p> <p>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>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.</p> <p>Partecipa alle attività collettive.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti.</p> <p>Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.</p>

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.</p>	<p>Regole della discussione.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>Fasi di un'azione</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare.</p> <p>Attraverso la discussione di gruppo "progettare" un'attività pratica o manipolativa e prevedere i materiali occorrenti per la realizzazione della stessa.</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<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.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>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.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>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.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI E COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...).</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>Usare in modi diversi il colore, materiali e strumenti.</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.</p> <p>Organizzare attività individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di grafici, plastici, visivi.</p> <p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico- gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (Immagini, suoni e colori)		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Colora su aree estese di foglio.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.</p> <p>Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio e visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale.</p> <p>Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.</p> <p>Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.</p> <p>Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.</p> <p>Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.</p>

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipare alle attività di gioco, rispettandone le regole; assumere gradualmente la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune.</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	<p>Riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare, coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>Il movimento sicuro.</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>Le regole dei giochi</p>	<p>Disegnare il corpo e le sue parti; denominarne parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati anche da giochi sonori per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire movimenti per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo (anche musicale) con un gioco di mani,...</p> <p>Eseguire semplici giochi di gruppo, rispettando le regole date.</p> <p>Riflettere con i compagni per evidenziare possibili o evidenti pericoli che si possono presentare nel gioco o nel movimento e suggerire il comportamento corretto.</p> <p>In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (Il corpo e il movimento)		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale.</p> <p>Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo- manuale in attività grosso motorie; sommariamente nella manualità fine.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.</p> <p>Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.</p> <p>Mangia correttamente e compostamente.</p> <p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi.</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Si muove seguendo adeguatamente ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo- manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, colorare...)</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.</p> <p>Mangia compostamente.</p> <p>Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili.</p> <p>Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.</p> <p>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, le evita, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni.</p> <p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...</p> <p>Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.</p> <p>Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p> <p>Conosce alcuni comportamenti e situazioni dannosi per la salute (alimentazione, fumo, contatto con sostanze pericolose, ecc.) e adotta soluzioni alla sua portata per farvi fronte, ridurre il rischio, evitarli.</p>



CURRICOLO D'ISTITUTO

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Le Competenze-Chiave per l'Apprendimento Permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 22 maggio 2018) sono:

- *competenza alfabetica funzionale;*
- *competenza multilinguistica;*
- *competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;*
- *competenza digitale;*
- *competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;*
- *competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;*
- *competenza imprenditoriale;*
- *competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.*

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

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.

Discipline di riferimento: lingua italiana. Discipline concorrenti: tutte

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

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.

Discipline di riferimento: prima e seconda lingua straniera. Discipline concorrenti: tutte

COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA 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.

Discipline di riferimento: matematica, scienze, tecnologia, geografia. Discipline concorrenti: tutte

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Discipline e insegnamenti di riferimento: Tecnologia; Informatica. Discipline concorrenti: tutte

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé 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.

Discipline insegnamenti di riferimento: tutti

COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

Discipline e insegnamenti di riferimento: tutti

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.

Discipline e insegnamenti di riferimento: tutti

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

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.

a. IDENTITÀ STORICA

Discipline e insegnamenti di riferimento: Storia, Cittadinanza e Costituzione. Discipline concorrenti: geografia, educazione religiosa, tutte

b. PATRIMONIO ARTISTICO

Discipline e insegnamenti di riferimento: Arte e Immagine, Musica. **Discipline concorrenti:** tutte

c. ESPRESSIONE CORPOREA

Discipline e insegnamenti di riferimento: Scienze motorie e sportive. **Discipline concorrenti:** tutte

Le Competenze chiave di Cittadinanza (D. M. 139 del 22/08/2007) sono le competenze necessarie ad ogni persona per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Acquisite al termine del periodo obbligatorio di formazione serviranno da base al proseguimento dell'apprendimento nel quadro dell'educazione e della formazione permanente.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (D.M. 139 del 22/08/07)

L'elevamento dell'obbligo di istruzione a dieci anni intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.

- *Imparare ad imparare*
- *Progettare*
- *Comunicare*
- *Collaborare e partecipare*
- *Agire in modo autonomo e responsabile*
- *Risolvere problemi*
- *Individuare collegamenti e relazioni*
- *Acquisire ed interpretare l'informazione*

LA STRUTTURA

- Il Curricolo d'Istituto è distinto in Scuola dell'Infanzia e Primo Ciclo.
- È organizzato per Competenze Chiave Europee.
- Fa riferimento ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze fissati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.
- Declina le Competenze Chiave Europee in competenze specifiche, abilità e conoscenze.
- Indica per ciascuna competenza esempi di compiti significativi.
- Prevede tre livelli di padronanza.

Si fa riferimento alla proposta di Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018. Il Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli contiene le seguenti definizioni:

“Conoscenze”: *indicano il risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento.*

Le conoscenze sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

“Abilità”, *indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti).*

“Competenze” *indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.*

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: ITALIANO

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - ITALIANO**TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione, scambi epistolari ...) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali, utilizza strategie di ascolto funzionali agli scopi.
- Legge testi di vario genere, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.
- Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali, utilizza strategie di lettura funzionali agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua informazioni utili, le mette in relazione, le sintetizza in funzione dell'esposizione orale avviandosi ad utilizzare la terminologia specifica.

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; utilizza il dialogo, oltre che come strumento comunicativo, 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 e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni principali.
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi 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.

- Produce testi corretti, chiari, coerenti, (di invenzione, di riflessione personale, di studio) legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento utili anche per l'esposizione orale e la memorizzazione, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica, raccogliendo impressioni personali e/o collettive, registrando opinioni proprie o altrui.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali, quelli di alto uso e i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- Riflette sui testi propri ed altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.
- Riconosce le diverse scelte linguistiche utilizzate nelle diverse situazioni comunicative.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti.
- 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.

- Legge testi letterari di vario tipo (narrativi poetici) 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.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base.
- 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.
- 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.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE					
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: ITALIANO					
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE					
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
<i>Fonti di legittimazione:</i>		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>➤ Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.</p> <p>➤ Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.</p> <p>➤ Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p> <p>➤ Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>		<p>Ascolto e parlato</p> <p>→ Ascoltare una conversazione e mantenere interesse e concentrazione.</p> <p>→ Partecipare a scambi comunicativi rispettando le regole, formulando domande e chiedendo chiarimenti.</p> <p>→ Esprimere il proprio punto di vista, riferire esperienze personali o storie ascoltate in modo chiaro, rispettando l'ordine logico e cronologico</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni orali. • Principali strutture grammaticali della lingua italiana. • Ascolto attivo. • Regole di conversazione: turni di parola, uso del tono di voce, il punto di vista, il confronto. • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. • Lettura espressiva ad alta voce, a più voci, lettura silenziosa. • Il senso globale del testo, l'analisi e la sintesi. • Schede di lettura. Tipologie testuali: testo narrativo, fantastico, descrittivo, poetico, regolativo, informativo. 	<p>Ascolto e parlato</p> <p>→ Partecipare a scambi comunicativi (dialogo, conversazioni, discussioni) rispettando le regole della comunicazione, ponendo domande e chiedendo chiarimenti.</p> <p>→ Esprimere il proprio punto di vista, riferire esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.</p> <p>→ Utilizzare il linguaggio orale per esprimere pensieri, idee, opinioni, stati d'animo, emozioni.</p> <p>→ Avviarsi ad utilizzare registri linguistici</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto attivo (il filo del discorso, il contenuto e il messaggio). • Tipologie del messaggio: esplicito, implicito, multimediale, pubblicitario. • Conversazioni guidate e/o spontanee. • Discussioni collettive – la tavola rotonda – il ruolo del moderatore. • Regole di conversazione: turni di parola, tipologia dei registri linguistici in relazione al contesto: (confidenziale o informale, formale, oggettivo e soggettivo), uso del tono di voce, della pausa.
		<p>Letture</p> <p>→ Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce curandone l'espressività, sia in quella silenziosa.</p> <p>→ Prevedere il contenuto di un testo semplice dal titolo e/o dalle immagini,</p>			

	<p>comprendere il significato di parole non note dal contesto.</p> <p>→ Leggere testi (narrativi, descrittivi, regolativi, informativi) cogliendo l'argomento e individuando le informazioni principali.</p> <p>→ Leggere semplici e brevi testi letterari sia narrativi sia poetici cogliendone il senso globale.</p> <p>→ Ricavare da testi di varia natura informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> <p>Scrittura</p> <p>→ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>→ Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>→ Scrivere le proprie esperienze (contesto scolastico e/o familiare) rispettando le sequenze logiche e temporali.</p> <p>→ Produrre semplici descrizioni con l'ausilio di immagini o schemi a partire da dati sensoriali.</p> <p>→ Scrivere testi fantastici.</p> <p>→ Completare un racconto inserendo la parte mancante (iniziale, centrale, finale).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi essenziali del testo: l'ambientazione, i personaggi, i ruoli, il tempo. • Semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili. • La correttezza ortografica. • Le proprie esperienze in sequenze logiche e cronologiche. • Elaborazione di brevi testi: narrativi, fantastici, descrittivi (oggetti, persone, animali, luoghi, atmosfere) a partire da uno schema o una traccia. • Testi manipolati cambiando connotazione. • Sintesi di diverse tipologie testuali. • Invenzione di filastrocche. • Giochi linguistici: acrostici, tautogrammi, calligrammi. • Testi per comunicare. • Testi regolativi. • Revisione del testo: utilizzo delle convenzioni ortografiche e del lessico di base. • Principali connettivi logici. L'ordine alfabetico e utilizzo del dizionario. 	<p>Letture</p> <p>→ Leggere testi narrativi e descrittivi (sia realistici, sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà), testi informativi.</p> <p>→ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.</p> <p>→ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione (ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi etc.)</p> <p>→ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</p> <p>→ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura silenziosa, espressiva ad alta voce, a più voci. • Regolazione del tono di voce, utilizzo della pausa e della punteggiatura in modo espressivo. • Tecniche di lettura analitica e sintetica. • Il senso globale del testo, l'analisi e la sintesi. • Schede di lettura. • Tipologie testuali (testo narrativo, descrittivo, poetico, espositivo - informativo, regolativo, argomentativo) ed elementi strutturali (titolazione, didascalia, sottolineatura, nota a margine). • Gli elementi essenziali del testo (l'ambientazione, i personaggi, i ruoli, il tempo). • Strumenti di comprensione: la parafrasi, la manipolazione del testo, il giudizio personale • Elaborazione di un testo: la raccolta di idee, l'organizzazione per punti, pianificazione di una traccia.
--	---	---	---	---

	<p>→ Manipolare testi secondo consegne date.</p> <p>→ Sintesi di testi vari.</p> <p>→ Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e l'interpunzione.</p> <p>→ Scrivere testi per comunicare: lettere, cartoline, biglietti, SMS, e-mail.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.</p> <p>→ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>→ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze varie e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>→ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>→ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi per ampliare il lessico d'uso</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua.</p> <p>→ Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.)</p> <p>→ Riconoscere se una frase è completa, (soggetto, predicato, complementi necessari).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parti variabili del discorso: nomi, articoli, aggettivi, verbi, pronomi. • Parti invariabili: congiunzioni, preposizioni. • Soggetto, predicato verbale e nominale, complementi principali. • La punteggiatura. • Fondamentali convenzioni ortografiche. 	<p>contraddistinguono (versi, strofe, rime, ripetizione di suoni, uso delle parole e dei significati) ed esprimendo semplici pareri personali su di essi.</p> <p>→ Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati letti a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce.</p> <p>→ Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratico, di intrattenimento e/o di svago.</p> <p>Scrittura</p> <p>→ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>→ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>→ Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di testi narrativi, descrittivi - funzionali, creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie), espressivi (diario, racconto personale). • La correttezza ortografica, morfosintattica, lessicale. • La manipolazione del testo, il riassunto, gli appunti e la rielaborazione guidata, l'autocorrezione, la titolazione. • Uso dei dizionari e della videoscrittura.
--	--	--	--	---

	<p>→ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>		<p>racconti brevi, poesie).</p> <p>→ Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione.</p> <p>→ Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p> <p>→ Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustrano procedimenti per fare qualcosa, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe.</p> <p>→ Compiere operazioni di rielaborazione sui testi: parafrasare, riassumere, trasformare, completare, riscrivere anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>→ Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>→ Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.</p> <p>→ Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali di vario tipo.</p> <p>→ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e/o un significato figurato.</p> <p>→ Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>→ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <p>→ Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta.</p> <p>→ Conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parti variabili: articoli, nomi, pronomi, aggettivi, verbi. • Parti invariabili: congiunzioni, preposizioni, avverbi. • Soggetto, predicato verbale e nominale, complemento diretto e complementi indiretti. • Modi finiti e indefiniti del verbo.
--	--	--	--	---

			<p>suffissi).</p> <ul style="list-style-type: none">→ Comprendere le principali relazioni tra le parole (somiglianze, differenze) sul piano dei significati.→ Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.→ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente.→ Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta.	
--	--	--	--	--

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: ITALIANO DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE PRIMO CICLO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. ➤ Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo. ➤ Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. ➤ Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	<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. → 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 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 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture grammaticali della lingua italiana. • Elementi di base delle funzioni della lingua. • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. • Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.

	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> → 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, orientativa, 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 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. → 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. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> → Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo 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. → 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali connettivi logici. • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi. • Tecniche di lettura analitica e sintetica. • Tecniche di lettura espressiva. • Denotazione e connotazione. • Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana. • Contesto storico di riferimento di autori e opere. • Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso. • Uso dei dizionari. • Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, ecc. • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.
--	--	--

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche 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.
- 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.
- 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 formazione delle parole: derivazione, composizione.
- 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 autocorreggerli nella produzione scritta.

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <p>Ascolta e comprende testi di vario tipo “dirette” e “trasmessi” dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi.</p> <p>Esponde oralmente all’insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc ...)</p> <p>Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni.</p> <p>Scriva correttamente testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Produce testi multimediali, utilizzando l’accostamento dei linguaggi verbali, con quelli iconici e sonori.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi del discorso.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/ lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati, o conversazioni in classe con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.</p> <p>Analizzare testi comunicativi particolari, come ad es. il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.</p> <p>Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su temi conformi rispetto al proprio pensiero.</p> <p>Effettuare comunicazioni verbali e /o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio:</p> <p>visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni, relazioni su un compito svolto, un evento, cc.; moderare una riunione, un’assemblea, un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...).</p> <p>Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi.</p> <p>Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), con il supporto dell’insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi, argomentazioni, pubblicità), esposizioni, relazioni, presentazioni; manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti; regolamenti di giochi, della classe, della scuola; lettere informali e formali per scopi diversi; modulistica legata all’esperienza concreta.</p> <p>Redigere, nell’ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari ...), predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell’ambito di attività scolastiche.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE:

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1

2

**DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA
SCUOLA PRIMARIA**

3

**DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO
CICLO**

Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali.

Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza dallo studio, in modo coerente e relativamente esaustivo anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette schemi-guida.

Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere comprende il significato e ne ricava informazioni.

Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.

Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni).

Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità.

Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.

Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti.

Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.

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, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi 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.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura dell'infanzia, sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma formula su di essi giudizi personali.

Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura;

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.

Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; utilizza il dialogo, oltre che come strumento comunicativo, 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 "trasmessi" dai media, riconosce la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni 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

	<p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alle varietà di situazioni comunicative.</p> <p>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</p> <p>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>	<p>collaborando con compagni e insegnanti.</p> <p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.</p> <p>Adatta opportunamente i registri informali e formali in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>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.</p>
--	--	---

Livello 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primgrado

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA E INSEGNAMENTO DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - LINGUA INGLESE**TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente e per iscritto, 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.
- Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- L'alunno comprende, oralmente e per iscritto, i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio normalmente affrontati a scuola e nel tempo libero.
- Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
- Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
- Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.
- Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
- Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere, mail o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
- Individua volentieri elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione, confrontandoli con quelli veicolati dalla lingua straniera.
- Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi (CLIL), e collabora concretamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
- È in grado di autovalutare le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA DISCIPLINA E INSEGNAMENTO DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE					
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA			
Fonti di legittimazione:		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>→ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali o dalla lettura di testi.</p> <p>→ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali;</p> <p>→ Interagire per iscritto, anche in formato digitale, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p>	<p>ABILITA</p> <p>Ascolto (comprensione orale)</p> <p>→ Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <p>→ Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.</p> <p>→ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Lettura (comprensione scritta)</p> <p>→ Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da</p>	<p>CONOSCENZE</p> <p>→ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>→ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p>	<p>ABILITA</p> <p>Ascolto (comprensione orale)</p> <p>→ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>→ Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <p>→ Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.</p> <p>→ Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale.</p>	<p>CONOSCENZE</p> <p>→ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>→ Uso del dizionario bilingue.</p> <p>→ Regole grammaticali fondamentali.</p> <p>→ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>→ Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali.</p>

	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <p>→ Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</p>		<p>Letture (comprensione scritta)</p> <p>→ Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <p>→ Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.</p> <p>Riflessione sulla lingua</p> <p>→ Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.</p> <p>→ Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.</p> <p>→ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p> <p>→ Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</p>	<p>→ Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze)</p>
--	--	--	---	--

COMPETENZA MULTILINGUISTICA DISCIPLINA E INSEGNAMENTO DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
<i>Fonti di legittimazione:</i>	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 I Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE PRIMO CICLO	
COMPETENZE SPECIFICHE ➤ Comprendere 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, hobby e tempo libero), attraverso interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali e dalla lettura di testi. ➤ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.	ABILITÀ Ascolto (comprensione orale) → 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. → 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.	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. • Uso del dizionario bilingue. • Regole grammaticali fondamentali.

<p>➤ 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>	<p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> → 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. <p>Scrittura (Produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> → Produrre risposte e formulare domande su testi. → 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. <p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> → 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. 	
---	--	--

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, di routine e di studio.</p> <p>Scriva comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, lettere, descrizioni di oggetti, di stati d'animo e di esperienze). Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.</p> <p>Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media.</p> <p>Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, interessi e tempo libero; dare e seguire semplici istruzioni.</p> <p>Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail e via rete o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi.</p> <p>Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.</p> <p>Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.</p> <p>Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa ...)</p> <p>Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV, radio o mediante il PC, e riferirne l'argomento generale.</p> <p>Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche, testi di vario tipo appositamente predisposti dall'insegnante e/o reali in lingua straniera.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE:

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti. Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza.</p>	<p>Comprende frasi elementari e brevi se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo frasi brevissime, argomenti familiari e del contesto di vita utilizzando termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. Scrive parole e frasi con termini noti.</p>	<p>Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. È in grado di autovalutare le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: MATEMATICA
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - MATEMATICA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. • 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, goniometro...). • 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. 	<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 forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. • 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.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: MATEMATICA
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ➤ 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 		<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> → Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, → Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale, rappresentandoli sulla retta. → Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. → Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei 	<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. I sistemi di numerazione. Operazioni e proprietà. Figure geometriche piane. Piano e coordinate cartesiane. Misure di grandezza; perimetro dei poligoni. Misurazione e rappresentazione in scala. Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi.</p>	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> → Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali. → Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale e scritto. → Individuare multipli e divisori di un numero. → Stimare il risultato di una operazione. → Operare con le frazioni, numeri decimali e percentuali. → Interpretare i numeri interi
				<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. • I sistemi di numerazione. • Operazioni e proprietà. • Frazioni e confronto. • Le potenze. • I numeri negativi. • Figure geometriche piane. • Piano e coordinate cartesiane. • Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. • Misurazione e rappresentazione in scala.

	<p>numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>→ Leggere, scrivere frazioni e numeri decimali.</p> <p>Spazio e figure</p> <p>→ Percepire la propria posizione nello spazio.</p> <p>→ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti ed utilizzare correttamente gli indicatori spaziali.</p> <p>→ Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.</p> <p>→ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p> <p>→ Disegnare e costruire figure geometriche.</p> <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <p>→ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune e descriverle.</p> <p>→ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>Tecniche risolutive di un problema.</p> <p>Unità di misura diverse.</p> <p>Elementi essenziali di logica.</p> <p>Elementi essenziali del linguaggio della probabilità.</p>	<p>→ Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p> <p>Spazio e figure</p> <p>→ Descrivere, denominare, riprodurre e classificare figure geometriche.</p> <p>→ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.</p> <p>→ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>→ Confrontare e misurare angoli.</p> <p>→ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>→ Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>→ Determinare il perimetro e l'area delle principali figure geometriche.</p> <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <p>→ Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche. • Unità di misura diverse. • Grandezze equivalenti. • Frequenza, media, percentuale. • Elementi essenziali di logica. • Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio.
--	--	---	---	--

	<p>→ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>		<p>→ Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>→ Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, pesi per effettuare misure e stime.</p> <p>→ Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p> <p>→ Stimare la probabilità di un evento in situazioni concrete.</p>	
--	--	--	---	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: MATEMATICA DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE PRIMO CICLO		
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. ➤ 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. 	Numeri → Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. → Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. → Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. → Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. → Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. → Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. → 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. • I sistemi di numerazione. • Operazioni e proprietà. • Frazioni. • 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.

	<p>→ Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.</p> <p>→ 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> <p>→ Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.</p> <p>→ Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.</p> <p>→ Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.</p> <p>→ Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.</p> <p>→ Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.</p> <p>→ Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.</p> <p>→ Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.</p> <p>Spazio e figure</p> <p>→ Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).</p> <p>→ Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.</p> <p>→ Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali,) delle principali figure piane (triangoli quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).</p> <p>→ Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.</p> <p>→ Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.</p> <p>→ Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.</p> <p>→ Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	---	--

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

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le principali figure geometriche.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.</p> <p>Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità. Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Eseguire calcoli applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone.</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche.</p> <p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici. Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri.</p> <p>Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente.</p> <p>Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline.</p> <p>Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri.</p> <p>Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente</p> <p>Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito.</p> <p>Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.</p> <p>Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali.</p> <p>Risolve semplici problemi matematici relativi a ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>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 nella realtà.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>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.</p> <p>Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO:SCIENZE
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - SCIENZE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- 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.
- 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.

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- 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 sua 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 COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: SCIENZE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE				
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA BASE IN SCIENZE		
Fonti di legittimazione:		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ <i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i>	CONOSCENZE	ABILITÀ <i>Oggetti, trasformazioni materiali</i>	CONOSCENZE
<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. ➤ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. ➤ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> → Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. → Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. → Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana. <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> → Osservare i momenti significativi nella vita di piante realizzando semine in terrari e orti, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viventi e non viventi. • Il corpo umano; i sensi. • Proprietà degli oggetti e dei materiali. • Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti). • Passaggi di stato della materia. • Classificazioni dei viventi. • Organi dei viventi e loro funzioni. • Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. • Ecosistemi e catene alimentari. 	<ul style="list-style-type: none"> → Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, pressione, temperatura, calore, ecc. → Cominciare a riconoscere il concetto di energia. → Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali. • Classificazioni, seriazioni. • Materiali e loro caratteristiche. • Trasformazioni. • Energia: concetto, fonti, trasformazione. • Ecosistemi e loro organizzazione. • Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni • Relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni. • Relazioni uomo/ambiente/ Ecosistemi. • Corpo umano, stili

	<p>→ Osservare le trasformazioni naturali e quelle ad opera dell'uomo.</p> <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <p>→ Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.</p> <p>→ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.</p> <p>→ Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>		<p>frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>→ Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.</p> <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <p>→ Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.</p> <p>→ Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.</p> <p>→ Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>	<p>di vita, salute e sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni atmosferici.
--	---	--	---	---

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: SCIENZE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA BASE IN SCIENZE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE PRIMO CICLO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<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. ➤ 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>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. → Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. → Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.), imparando a servirsi di unità convenzionali. → Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc. realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.). → Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato o, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali. • Classificazioni, seriazioni. • Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni. • Fenomeni fisici e chimici. • Energia: concetto, fonti, trasformazione. • Ecosistemi e loro organizzazione. • Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni. • Relazioni organismi/ambiente: organi/funzioni. • Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi. • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza. • Fenomeni atmosferici.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<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. ➤ 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>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> → Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. → Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. → Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.), imparando a servirsi di unità convenzionali. → Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc. realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.). → Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato o, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> → Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. → Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. → Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> → Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. → Avere cura della propria salute anche dal punto di 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali. • Classificazioni, seriazioni. • Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni. • Fenomeni fisici e chimici. • Energia: concetto, fonti, trasformazione. • Ecosistemi e loro organizzazione. • Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni. • Relazioni organismi/ambiente: organi/funzioni. • Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi. • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza. • Fenomeni atmosferici.

vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.

→ Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.

→ Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.

→ Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

<i>COMPETENZA CHIAVE</i>	<i>COMPETENZA BASE IN SCIENZE</i>
<i>EVIDENZE</i>	<i>COMPITI SIGNIFICATIVI SCIENZE</i>
<p><i>Scuola primaria</i></p> <p>Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.</p> <p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione.</p> <p>Utilizza semplici strumenti per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p> <p>Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.</p> <p>Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...).</p> <p><i>Scuola Secondaria di 1° grado</i></p> <p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p> <p>Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.</p> <p>Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...).</p> <p>Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)</p>	<p style="text-align: center;">ESEMPI</p> <p><i>Scuola Primaria</i></p> <p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora fenomeni con un approccio scientifico e con un linguaggio appropriato.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, ne riconosce e descrive il funzionamento ed ha cura della propria salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p><i>Scuola Secondaria di 1° grado</i></p> <p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:</p> <p>determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale); applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabile non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione; contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...); condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica; rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema;</p> <p>analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi).</p> <p>Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere.</p> <p>Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive.</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale.</p> <p>Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo comportamentale e strutturale. Confezionare la segnaletica per le emergenze.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE:

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, la sperimentazione e la misurazione;</p> <p>Registra dati significativi, identifica relazioni spiegazione con la supervisione dell'adulto.</p> <p>Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia.</p> <p>Realizza semplici elaborati grafici per l'osservazione e la sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza.</p>	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>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.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>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.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato,</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	<p>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.</p> <p>Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.</p> <p>Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.</p> <p>Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.</p> <p>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.</p> <p>Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.</p> <p>Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p>

		<p>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 desocializzazione.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
--	--	--

Livello 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - TECNOLOGIA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È 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 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, relative 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 COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA		
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA	
<i>Fonti di legittimazione:</i>	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</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>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. → Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. → Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. → Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. → Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. → Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. → Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. → Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. → Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. → Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. → Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. → Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. → Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. → Cercare, selezionare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. • Terminologia specifica. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE PRIMO CICLO		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. ➤ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ➤ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<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. <i>Prevedere, immaginare e progettare</i> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Ecotecnologie 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.

- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.

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 ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.</p> <p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica.</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale.</p> <p>Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo - comportamentale e strutturale.</p> <p>Confezionare la segnaletica per le emergenze.</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni.</p> <p>Redigere protocolli d'uso corretto della posta elettronica e di Internet.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3	DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>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.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: SCIENZE, GEOGRAFIA, TECNOLOGIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - GEOGRAFIA**TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- 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 (montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, 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.

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- 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.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**Fonti di legittimazione:**

Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA**FINE SCUOLA PRIMARIA****COMPETENZE SPECIFICHE**

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

ABILITÀ**Orientamento**

→ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).

Linguaggio del geo graficità

→ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.

CONOSCENZE

Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento;

Piante, mappe, carte. Elementi di orientamento.

Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio).

Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio eflussi umani.

ABILITÀ**Orientamento**

→ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.

→ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.).

Linguaggio della geo-graficità

→ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni

CONOSCENZE

Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche.

Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico- amministrative.

Elementi di orientamento.

Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio).

Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio eflussi umani.

	<p>Paesaggio</p> <p>→ Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>→ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione.</p> <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 		<p>digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio demografici ed economici.</p> <p>→ Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p> <p>→ Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.</p> <p>Paesaggio</p> <p>→ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>Regione e sistema territoriale</p> <p>→ Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.</p> <p>→ Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p>	
--	--	--	---	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA		
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE PRIMO CICLO	
<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 rappresentato. 	<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. <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 progettare azioni di valorizzazione. <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 gli altri continenti. → Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari. • Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici. • Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani. • Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (telerilevamento, cartografia computerizzata) • Concetti: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio, sistema antropofisico. • Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo. • Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente. • Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato. • Modelli relativi all'organizzazione del territorio. • Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei ed extraeuropei e descrivono il clima dei diversi continenti . • Le principali aree economiche del pianeta. • La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altri. • Assetti politico-amministrativi delle macro-regioni e degli Stati studiati. • La diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere. • I principali problemi ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono ecc.). • Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione.

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura.</p> <p>Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici.</p> <p>Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica.</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale.</p> <p>Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo -comportamentale e strutturale.</p> <p>Confezionare la segnaletica per le emergenze.</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni.</p> <p>Redigere protocolli d'uso corretto della posta elettronica e di Internet.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento.</p> <p>Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.</p> <p>Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi.</p> <p>Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.</p>	<p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TUTTE

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.

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA DIGITALE			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.➤ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	<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.	<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.	<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	<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.

	<ul style="list-style-type: none"> → 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini. 	<ul style="list-style-type: none"> → Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. → Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
--	--	--	--	---

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TUTTE
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA****COMPETENZA DIGITALE****Fonti di legittimazione:**

Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

FINE PRIMO CICLO**COMPETENZE SPECIFICHE**

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

ABILITÀ

- 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.

CONOSCENZE

- 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, 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, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).
- Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA DIGITALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hi-fi ecc.).</p> <p>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.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).</p> <p>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>	<p>ESEMPI</p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni. Costruire semplici ipertesti.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere.</p> <p>Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing. 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.</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. Rielaborare una presentazione della scuola.</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.</p> <p>Elaborare ipertesti tematici.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA DIGITALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante revisiona e archivia in modo autonomo o con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer testi scritti con il calcolatore. e lo salva.</p> <p>Comprende semplici testi inviati da altri via mail.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante trasmette semplici messaggi di posta elettronica.</p> <p>Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.</p> <p>Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>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.</p> <p>Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.</p> <p>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 1: atteso alla fine classe terza della Scuola Primaria Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TUTTE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

La capacità di imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, 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. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

TRAGUARDI FORMATIVI**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA****COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE****Fonti di legittimazione:**Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012**FINE SCUOLA PRIMARIA****FINE SCUOLA PRIMARIA****COMPETENZE SPECIFICHE**

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

ABILITÀ

- 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

CONOSCENZE

- Semplici strategie di memorizzazione.
- Schemi, tabelle, scalette
- Semplici strategie di organizzazione del tempo

ABILITÀ

- Ricavare informazioni da fonti diverse.
- Utilizzare i dizionari e gli indici.
- Utilizzare schedari bibliografici.
- Leggere un testo e porsi domande su di esso.
- Rispondere a domande su un testo.
- Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.
- Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con

CONOSCENZE

- 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.
- Leggi della memoria e strategie di memorizzazione
- Stili cognitivi e di apprendimenti; strategie di studio.
- Strategie di autoregolazione e di

	<p>informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze .</p> <p>→ Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle.</p> <p>→ Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente dei compiti da svolgere.</p>		<p>l'esperienza vissuta.</p> <p>→ 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 ...).</p> <p>→ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi.</p> <p>→ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi.</p> <p>→ Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle.</p> <p>→ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.</p>	<p>organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.</p>
--	--	--	--	---

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Pone domande pertinenti.</p> <p>Reperisce informazioni da varie fonti.</p> <p>Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare). Applica strategie di studio.</p> <p>Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. Autovaluta il processo di apprendimento.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizione e reperire quelle mancanti o incomplete.</p> <p>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.</p> <p>Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni.</p> <p>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).</p> <p>Pianificare compiti da svolgere, impegni, organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.</p> <p>Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l’applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE:

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>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 Costruire brevi e semplici sintesi di testi letti 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>	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti. Utilizzare i dizionari e gli indici Utilizzare schedari bibliografici Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti Dividere testi in sequenza Costruire brevi sintesi Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale</p>	<p>Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole. Legge, interpreta, costruisce, grafici e tabelle per organizzare informazioni. Applica strategie di studio e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti; collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse. 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. Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti. È in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento.</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della scuola primaria primo grado

Livello 2: atteso alla fine della scuola primaria

Livello 3: atteso alla fine della scuola secondaria di

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA					
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE; TUTTI					
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE					
<i>Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. È 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.</i>					
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
Fonti di legittimazione:		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
		FINECLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere 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, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ➤ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. 		<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 ruolo negli stessi. → Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola. 	<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 gruppi di appartenenza. • Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti. 	<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, responsabilità reciproca. → Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. 	<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" • Struttura del comune, della provincia e della Regione.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. ➤ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. 	<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 mettere 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. → Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> → 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 classe. → Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. → Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà, sanzione. • Significato dei termini: regola, norma, patto, 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. • Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF...
---	---	---	---	---

			<p>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 interagire 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 articoli della Costituzione. 	
--	--	--	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE PRIMO CICLO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere 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, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. 	<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. → Cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale. → Comprendere e spiegare il ruolo della tassazione per il funzionamento dello stato e la vita della collettività. → Distinguere, all'interno dei mass media, le varie 	<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". • 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. • Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza.

<p>➤ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>	<p>modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet .</p> <ul style="list-style-type: none"> → 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. → Comprendere e spiegare in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole. → 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. → Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali valorizzando attitudini personali. 	
--	--	--

EZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
<i>EVIDENZE</i>	<i>COMPITI SIGNIFICATIVI</i>
<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta.</p> <p>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.</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini.</p> <p>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.</p> <p>Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura.</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato. Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU ...</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola.</p> <p>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.</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana.</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni.</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale.</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.</p> <p>Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.</p> <p>Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose.</p> <p>Ricerare, 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 ...).</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.</p> <p>Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ...</p> <p>Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita.</p> <p>Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.</p> <p>Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; 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>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.</p> <p>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.</p> <p>Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.</p> <p>Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli 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>È 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>Utilizza con cura materiali e risorse. È 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.</p> <p>Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. codice della strada); conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato; gli Organi e la struttura amministrativa di Regioni, Province, Comuni. Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e i suoi principali Organi di governo e alcune organizzazioni internazionali e le relative funzioni.</p> <p>È 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>È in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi.</p> <p>Si impegna con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica; collabora costruttivamente con adulti e compagni, assume iniziative personali e presta aiuto a chi ne ha bisogno.</p>

		<p>Accetta con equilibrio sconfitte, frustrazioni, insuccessi, individuandone anche le possibili cause e i possibili rimedi.</p> <p>Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto delle altrui; adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni.</p> <p>Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate; accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni; segnala agli adulti responsabili comportamenti contrari al rispetto e alla dignità a danno di altri compagni, di cui sia testimone.</p>
--	--	--

Livello 1: atteso alla fine della classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola

Primaria Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primograde

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TUTTE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

La competenza imprenditoriale è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. 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. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. ➤ Assumere e portare a termine compiti e iniziative. ➤ Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. ➤ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<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 	<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 	<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.

	<ul style="list-style-type: none"> → 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, su un avvenimento ... → Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. → Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 		<ul style="list-style-type: none"> la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. → Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. → Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. → Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. → Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. → Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. → Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. → Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. → Applicare la soluzione e commentare i risultati. 	
--	---	--	---	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TUTTE DISCIPLINE - CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE PRIMO CICLO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. ➤ Valutare alternative, prendere decisioni. ➤ Assumere e portare a termine compiti e iniziative. ➤ Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. ➤ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> → Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. → Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. → Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. → Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni. → Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. → Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte. → 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 svolti. → 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. → Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse. → Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili. → Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. → Attuare le soluzioni e valutare i risultati. → Suggestire percorsi di correzione o miglioramento. → Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. → Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. 	<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.

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</p> <p>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.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, sa attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>	<p>Conosce le principali strutture di servizi, produttive culturali del territorio regionale e nazionale; gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale.</p> <p>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.</p> <p>Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.).</p> <p>Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.</p> <p>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).</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da</p>

Livello 1: atteso a partire dalla classe terza della Scuola Primaria

Livello 2: atteso alla fine della Scuola Primaria

Livello 3: atteso alla fine della Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: Storia, Arte e immagine, Musica, Educazione fisica, Religione.

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 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. Per maggiore praticità, la competenza è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; patrimonio ed espressione artistica e musicale; espressione motoria.

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - STORIA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none">• L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.• Riconosce e esplora in modo sempre 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 dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	<ul style="list-style-type: none">• L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.• Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.• Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.• Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.• Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.• Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.• Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.• Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla 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 CULTURALI				
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: STORIA				
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE				
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IDENTITÀ STORICA		
<i>Fonti di legittimazione:</i>		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
		FINECLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare fonti diverse e carte storico-geografiche per ricavare informazioni. ➤ Utilizzare linee cronologiche e grafici temporali per collocare nel tempo fatti, civiltà e periodi individuando durate, successioni e contemporaneità. ➤ Organizzare in schemi di sintesi, esporre e rielaborare le conoscenze acquisite, confrontare civiltà diverse riconoscendone analogie e differenze. ➤ Conoscere regole della convivenza civile e dell'organizzazione sociale, rapportandole ai contesti vissuti e alle civiltà del passato. 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> → Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. → Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato locali e non. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Rappresentare verbalmente e graficamente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti personali per la misurazione del tempo. → Individuare relazioni di successione, contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fatti ed eventi della storia personale e familiare, della comunità di vita. • Storia locale e usi e costumi della tradizione locale. • Organizzazione temporale di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. • Linee del tempo. • Storia della terra, evoluzione dell'uomo, gruppi umani preistorici, le società di cacciatori/raccoglitori nomadi oggi esistenti. 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ricavare informazioni da fonti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. → Riconoscere tracce del passato nel territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> → Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. → Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. <p>Strumenti concettuali e conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> → Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti dello storico: fonti, carte storico-geografiche, linee del tempo e grafici temporali, il quadro di sintesi di una civiltà e la mappa spazio-temporale. • Gli indicatori temporali: secolo, millennio, la datazione a. C/ d.C. • Gli aspetti per conoscere una civiltà. • La civiltà greca e la colonizzazione dell'Italia. • Le guerre persiane e l'Impero macedone. • I popoli italici. • La civiltà degli Etruschi. • Roma dalle origini alla decadenza.

	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> → Organizzare conoscenze acquisite in quadri di strutture significative (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa). → Individuare analogie e differenze tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> → Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti. → Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		<ul style="list-style-type: none"> → Elaborare rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> → Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. → Costruire quadri di sintesi delle civiltà studiate in formato cartaceo e/o digitale. → Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici. → Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati. → Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 	
--	--	--	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: STORIA		
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IDENTITÀ STORICA	
<i>Fonti di legittimazione:</i>	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE PRIMO CICLO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. ➤ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ➤ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. 	<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 con i temi affrontati. → Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (il metodo storico): scelta del problema/tema (problematizzazione e tematizzazione); formulazione della/e ipotesi; ricerca di fonti e documenti; utilizzo di testi storici e storiografici; analisi delle fonti e inferenza; raccolta delle informazioni; verifica delle ipotesi; produzione del testo. • Concetti di: traccia - documento - fonte • Tipologie di fonti: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica ... Funzione di: musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici. • Componenti delle società organizzate; strutture delle civiltà Vita materiale (rapporto uomo-ambiente, strumenti e tecnologie); Economia; Organizzazione sociale; Organizzazione politica e istituzionale; Religione; Cultura. • Concetti correlati a Vita materiale: economia di sussistenza, nicchia ecologica, ecc. <i>Economia</i>: agricoltura, industria, commercio, baratto, moneta ecc. <i>Organizzazione sociale</i>: famiglia, tribù, clan, villaggio, città ... divisione del lavoro, classe sociale, lotta di classe, ecc.

	<p>Produzione scritta e orale</p> <p>→ Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali.</p> <p>→ Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>	<p>Monarchia, impero, stato, repubblica, democrazia, imperialismo ecc. – diritto, legge, costituzione, ecc. <i>Religione</i>: monoteismo, politeismo, ecc. <i>Cultura</i>: cultura orale e cultura scritta ecc.</p> <p>Linguaggio specifico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Processi fondamentali – collocazione spazio-temporale, periodizzazioni, le componenti dell'organizzazione della società, grandi eventi e macrotrasformazioni relativi a: • Storia italiana: i momenti fondamentali della storia Italiana, dalle forme di insediamento alle forme di potere medievali, alla formazione dello stato unitario, alla formazione della Repubblica. • Storia dell'Europa • Storia mondiale: (dalla preistoria alla civilizzazione neolitica, alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione). • Storia locale: i principali sviluppi storici che hanno coinvolto il proprio territorio. • Concetti storiografici: evento, permanenza, contesto, processo, fatto storico, problema storiografico, rivoluzione eventi/personaggi, cesure. • Concetti interpretativi: Classe sociale, nicchia ecologica, lunga durata. • Concetti storici: umanesimo, borghesia, neocolonialismo, globalizzazione. <p>.Principali periodizzazioni della storiografia occidentale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cronologia essenziale della storia occidentale con alcune date paradigmatiche e periodizzanti. • I principali fenomeni sociali, economici e politici che caratterizzano il mondo contemporaneo, anche in relazione alle diverse culture. • I principali processi storici che caratterizzano il mondo contemporaneo. • Le principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e della conseguente innovazione tecnologica. • Aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità. • Luoghi della memoria del proprio ambiente e del territorio di vita.
--	--	--

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IDENTITÀ STORICA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio- temporali. Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle).</p> <p>Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo.</p> <p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici.</p> <p>Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità.</p> <p>Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia.</p> <p>Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione.</p> <p>Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti.</p> <p>Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni.</p> <p>Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate.</p> <p>Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli.</p> <p>Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale ...); individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee.</p> <p>Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni.</p> <p>Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato.</p> <p>Analizzare i principali eventi del Novecento reperendo documenti, testimonianze da fonti diverse: confrontare, valutare, selezionare le informazioni. Trarre ipotesi, valutazioni, conclusioni anche analizzando i nessi premessa-conseguenza tra gli eventi; collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità.</p> <p>Reperire informazioni e documenti della storia del Novecento e ricostruire episodi anche attraverso la metodologia "dalle storie alla storia", che interessino la storia della propria comunità nei periodi considerati; ricostruire episodi rilevanti della storia del Novecento facendone oggetto di rapporti, mostre, presentazioni, pubblicazioni, eventi pubblici anche con l'ausilio della multimedialità e di diversi linguaggi: arti visive, poesia, musica, danza....</p> <p>Considerare alcune tra le principali scoperte scientifiche e tecnologiche del Novecento e analizzarne le principali conseguenze. Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico. Acquisire, condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, economico.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IDENTITÀ STORICA	
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>L'alunno utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta.</p> <p>Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.</p> <p>Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.</p> <p>Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato.</p> <p>Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.</p>	<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce e esplora in modo sempre più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuare le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo - storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>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.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<p>L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.</p> <p>Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.</p> <p>Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.</p> <p>Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.</p> <p>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p> <p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p> <p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.</p> <p>Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.</p> <p>Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con fenomeni storici</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della scuola primaria

Livello 2: atteso alla fine della scuola primaria

Livello 3: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE	
SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - ARTE E IMMAGINE	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>media</i> e codici espressivi. • 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 ed 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 CULTURALI

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – ESPRESSIONE ARTISTICA			
<i>Fonti di legittimazione:</i>	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSETERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
→ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <p>→ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.</p> <p>→ Rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>→ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>→ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici e pittorici.</p> <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <p>→ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film) e per la produzione di elaborati grafici, plastici, visivi. • Principali forme di espressione artistica. • Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte e della cinematografia. • Tecniche di rappresentazione grafica e plastica... 	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <p>→ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.</p> <p>→ Rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>→ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>→ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>→ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica e 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, documentari, animazione, film.

	<p>→ Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio) intuendo il loro significato espressivo.</p> <p>→ Individuare nel linguaggio del fumetto le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>→ Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica per coglierne il messaggio.</p> <p>→ Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>→ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>		<p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>→ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>→ Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>→ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>→ Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>→ Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>→ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	
--	---	--	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: ARTE. E IMMAGINE DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
SEZIONE B1: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – ESPRESSIONE ARTISTICA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE PRIMO CICLO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggiare gli elementi essenziali della grammatica e del linguaggio visuale, leggere e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ➤ Realizzare un elaborato personale e creativo, applicando le regole del linguaggio visivo, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. ➤ Descrivere e commentare opere d'arte, beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio verbale specifico. 	<p>Esprimersi e comunicare</p> <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 visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. → Rielaborare creativamente materiali di uso comune: immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. → Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> → Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. → Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. 	<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. • Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller).

	<p>→ Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p> <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <p>→ Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.</p> <p>→ Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p> <p>→ Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.</p> <p>→ Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	
--	---	--

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - ESPRESSIONE ARTISTICA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi. Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (visivo, letterario). Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (Film, programmi TV, pubblicità, ecc.)</p>	<p>Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc. Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici. Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari. Confezionare prodotti di arte visiva (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative). Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - ESPRESSIONE ARTISTICA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO
<p>Osserva opere d'arte figurative ed esprime apprezzamenti pertinenti.</p> <p>Segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali.</p> <p>Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.</p>	<p>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>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 <i>media</i> e codici espressivi.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p>

Livello 1: atteso alla fine classe terza della scuola primaria

Livello 2: atteso alla fine della scuola primaria

Livello 3: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: MUSICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 - MUSICA**TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- L'alunno esplora eventi sonori .
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce e il corpo.
- 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.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- 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 riproduzione 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 v a l u t a 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.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: MUSICA				
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE				
SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA DI BASE IN MUSICA		
<i>Fonti di legittimazione:</i>		Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>➤ Maturare la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, di esperienze e di emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica.</p>	<p>→ Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonora-musicale.</p> <p>→ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p>→ Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale. 	<p>→ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.</p> <p>→ Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico - melodici.</p> <p>→ Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.</p> <p>→ Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi il linguaggio musicale

	<p>→ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali</p> <p>→ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</p>		<p>→ Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.</p> <p>→ Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.</p> <p>→ Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p>	
--	--	--	--	--

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – COMPETENZA DI BASE IN MUSICA
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO
Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentar voce.	<p>L'alunno esplora eventi sonori.</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p> <p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce e il corpo.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>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.</p> <p>Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.</p> <p>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.</p> <p>Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico- culturali.</p> <p>Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
 DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
 DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SEZIONE A: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012. – SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<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. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i>. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico- fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<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 comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • 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.

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		
<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p> <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 messaggio corporeo. ➤ Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	<p>ABILITÀ</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> → -Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea. → -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. → Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo –espressiva. → Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazioni. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</p> <ul style="list-style-type: none"> → -Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. → -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. → -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di 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. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> → -Assumere comportamenti adeguati per prevenire infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. → -Riconoscere il rapporto tra alimentazione e esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. → Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. • Regole fondamentali di alcune discipline sportive.

SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA BASE IN SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elementi di igiene del corpo e di anatomia e fisiologia. ➤ Regole di alcune discipline sportive. ➤ Elementi di comunicazione non verbale. ➤ Normative di sicurezza e prevenzione dei rischi. ➤ Elementi di antinfortunistica e primo soccorso. 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></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><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo -espressiva</i></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><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. → Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare 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. <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di igiene del corpo e di anatomia e fisiologia. • Regole di alcune discipline sportive. • Normative di sicurezza e prevenzione dei rischi. • Elementi di antinfortunistica e primo soccorso.

	<p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → 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, o di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool). 	
--	--	--

Livello 1: atteso alla fine classe terza della scuola primaria

Livello 2: atteso alla fine della scuola primaria

Livello 3: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

SEZIONE C: Evidenze e compiti significativi

<i>COMPETENZA CHIAVE:</i>	<i>COMPETENZA BASE IN SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</i>
<i>EVIDENZE</i>	<i>COMPITI SIGNIFICATIVI</i>
<p>Coordina azioni e schemi motori e strumenti ginnici.</p> <p>Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo i ruoli ed eventuali conflitti.</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.</p> <p>Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, l'uso espressivo del corpo.</p>

SEZIONE D: livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3 DAI TRAGUARDI PER LA FINE DEL PRIMO CICLO
	<p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso le drammatizzazioni.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e sport, il valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.</p> <p>È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>	<p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p> <p>Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</p> <p>Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando inoltre attivamente valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana.</p> <p>Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p>Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>

Livello 1: atteso alla fine della scuola primaria

Livello 2: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

GRADI

I gradi si riferiscono al modo con cui, all'interno di ogni livello, l'alunno padroneggia conoscenze, abilità ed esercita autonomia e responsabilità.

GRADO	BASILARE	ADEGUATO	AVANZATO	ECCELLENTE
VOTO	6	7	8-9	10
DESCRITTORE	Padroneggia la maggior parte delle conoscenze e le abilità, in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo approfondito le conoscenze e le abilità. <i>In contesti conosciuti:</i> assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzione originali.

La matrice dei descrittori di grado può essere applicata a ciascun livello di tutte le competenze. Non è indispensabile: per la certificazione sarebbero sufficienti i livelli.

I gradi, volendo, aggiungono sfumatura e precisione al livello. L'etichetta numerica è ancorata non al livello, ma al grado. La corrispondenza livello, grado, etichetta numerica, va chiaramente spiegata alla famiglia, poiché essendo sempre la competenza positiva, l'etichetta non è mai inferiore a sei. Tuttavia, nel profitto in pagella, potrebbero esserci dei voti negativi. Alla famiglia va spiegato che profitto e competenza sono due concetti differenti e che l'etichetta numerica può essere positiva, ma magari appartenere ad un livello di competenza più basso di quello auspicato per l'età dell'alunno.

Esempio: un alunno di terza media che non possiede le conoscenze e le abilità del livello, neanche al livello essenziale, relativamente ad una qualsiasi delle competenze chiave considerate: gli viene attribuito il livello 2. Il grado del livello 2 sarà corrispondente all'effettiva padronanza evidenziata dall'allievo (basilare, adeguato, elevato, eccellente).

Altro esempio: un alunno di terza media che possiede tutte le conoscenze e le abilità del livello 3, ma non tutte in modo completo e articolato; su alcuni compiti necessita di indicazioni e supporti, è meramente esecutivo, oppure non è costante; su altri invece denota un buon grado di autonomia e responsabilità. Gli sarà attribuito il livello 3, con il grado adeguato oppure avanzato, non eccellente.

Se invece possiede solo in parte e ad un livello solo essenziale le conoscenze e le abilità e l'autonomia è ridotta, gli va attribuito il grado basilare.