Istituto Comprensivo "Borrello-Fiorentino" - Lamezia Terme Curricolo verticale di Istituto Infanzia / Primaria / Secondaria di primo grado

A.S. 2022/2025

"L'educazione può farci comprendere in profondità che siamo tutti legati in quanto cittadini di una comunità mondiale e che le sfide che dobbiamo affrontare sono interconnesse."

Ban Ki-Moon- già Segretario Generale delle Nazioni Unite (da: "Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari")

Premessa

Il curricolo d'Istituto è lo strumento della progettazione per competenze, che è al centro dell'azione educativa e didattica. La sua costruzione scaturisce dalle *Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012* che sono la base e l'orizzonte di riferimento entro il quale ogni Istituzione scolastica è chiamata ad operare. A tali *Indicazioni* hanno fatto seguito le *Nuove Indicazioni 2018*, che ne rappresentano non una prosecuzione, ma un successivo inquadramento e una reinterpretazione, resa necessaria dall'emergere sempre più pressante di bisogni educativi e formativi che, legati alle grandi trasformazioni degli ultimi anni (i cosiddetti *Nuovi Scenari*) vanno nella direzione di una cittadinanza sempre più attiva, globale e sostenibile. L'obiettivo dunque è quello di dare maggiore importanza al tema della cittadinanza (come anche a quello della Costituzione), che deve attraversare tutte le discipline (non a caso definite: "*gli strumenti culturali per la cittadinanza*"), mediante la valorizzazione dell'educazione delle lingue; del pensiero matematico e computazionale; della tecnologia e del digitale; delle arti e dell'identità culturale; della mondialità e del dialogo con altre tradizioni. Tale unitarietà viene richiamata anche a livello organizzativo e metodologico e s'appunta ancora necessariamente sull'unitarietà del curricolo (le attività, i tempi, le scelte progettuali, la gestione delle risorse), all'insegna di una "*nuova alleanza fra scienze, storia, discipline umanistiche, arti e tecnologia, in grado di delineare la prospettiva di un nuovo umanesimo*".

Nelle Indicazioni Nazionali 2018 viene inoltre ricordata la *Raccomandazione* del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'UE del 2006 che introduce le otto Competenze chiave per l'apprendimento, successivamente sostituita dalla nuova *Raccomandazione* del 22 maggio 2018, da cui sono tratte le *Nuove competenze chiave per l'Apprendimento permanente*. E proprio a queste ultime si fa riferimento per l'aggiornamento del presente curricolo, dove inoltre sono riservati degli spazi specifici alla progettazione curricolare di educazione civica, predisposta nell'ambito dell'autonomia scolastica per gli anni 2020-2023 ai sensi della legge 92/2020 per quanto attiene la progettazione e la valutazione delle competenze di tale disciplina, i criteri per le verifiche, la griglia per l'attribuzione del voto/giudizio quadrimestrale.

Altre specificità del curricolo declinato sulla realtà scolastica

Fissate queste premesse, poiché ogni Scuola è chiamata a costruire il proprio curricolo anche in base alle caratteristiche della propria Offerta formativa e all'interno delle proprie scelte educative e didattiche, l'Istituto Comprensivo ha ritenuto opportuno rilevare degli obiettivi particolari della propria progettazione curricolare, strettamente legati ai bisogni formativi degli studenti e alle caratteristiche del contesto in cui si opera. Tali obiettivi sono stati elaborati e poi di volta in volta rivisti tramite una ricognizione interna fatta dal corpo docente, come percorso parallelo all'Autovalutazione d'Istituto (PTOF-RAV-PdM).

Gli obiettivi/contenuti prioritari del curricolo d'Istituto, in quanto maggiormente da perseguire in fase di apprendimento/ insegnamento per competenze, sono soprattutto relativi a:

- la comunicazione (comunicare per esprimere bisogni, comunicare per apprendere, per risolvere conflitti);
- la dimensione linguistica (il lessico, l'uso ragionato dei dizionari);

- lo sviluppo dell'autonomia personale nei vari contesti in cui si è chiamati a decidere e operare;
- l'acquisizione di un metodo di studio e di strategie operative (la ricerca, la pianificazione, l'autocorrezione, l'organizzazione del tempo, il consolidamento delle strategie dell'apprendere);
- esperienze di apprendimento in spazi diversificati;

- metodi e strumenti diversificati per imparare in modo efficace;
- la capacità di risolvere problemi di esperienza;
- la capacità di usare in autonomia le conoscenze acquisite, anche trasferendole da un contesto all'altro;
- saper ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito;
- prendere decisioni relative a possibili soluzioni;
- esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni;
- la collaborazione con gli adulti e coetanei;
- riflettere sulla qualità dei rapporti umani e capire che la Scuola è un ambiente sereno per la formazione;
- essere consapevoli del patrimonio culturale, storico e ambientale del proprio territorio, mostrando curiosità e rispetto per le altre tradizioni;
- collegamento tra saperi formali e non formali;
- rendersi conto delle proprie attitudini e interessi in previsione delle scelte future;
- sviluppare la partecipazione, le competenze e le attitudini socio-comportamentali in modalità DDI recuperando eventuali situazioni di svantaggio).

Lo sviluppo graduale di tali apprendimenti deve essere garantito nei vari passaggi dall'Infanzia alla Secondaria di primo grado.

Corrispondenza fra Nuove Competenze chiave per l'Apprendimento permanente e Traguardi di competenza del Profilo (dalle Indicazioni Nazionali 2012)

Nuove Competenze chiave per l'Apprendimento permanente	**Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione**
Competenza alfabetica funzionale: abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.	(Lo studente) Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
Competenza multilinguistica: conoscenza del vocabolario e della grammatica di lingue diverse; consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici di tali lingue.	(Lo studente) È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: **A.** Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi). **B.** 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.	(Lo studente) Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

C./D. Capacità di applicare tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.	
Competenza digitale: si riferisce alla capacità di utilizzo degli strumenti digitali 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi.	(Lo studente) Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: consiste nella 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.	(Lo studente) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
Competenza in materia di cittadinanza: si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale.	(Lo studente) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.
Competenza imprenditoriale: si riferisce alla consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Le capacità imprenditoriali si basano sulla creatività, che comprende pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva.	(Lo studente) Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali: questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulla vita e sulle idee dei singoli individui.	(Lo studente) si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.

Sommario

Premessa 1
Altre specificità del curricolo declinato sulla realtà scolastica 1
Corrispondenza fra Nuove Competenze chiave per l'Apprendimento permanente e Traguardi di competenza del Profilo (dalle Indicazioni Nazionali 2012) 3
Traguardi formativi 10
I DISCORSI E LE PAROLE - ITALIANO 10
LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA (L2 - L3) 16
LA CONOSCENZA DEL MONDO - MATEMATICA 18
LA CONOSCENZA DEL MONDO - SCIENZE 22
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA 25
IL CORPO E IL MOVIMENTO - EDUCAZIONE FISICA 28
Il SE' E L'ALTRO- LA CONOSCENZA DEL MONDO - STORIA 32
LA CONOSCENZA DEL MONDO - GEOGRAFIA 35
IMMAGINI, SUONI, COLORI - ARTE E IMMAGINE 38
IMMAGINI, SUONI, COLORI - MUSICA 40
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA - RELIGIONE 42
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 45
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE 45
COMPETENZA MULTILINGUISTICA 46
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE 46
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA 47
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE 47
COMPETENZA DIGITALE 49
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/ DISCIPLINE 49
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 54
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/ DISCIPLINE 54

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA: IL SE' E L'ALTRO 56
Collegamenti con le discipline: TUTTE LE DISCIPLINE 56
COMPETENZA IMPRENDITORIALE 60
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE 60
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI 62
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE 62
COMPETENZA E OBIETTIVI SPECIFICI di APPRENDIMENTO (abilità/conoscenze) 63
CURRICOLO DI LATINO 63
VALUTAZIONE delle COMPETENZA E OBIETTIVI SPECIFICI di APPRENDIMENTO 64
La valutazione 66
I DISCORSI E LE PAROLE - ITALIANO (Livelli di competenza) 66
LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA (Livelli di competenza) 69
LA CONOSCENZA DEL MONDO - MATEMATICA (Livelli di competenza) 71
LA CONOSCENZA DEL MONDO - SCIENZE (Livelli di competenza) 73
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA (Livelli di competenza) 74
IL CORPO E IL MOVIMENTO - EDUCAZIONE FISICA (Livelli di competenza) 75
LA CONOSCENZA DEL MONDO - STORIA (Livelli di competenza) 76
LA CONOSCENZA DEL MONDO - GEOGRAFIA (Livelli di competenza) 78
IMMAGINI, SUONI, COLORI - ARTE E IMMAGINE (Livelli di competenza) 79
IMMAGINI, SUONI, COLORI - MUSICA (Livelli di competenza) 80
RELIGIONE (Livelli di competenza) 81
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (Livelli di competenza) 82
COMPETENZA MULTILINGUISTICA (Livelli di competenza) 82
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA (Livelli di competenza) 82
COMPETENZA DIGITALE (Livelli di competenza) 82
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE (Livelli di competenza) 83

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA - IL SE' E L'ALTRO (Livelli di competenza) 84
COMPETENZA IMPRENDITORIALE (Livelli di competenza) 86
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (Livelli di competenza) 87
Allegato A 88
1.FORMAT UNITÀ DI APPRENDIMENTO 88
2.FORMAT DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE 90
3. GRIGLIE DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 91
3.1 VALUTAZIONE DEL PROCESSO (traguardi, descrittori anche per infanzia e primo biennio Primaria) 91
ITALIANO 91
LINGUE STRANIERE 93
MATEMATICA 96
SCIENZE 98
TECNOLOGIA 101
EDUCAZIONE FISICA 104
STORIA 105
GEOGRAFIA 107
ARTE E IMMAGINE 109
MUSICA 110
RELIGIONE 111
COMPETENZA DIGITALE 113
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 114
COMPETENZA IMPRENDITORIALE 118
3.2.RUBRICA VALUTATIVA DEI PROCESSI DI GRUPPO 120
3.3.GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO - prodotto 121
ALLEGATO B 123
EDUCAZIONE CIVICA 123

SCUOLA DELL'INFANZIA....125
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I GRADO....126
I 12 TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE....126
COSTITUZIONE....126
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILTA'....128
CITTADINANZA DIGITALE....130
EDUCAZIONE CIVICA PER LA SCUOLA PRIMARIA....131
CLASSI PRIME E SECONDE....131
COSTITUZIONE....131
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE:....132
CITTADINANZA DIGITALE....132
CLASSE TERZA....133
COSTITUZIONE....133
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE....133
CITTADINANZA DIGITALE....134
CLASSE QUARTA....134
COSTITUZIONE....134
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE....134
CITTADINANZA DIGITALE....135
CLASSE QUINTA....135
COSTITUZIONE....135
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE....136
CITTADINANZA DIGITAL....136
EDUCAZIONE CIVICA PER LA SCUOLA SECONDARIA....137
CLASSE PRIMA....137
COSTITUZIONE :....137

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE....138
CITTADINZA DIGITALE....138
CLASSE SECONDA....138
COSTITUZIONE....139
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE:....139
CITTADINZA DIGITALE....140
CLASSE TERZA....140
COSTITUZIONE:....140
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE:....141
CITTADINZA DIGITALE:....141
LA VALUTAZIONE per EDUCAZIONE CIVICA....141
INDICATORI GENERALI PER LA VALUTAZIONE DELL'EDUCAZIONE CIVICA....143
RUBRICA DI VALUTAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA....144
ALLEGATO N.1....146
FORMAT DI PROGETTAZIONE DELL'UdA in EC....146
VALUTAZIONE per l'EC....148
ALLEGATO C....150
Introduzione: Importanza delle STEM e delle Competenze Digitali nelle Scuole....150
Quadro Normativo....150
Importanza delle STEM e delle Competenze Digitali....150
Scuola dell'infanzia....150
Scuola Primaria....151
Scuola Secondaria di Primo Grado....152

Traguardi formativi

I DISCORSI E LE PAROLE - ITALIANO		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e di-scorsi, 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,	**(Competenze fine 5° anno**) L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informa-zioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	**(Competenze fine 3° anno)** L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo «diretti» e «trasmessi» dai media, riconoscendone 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 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

incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media **(Oda Abilità/Conoscenze** 1°anno) Pronunciare correttamente i fonemi. Esprimere verbalmente i propri bisogni. Comprendere semplici consegne Leggere semplici immagini. Saper memorizzare una filastrocca, canto poesia. Ascoltare e comprendere un semplice racconto. (L2) Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. (L2) Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. (**Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno**) Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze. Interagire verbalmente con adulti e coetanei. Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete Discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere. Giocare con le parole costruire rime. Completare e/o inventare piccoli racconti. Riordinare sequenze di un racconto. Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini. Discriminare la simbologia lettere-numero. Interpretare spontaneamente la lingua scritta. Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche. **(L2)** Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.	Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. **(ODA Abilità/Conoscenze 1°-3° anno)** Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	(fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. 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. (**OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno**) Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle 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 in-formazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. 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 o per realizzare scopi pratici. Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti,

(L2) Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. **(L2)** Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. (OdA Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno) Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini…). Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, dal web, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla	selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. 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; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. 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 e anche ad ambiti di interesse personale. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi

	comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.). Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole	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.

	(parole semplici, derivate, composte). Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. Riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come e, ma, infatti, perché, quando). Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	

	(Conoscenze attese in ingresso)	(Conoscenze attese in ingresso)
(Esempi di possibili compiti di realtà) Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni. (**Evidenze**) Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti. Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni. Inventare semplici narrazioni a scopo di	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione. Analizzare testi comunicativi particolari, come es. il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta. Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero. Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; moderare una riunione, un'assemblea o 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…) Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col 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 non formali e formali per scopi diversi lettere informali e formali modulistica legata all'esperienza concreta 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. (Evidenze) Interviene nelle interazioni verbali in modo pertinente e rispettando le regole della conversazione. Comprende messaggi verbali relativi a diverse situazioni comunicative, interagendo in modo pertinente con gli interlocutori. Si esprime oralmente in modo coerente, comunicando e argomentando su pensieri, stati d'animo, conoscenze, opinioni Riferisce, parafrasa, rielabora testi scritti di vario tipo, esprimendo opinioni e valutazioni su di essi Produce sintesi coerenti e morfologicamente corrette da testi scritti e ascoltati, per differenti scopi comunicativi Riconosce ed utilizza correttamente le strutture grammaticali e sintattiche	

gioco o di racconto. Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc.	

LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA (L2 - L3)		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
	(Competenze fine 5° anno L2) 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. **(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno L2)** Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. **(OdA Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno L2)** Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pro-nunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi	**(Competenze fine 3° anno L2)** L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argo-menti 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. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. **(Competenze 3° anno L3)** L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. **(OdA (Abilità/ Conoscenze 1°- 3° anno L2)** 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 avveni-menti 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. 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 conversa-zione ed

	adatte alla situazione. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. 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. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare	esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. 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. Produrre risposte a questionari 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. Rilevare semplici regolarità e differenze 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. **(ODA Abilità/ Conoscenze 3° anno L3)** Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informa-zioni specifiche in materiali di uso corrente. Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.
	(Esempi di possibili compiti di realtà L2 – L3) In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una semplice conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni… Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi. Formulare oralmente e scrivere semplici comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.	

	Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa…) **(Evidenze L2 – L3)** Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza e routinari Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti utilizzando semplici frasi con termini noti, semplicissime narrazioni di vissuto) Legge e comprende semplici comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza.

LA CONOSCENZA DEL MONDO - MATEMATICA		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, 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.	**(Competenze fine 3° anno)** L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le di-verse 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 in molte situazioni per operare nella realtà.

(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Percepire la scansione della giornata scolastica. Cogliere le principali trasformazioni stagionali. Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazi0. Conoscere concetti spaziali, le dimensioni, il concetto di poco/tanti. Raggruppare per forma o colore. Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. Ascoltare e conoscere semplici ritmi. **(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Discriminare la simbologia lettere-numero. Ascoltare e conoscere semplici ritmi. Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°- 2°- 3° anno)** 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; confrontarli e ordinarli, anche 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 numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/ sinistra, dentro/fuori). Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). **(OdA (Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno)** Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Eseguire la divisione con	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°- 2°- 3° anno)** 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. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi. Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.

	resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione. Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.). Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconoscere e descrivere	Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali…) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e dare stime di oggetti della vita quotidiana. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo y = ax, y = a/x, y = ax2, y = 2n e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. 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.

	regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	

	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc). Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/ persone, ecc. **(Evidenze)** Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala Calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone; Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni…), alla statistica (grafici e tabelle). Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti. **(Evidenze)** Conosce, padroneggia e utilizza algoritmi e procedure per stimare l'ordine di grandezza o la plausibilità dei risultati. Sa risolvere problemi legati a contesti quotidiani utilizzando gli strumenti e il linguaggio della matematica; sa tradurre il linguaggio matematico e viceversa. Descrive e interpreta un fenomeno in termini quantitativi utilizzando gli strumenti statistici e le rappresentazioni grafiche (piano cartesiano, cartografia…). Sa individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, sa stimare una misura. Riconosce, in contesti reali, forme in diverse rappresentazioni e individua relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive. Rappresenta oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresenta una figura solida. Individua le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni. Riconosce e descrive le relazioni tra grandezze di un fenomeno a partire da situazioni esperienziali; sa tradurre in un modello matematico fino a giungere al concetto di funzione.	

LA CONOSCENZA DEL MONDO - SCIENZE		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. **(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno**) Conoscere i colori primari e associarli alla realtà. Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso. Percepire la scansione della giornatascolastica. Cogliere le principali trasformazioni stagionali. Conoscere concetti spaziali, le dimensioni, il concetto di poco/tanti. Raggruppare per forma o colore. Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. Partecipare alle attività di vita pratica. Sviluppare la percezione sensoriale. Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo. Scoprire la propria identità sessuale. Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. Manipolare materiali diversi. (**Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. Osservare e individuare caratteristiche	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. **(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. 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 legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e	**(Competenze fine 3° anno)** L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. **(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore- lampadina. Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore. Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto. Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osserva-zione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.

del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare. Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento. Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati. Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore.) Individuare elementi connessi alle differenze id genere. Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle.	delle acque. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (dì/notte, percorsi del Sole, stagioni). Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. 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. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. **(OdA Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno)** 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, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). 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. 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 vista alimentare e motorio. Acquisire le prime	Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del Sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno. Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse. Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi. Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie. Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respira-zione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.

	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.	

	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra". Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni. **(Evidenze)** Mettere in corretta sequenza , azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: 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; analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuare le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi); 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. Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive **(Evidenze)** Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale per raggiungere il concetto di classificazione. Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione, allo scopo di capire le grandezze e le relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso. Sa utilizzare semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. Sa spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente…). Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi….)	

LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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. 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. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	**(Competenze fine 5° anno**) 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 e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	**(Competenze fine 3° anno)** 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. E' 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 realizza-zione 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 funziona-mento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a sc ola e il loro uso. Percepire la scansione della giornata scolastica.	**(OdA (Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	**(OdA (Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** 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,

Cogliere le principali trasformazioni stagionali. Conoscere concetti spaziali, le dimensioni, il concetto di poco/tanti. Raggruppare per forma o colore. Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. Manipolare materiali diversi. **(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche Organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazi0. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento. Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	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. 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. 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, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali). A partire da un compito	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali… Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. 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	

dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo. (Evidenze) Riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento. Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. 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. (Evidenze) Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente…). Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)

IL CORPO E IL MOVIMENTO - EDUCAZIONE FISICA		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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 musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento..	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	**(Competenze fine 3° anno)** L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia 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 (fair play) 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.

(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Conoscere concetti spaziali, le dimensioni, il concetto di poco/tanti. Fare giochi imitativi. Accettare le regole di un gioco. Attivare schemi motori di base. Partecipare alle attività di vita pratica. Sviluppare la percezione sensoriale. Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo. Orientarsi nello spazio seguendo semplici pu ti di riferimento. Cantare in gruppo unendo parole e gesti. Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana. **(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazi0. Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici. Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi. Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole. Realizzare giochi simbolici.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). Riconoscere e valutare 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. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. 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. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** 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). 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. 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. 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. Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcol).

	(Conoscenze attese in ingresso)	(Conoscenze attese in ingresso)
(Esempi di possibili compiti di realtà) Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. 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. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena). **(Evidenze)** Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici. Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza. Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo. Effettuare giochi di comunicazione non verbale. Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente. **(Evidenze)** Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici. Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi. Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.	

Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici. Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi. Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.	

Il SE' E L'ALTRO- LA CONOSCENZA DEL MONDO - STORIA		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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 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	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	**(Competenze fine 3° anno)** 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 insedia-mento 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.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Percepire la scansione della giornata scolastica. Cogliere le principali trasformazioni stagionali.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. Organizzazione delle informazioni	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** 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, di-gitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.

(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno) Riordinare sequenze di un racconto Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazi0. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale…). Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. **(OdA Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno)** Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	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. 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. Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

	(Conoscenze attese in ingresso)	(Conoscenze attese in ingresso)
(Esempi di possibili compiti di realtà) Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteo-rologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc). Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra". (Evidenze) Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura di un semplice esperimento	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti 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. Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate. Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli. 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 Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato. 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 storia generale, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità. 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… 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, sociale, culturale da testi o da Internet. (Evidenze) Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo. Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità. Collega fatti d'attualità.	

LA CONOSCENZA DEL MONDO - GEOGRAFIA		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 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.	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali nella 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.	**(Competenze fine 3° anno)** 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.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Distinguere e confrontare l'ambiente da quello familiare. Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. Conoscere concetti spaziali, le dimensioni, il concetto di poco/tanti. Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. Leggere semplici immagini. **(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** 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). Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. 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.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. 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. 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. Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico- economica.

	(OdA Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno) 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.). Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. 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. Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. 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. Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale- amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari …; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine,	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente. Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico -intervento antropico. Organizzare l'itinerario per un'uscita nel territorio o per un ipotetico viaggio. Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico… Costruire semplici guide relative al proprio territorio. Effettuare percorsi di orienteering. Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma… **(Evidenze)** Legge ed interpreta carte di diversa tipologia. Riconosce e distingue gli elementi naturali ed antropici di un paesaggio. Rappresenta spazi e paesaggi attraverso semplici tabelle, grafici e carte tematiche. Si orienta nello spazio anche utilizzando punti di riferimento, mappe, carte, strumenti. Stabilisce relazioni sincroniche e diacroniche uomo-ambiente ed individua possibili conseguenze. Collega eventi naturali e loro conseguenze all'utilizzo umano del territorio. Suggerisce possibili soluzioni alle problematiche attuali dei fenomeni geografici (sviluppo sostenibile, globalizzazione, catastrofi naturali, utilizzo non corretto del territorio).	

osservazioni) con simboli convenzionali. Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità. (Evidenze) Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.	

IMMAGINI, SUONI, COLORI - ARTE E IMMAGINE		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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.	**(Competenze fine 5° anno**) 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 (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali pro-venienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	**(Competenze fine 3° anno)** 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 media 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.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Leggere semplici immagini Conoscere i colori primari e associarli alla realtà. Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. Raggruppare per forma o colore. Esercitare la manipolazione e la motricità fine. Esprimersi attraverso il disegno. Dare un significato al disegno. Manipolare materiali diversi. Discriminare i colori. Disegnare utilizzando più colori. Utilizzare pennarelli, pastelli e pennelli. Colorare cercando di riconoscere i contorni di un'immagine. **(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di co-dici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** 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. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.

Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari… Illustrare racconti, film, spettacoli. Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati. Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche. Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente.	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. Copiare opere di artisti; commentare l'originale Commentare verbalmente, con disegno, con attività di dram- matizzazione, spettacoli o film visti. **(Evidenze)** Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche mani- polative e coloristiche. Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** 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 (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti). Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola. **(Evidenze)** 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 (musicale, visivo, letterario). Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.).	

IMMAGINI, SUONI, COLORI - MUSICA		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 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.	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e mate-riali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	**(Competenze fine 3° anno)** L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. E' in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Saper memorizzare una filastrocca, canto, poesia. Sviluppare la percezione sensoriale. Ascoltare e conoscere semplici ritmi. Cantare in gruppo unendo parole e gesti. Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana. **(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno)** Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze. Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/ realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elabora-zioni sonore e musicali.

	(Conoscenze attese in ingresso)	(Conoscenze attese in ingresso)
(Esempi di possibili compiti di realtà) Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati - Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione 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). Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali. (Evidenze) Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari… Illustrare racconti, film, spettacoli. Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati. Realizzare giochi simbolici. Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze. Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati. Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera…). Partecipare al canto corale.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni…) Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi. 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. Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola. **(Evidenze)** Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale. Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario). Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)	

TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA - RELIGIONE		
Collegamenti con le competenze chiave europee: TUTTE LE COMPETENZE CHIAVE		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome. Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi. Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.	**(Competenze fine 5° anno**) L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	**(Competenze fine 3° anno)** L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°anno) Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica. Identificare alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni, spazi, arte). Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua. Esprimere con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa. Osservare il mondo dalla prospettiva della creazione.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del «Padre Nostro». Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza…) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e risurrezione), riconosce in Lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo. Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo. Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come

(Oda Abilità/Conoscenze 2°-3°anno) Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua partendo dai racconti evangelici e dalla vita della Chiesa. Esprimere con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa.	figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli. Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.). Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità. **(OdA (Abilità/ Conoscenze 4°-5° anno)** Descrivere i contenuti principali del credo cattolico. Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni. Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. Riconoscere il valore del silenzio come «luogo» di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.	letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee. Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizza-zione di un progetto libero e responsabile.

	Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Realizzazione attività natalizie, pasquali, eccetera. Realizzare un'iniziativa di solidarietà. Riprodurre in forma iconica alcuni esempi narrati. Partecipare a un coro natalizio, recitare una poesia. **(Evidenze)** Comprende il concetto di Dio Creatore; riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e ne descrive gli aspetti quotidiani e familiari; conosce i simboli e le tradizioni del Natale e della Pasqua; rispetta le regole del vivere comune; prende coscienza di sé nella relazione con gli altri e con l'ambiente che lo circonda, scoprendo le tracce di Dio nella bellezza della natura.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Realizzazione di attività natalizie, pasquali, eccetera. Preparazione di un evento liturgico nella propria scuola. Realizzazione iniziative di solidarietà. Realizzare un dibattito tra scienza e fede. Realizzare e presentare una mostra sulle immagini del Sacro, indagando i vari spunti inerenti la ricerca umana di Dio. Realizzazione di un Power-Point sui luoghi della Vita di Cristo. Realizzazione di un Power-Point che interpreti in chiave cristiana il concetto di armonia. Realizzare un'intervista immaginaria a San Francesco d'Assisi, Madre Teresa di Calcutta (altri esempi) dopo aver ricostruito la loro vicenda e aver compreso il loro messaggio cristiano. Immaginare un dialogo fra Cristo e un credente. **(Evidenze)** Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana. Espone le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici in un contesto di pluralismo culturale e religioso. Si confronta con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile.	

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE

Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di primo grado
(Competenze fine 3° anno) Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza Comprendere testi di vario tipo letti da altri. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	**(Competenze fine 5° anno**) La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.	**(Competenze fine 3° anno)** La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°- 3°anno) Pronunciare correttamente i fonemi Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze Interagire verbalmente con adulti e coetanei Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete Discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere Giocare con le parole costruire rime Completare e/0 inventare piccoli racconti Riordinare sequenze di un racconto Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini Discriminare la simbologia lettere-numero Interpretare spontaneamente la lingua scritta	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno))** La competenza comunicativa risulta dall'acquisizione della madrelingua, che è intrinsecamente connessa con lo sviluppo della capacità cognitiva dell'individuo di interpretare il mondo e relazionarsi con gli altri. La comunicazione nella madrelingua presuppone che una persona sia a conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio. Ciò comporta una conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle principali caratteristiche dei diversi stili e registri del linguaggio nonché della variabilità del linguaggio e della comunicazione in contesti diversi. Lo studente possiede le abilità per comunicare sia oralmente sia per iscritto in tutta una serie di situazioni comunicative e per sorvegliare e adattare la propria comunicazione a seconda di come lo richieda la situazione. Questa competenza comprende anche l'abilità di distinguere e di utilizzare diversi tipi di testi, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare sussidi e di formulare ed esprimere le argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Un atteggiamento positivo nei confronti della comunicazione nella madrelingua comporta la disponibilità a un dialogo critico e costruttivo, la consapevolezza delle qualità estetiche e la volontà di perseguirle nonché un interesse a interagire con gli altri. Ciò comporta la consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** La competenza comunicativa risulta dall'acquisizione della madrelingua, che è intrinsecamente connessa con lo sviluppo della capacità cognitiva dell'individuo di interpretare il mondo e relazionarsi con gli altri. La comunicazione nella madrelingua presuppone che una persona sia a conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio. Ciò comporta una conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle principali caratteristiche dei diversi stili e registri del linguaggio nonché della variabilità del linguaggio e della comunicazione in contesti diversi. Lo studente possiede le abilità per comunicare sia oralmente sia per iscritto in tutta una serie di situazioni comunicative e per sorvegliare e adattare la propria comunicazione a seconda di come lo richieda la situazione. Questa competenza comprende anche l'abilità di distinguere e di utilizzare diversi tipi di testi, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare sussidi e di formulare ed esprimere le argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Un atteggiamento positivo nei confronti della comunicazione nella madrelingua comporta la disponibilità a un dialogo critico e costruttivo, la consapevolezza delle qualità estetiche e la volontà di perseguirle nonché un interesse a interagire con gli altri. Ciò comporta la consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.

	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) **(Evidenze)** (Vedi: I discorsi e le parole)	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** **(Evidenze)** (Vedi: Italiano)	

COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE		
Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
	(Competenze fine 5° anno) La COMPETENZA MULTILINGUISTICA condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua: -comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta- in una gamma appropriata di contesti quotidiani a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. La COMPETENZA MULTILINGUISTICA richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale.	**(Competenze fine 3° anno)** La COMPETENZA MULTILINGUISTICA condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua: -comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta – in una gamma appropriata di contesti quotidiani a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. La COMPETENZA MULTILINGUISTICA richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale.
	(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno) Le abilità essenziali per la comunicazione in lingue straniere consistono nella capacità di comprendere messaggi di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e produrre testi appropriati alle esigenze individuali. Lo studente dovrebbe essere anche in grado di usare adeguatamente i sussidi e di imparare le lingue anche in modo informale nel contesto dell'apprendimento permanente. Un atteggiamento positivo comporta l'apprezzamento della diversità culturale nonché l'interesse e la curiosità per le lingue e la comunicazione interculturale.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Le abilità essenziali per la comunicazione in lingue straniere consistono nella capacità di comprendere messaggi di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e produrre testi appropriati alle esigenze individuali. Lo studente dovrebbe essere anche in grado di usare adeguatamente i sussidi e di imparare le lingue anche in modo informale nel contesto dell'apprendimento permanente. Un atteggiamento positivo comporta l'apprezzamento della diversità culturale nonché l'interesse e la curiosità per le lingue e la comunicazione interculturale.

	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) **(Evidenze)**	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** **(Evidenze)** (Vedi: Lingua inglese e seconda Lingua comunitaria L2 – L3)	

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE

Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione:
(Lo studente) Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di primo grado
(Competenze fine 3° anno) Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti. Collocare nello spazio se stessi, oggetti persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare ne tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	**(Competenze fine 5° anno**) La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. L'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	**(Competenze fine 3° anno)** La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. L'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

(OdA Abilità/Conoscenze 1°-3°anno) Distinguere e confrontare l'ambiente da quello familiare. Conoscere i colori primari e associarli alla realtà. Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso. Cogliere le principali trasformazioni stagionali. Conoscere concetti spaziali, le dimensioni, il concetto di poco/tanti. Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazi0. Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare. Utilizzare semplici tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** La conoscenza necessaria nel campo della matematica comprende una conoscenza del calcolo, delle misure e delle operazioni di base. Una comprensione dei termini e dei concetti matematici e una consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta. La competenza matematica implica l'abilità di applicare i principi e processi matematici di base nel contesto quotidiano nella sfera domestica e personale nonché comunicare in linguaggio matematico oltre a saper usare i sussidi appropriati. Per quanto concerne la scienza e tecnologia, la conoscenza essenziale comprende i principi di base del mondo naturale, i concetti, principi e metodi scientifici fondamentali, la tecnologia e i prodotti e processi tecnologici, nonché la comprensione dell'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente naturale. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una decisione o conclusione sulla base di dati probanti. Le persone dovrebbero essere anche in grado di riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica ed essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti Questa competenza comprende un'attitudine di valutazione critica e curiosità, un interesse per questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** La conoscenza necessaria nel campo della matematica comprende una conoscenza del calcolo, delle misure e delle operazioni di base. Una comprensione dei termini e dei concetti matematici e una consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta. La competenza matematica implica l'abilità di applicare i principi e processi matematici di base nel contesto quotidiano nella sfera domestica e personale nonché comunicare in linguaggio matematico oltre a saper usare i sussidi appropriati. Per quanto concerne la scienza e tecnologia, la conoscenza essenziale comprende i principi di base del mondo naturale, i concetti, principi e metodi scientifici fondamentali, la tecnologia e i prodotti e processi tecnologici, nonché la comprensione dell'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente naturale. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una decisione o conclusione sulla base di dati probanti. Le persone dovrebbero essere anche in grado di riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica ed essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti Questa competenza comprende un'attitudine di valutazione critica e curiosità, un interesse per questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità.
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) (Evidenze) (Vedi: La conoscenza del mondo)	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** **(Evidenze)** (Vedi: Matematica, Scienze, Tecnologia)	

COMPETENZA DIGITALE

Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/ DISCIPLINE

Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di primo grado
(Competenze fine 3° anno) Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	**(Competenze fine 5° anno**) Saper utilizzare le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. Essere consapevoli delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete).	**(Competenze fine 3° anno)** Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. Essere consapevoli delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete).
(Oda Abilità/Conoscenze 1°-3° anno) Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche. Con la sorveglianza dell'insegnante, utilizzare il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche. Operare con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visionare immagini e documentari e riferirne il significato.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Lo studente dimostra anche di essere capace di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o di studio serve a rafforzare tale competenza.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Lo studente dimostra anche di essere capace di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o di studio serve a rafforzare tale competenza.

	(Conoscenze attese in ingresso)	(Conoscenze attese in ingresso)
(Esempi di possibili compiti di realtà) Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle … Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Realizzare elaborazioni grafiche. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, opere artistiche, documentari. **(Evidenze)** Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file, salvare. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati. Utilizzare Power-point per effettuare semplici presentazioni o per supportare una relazione orale. Costruire semplici ipertesti. Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere. Uso responsabile dello smartphone anche in classe. Realizzare un regolamento di classe sull'uso del cellulare. Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. Rielaborare una presentazione della scuola. Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali. Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. Rielaborare una brossure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. Elaborare ipertesti tematici. Realizzare sondaggi e test in modalità Kahoot. Impaginare un giornale di classe. Realizzare una guida turistica "animata" con Scratch. **(Evidenze)** Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.). Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource). 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.	

PERCORSI NEL DIGITALE	**ITALIANO E LINGUE STRANIERE**
- Giocare a riconoscere le vocali: Il castello di vocali - Giochi per imparare a maneggiare il mouse: Patente mouse - Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: Obiettivo Qwerty - Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: Puzzle Wizard - Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: La rana Germana - Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: Talpabeta - Tanti giochi per imparare a usare il mouse: Primi Passi - Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: Scarabocchio - Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: Drawing for children	- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice…) - Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice .....) - Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0…) - Digital Storytelling (Issuu, Storybird…) - Dizionari digitali - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB…) - Duolingo e altre App per le lingue straniere STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…) - Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice .....) - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0…) - Digital Storytelling (Issuu, Storybird…) - Linea del tempo digitale (Sutori, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast.....) Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)

	- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic…) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …) ARTE - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…) - Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...) - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0) - Digital Storytelling (Issuu, Storybird…) - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …) - Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner…) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …) - Software specifici (Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche…) - Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali TECNOLOGIA Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…) - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0) - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …) - Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dèclic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici" - Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati MUSICA - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…) - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)

	- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …) - Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio - LMMS creare musica, Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti MATEMATICA e SCIENZE - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…) - Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spredshee…) - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Software specifici (Dèclic, Geoboard… strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …) - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …) ED. FISICA - RELIGIONE - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…) - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0) - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…) - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …) - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …)

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/ DISCIPLINE

Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di primo grado
(Competenze fine 3° anno) 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. **(OdA Abilità/Conoscenze 1°- 3° anno)** Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) e spiegarle. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure solutive. Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati. Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati. Motivare le proprie scelte.	**(Competenze fine 5° anno**) Sa perseverare nell'apprendimento, organizzandolo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni. Ha consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni. Prende le mosse da quanto appreso in precedenza e dalle sue esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, nell'istruzione e nella formazione. **OdA Abilità/ Conoscenze 1°- 5° anno)** Ricavare informazioni da fonti diverse. Utilizzare i dizionari e gli indici. Utilizzare schedari bibliografici. Leggere un testo e porsi domande su di esso. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche …) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento. Regolare i propri percorsi di azione in base ai feed back interni/esterni. Utilizzare strategie di autocorrezione. Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura). Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.	**(Competenze fine 3° anno)** Sa perseverare nell'apprendimento, organizzandolo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni. Ha consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni. Prende le mosse da quanto appreso in precedenza e dalle sue esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, nell'istruzione e nella formazione. **(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno) Ricavare** da fonti diverse (scritte, Internet…), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio). Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. Utilizzare strategie di memorizzazione. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza; utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio. Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti. Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento. Regolare i propri percorsi di azione in base ai feed back interni/esterni. Utilizzare strategie di autocorrezione. Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro. Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura). Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi.

	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)** Uso dei dizionari
(Esempi di possibili compiti di realtà) Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana). Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo. (Evidenze) Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) e spiegarle. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure solutive Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati … Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati. Motivare le proprie scelte.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete. Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni. Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni. Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide). Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione. Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili. **(Evidenze)** Pone domande pertinenti. Reperisce informazioni da varie fonti. Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) Applica strategie di studio. Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. Autovaluta il processo di apprendimento.	

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA: IL SE' E L'ALTRO		
Collegamenti con le discipline: TUTTE LE DISCIPLINE		
Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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.	**(Competenze fine 5° anno**) Queste includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.	**(Competenze fine 3° anno)** Queste includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

(OdA Abilità/Conoscenze 1°- 3°anno) Superare le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia. Accettare le situazioni nuove. Stabilire relazioni positive con gli adulti. Stabilire relazioni positive con i pari. Stare composto a tavola. Riordinare giochi e materiali. Usare i servizi da solo. Mangiare da solo. Muoversi da solo negli spazi della scuola. Partecipare alle attività proposte. Accettare le regole di un gioco. Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua. Individuare elementi connessi alle differenze id genere. Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle. Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi,	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°- 5° anno)** 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 i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune. Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi. Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. Collaborare nell'elaborazione del regolamento di Classe. Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente. Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà. Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse. Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze. Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di Democrazia. Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione. Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino. Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma. Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione). Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni. Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana. Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza. Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita. Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti. Identificare i principali organismi umanitari, di 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 modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet. Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà. Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola. Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità. Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche. 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

utilizzare i servizi igienici. Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi. Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole		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.
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)** Concetto di Comune, Provincia, Regione.
(Esempi di possibili compiti di realtà) A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari …; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti. Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola. Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana. Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni. Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti. Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada. Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione. Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale. Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc. Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc. Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose. Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste. interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi … (Evidenze) Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini. Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni. Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione. Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura. Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU	

mettere a confronto le diversità. (Evidenze) Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole… Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.	

COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE		
Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) 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.	**(Competenze fine 5° anno**) Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.	**(Competenze fine 3° anno**) Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.
(OdA Abilità/Conoscenze 1°- 3°anno) Prendere iniziative di gioco e di lavoro. Collaborare e partecipare alle attività collettive. Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni. Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 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. Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili. Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. Suggerire percorsi di correzione o miglioramento. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** 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. Suggerire percorsi di correzione o miglioramento. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.
	(Conoscenze attese in ingresso)	**(Conoscenze attese in ingresso)**
(Esempi di possibili compiti di realtà) Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante. **(Evidenze)** Prendere iniziative di gioco e di lavoro. Collaborare e partecipare alle attività collettive. Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni. Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta. Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale. Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem-solving. Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine. **(Evidenze)** Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.	

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Collegamenti con i campi di esperienza/le discipline: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE		
Dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: (Lo studente) si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.		
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di primo grado**
(Competenze fine 3° anno) Riconoscere e apprezzare l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.	**(Competenze fine 5° anno**) Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.	**(Competenze fine 3° anno)** Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
(Oda Abilità/Conoscenze 1°-3°anno) Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche. Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-5° anno)** La conoscenza culturale presuppone una consapevolezza del retaggio culturale locale, nazionale ed europeo e della sua collocazione nel mondo. Essa riguarda una conoscenza di base delle principali opere culturali, comprese quelle della cultura popolare contemporanea. È essenziale cogliere la diversità culturale e linguistica in Europa e in altre parti del mondo, la necessità di preservarla e l'importanza dei fattori estetici nella vita quotidiana. Le abilità hanno a che fare sia con la valutazione sia con l'espressione: la valutazione e l'apprezzamento delle opere d'arte e delle esibizioni artistiche nonché l'autoespressione mediante un'ampia gamma di mezzi di comunicazione facendo uso delle capacità innate degli individui. Tra le abilità vi è anche la capacità di correlare i propri punti di vista creativi ed espressivi ai pareri degli altri e di identificare e realizzare opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale. L'espressione culturale è essenziale nello sviluppo delle abilità creative, che possono essere trasferite in molti contesti professionali. Una solida comprensione della propria cultura e un senso di identità possono costituire la base di un atteggiamento aperto verso la diversità dell'espressione culturale e del rispetto della stessa. Un atteggiamento positivo è legato anche alla creatività e alla disponibilità a coltivare la capacità estetica tramite l'autoespressione artistica e la partecipazione alla vita culturale	**(OdA Abilità/ Conoscenze 1°-3° anno)** La conoscenza culturale presuppone una consapevolezza del retaggio culturale locale, nazionale ed europeo e della sua collocazione nel mondo. Essa riguarda una conoscenza di base delle principali opere culturali, comprese quelle della cultura popolare contemporanea. È essenziale cogliere la diversità culturale e linguistica in Europa e in altre parti del mondo, la necessità di preservarla e l'importanza dei fattori estetici nella vita quotidiana. Le abilità hanno a che fare sia con la valutazione sia con l'espressione: la valutazione e l'apprezzamento delle opere d'arte e delle esibizioni artistiche nonché l'autoespressione mediante un'ampia gamma di mezzi di comunicazione facendo uso delle capacità innate degli individui. Tra le abilità vi è anche la capacità di correlare i propri punti di vista creativi ed espressivi ai pareri degli altri e di identificare e realizzare opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale. L'espressione culturale è essenziale nello sviluppo delle abilità creative, che possono essere trasferite in molti contesti professionali. Una solida comprensione della propria cultura e un senso di identità possono costituire la base di un atteggiamento aperto verso la diversità dell'espressione culturale e del rispetto della stessa. Un atteggiamento positivo è legato anche alla creatività e alla disponibilità a coltivare la capacità estetica tramite l'autoespressione artistica e la partecipazione alla vita culturale.

	(Conoscenze attese in ingresso)	(Conoscenze attese in ingresso)
(Esempi di possibili compiti di realtà) **(Evidenze)** (Vedi: I discorsi e le parole, Il corpo in movimento – Immagini, suoni colori)	**(Esempi di possibili compiti di realtà)** **(Evidenze)** (Vedi: Italiano, Musica, Arte e immagine)	

COMPETENZA E OBIETTIVI SPECIFICI di APPRENDIMENTO (abilità/conoscenze)

CURRICOLO DI LATINO

Raccordi con le competenze chiave di cittadinanza:

Competenza alfabetica funzionale: Leggere e comprendere semplici testi latini attraverso le seguenti operazioni guidate/ Riconoscere l'organizzazione linguistica del testo

Competenza multilinguistica: Usare in modo ragionato e consapevole voci e locuzioni dell'italiano, attraverso l'analisi contrastiva di termini latini e anche attraverso la ricerca etimologica.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Applicare strategie di apprendimento diversificate in base al compito da svolgere: memorizzazione, schematizzazione, ecc.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali: Individuare, all'interno dei testi in esame, di aspetti della civiltà latina.

(Competenze fine 3° anno) Analizzare e decodificare un testo contenente gli elementi studiati. Motivare la procedura di analisi applicata. Usare in modo corretto ed efficace il dizionario. Utilizzare un lessico sufficientemente adeguato nella rielaborazione-traduzione italiana. Individuare nei testi gli elementi che esprimono la cultura e la civiltà latina.

(OdA Abilità/ Conoscenze 1°anno) Riconoscimento e applicazione delle regole morfosintattiche. Uso funzionale del vocabolario. Analizzare e decodificare un testo contenente gli elementi studiati. Memorizzazione ragionata di vocaboli. Riconoscimento delle strutture del lessico latino con riferimento anche alle "tracce" nell'italiano attuale. Ricostruzione di modelli di civiltà latina attraverso la riflessione linguistica. Fonetica e norme di lettura. Morfologia del nome e dell'aggettivo (nomi della I e II declinazione; cenni sugli aggettivi di I e II classe). Morfologia del verb (indicativo presente del verbo *sum* e delle quattro coniugazioni. L'indicativo presente). Sintassi della frase semplice (i complementi di stato in luogo, vantaggio e svantaggio, mezzo, modo, compagnia e unione). Evoluzione storico-culturale di aspetti significativi della cultura e della società romana, collegamenti fra lessico e civiltà.	**(OdA Abilità/ Conoscenze 2° anno)** Riconoscimento e applicazione delle regole morfosintattiche. Uso funzionale del vocabolario. Analizzare e decodificare un testo contenente gli elementi studiati. Memorizzazione ragionata di vocaboli. Riconoscimento delle strutture del lessico latino con riferimento anche alle "tracce" nell'italiano attuale. Ricostruzione di modelli di civiltà latina attraverso la riflessione linguistica. Ricostruzione di modelli di civiltà latina attraverso la riflessione linguistica. Morfologia del nome e dell'aggettivo (nomi della III declinazione; aggettivi di I e II classe e aggettivi pronominali). Morfologia del verbo (Indicativo imperfetto, futuro semplice e perfetto del verbo sum; indicativo imperfetto, futuro e perfetto attivo delle quattro coniugazioni; Imperativo presente delle quattro coniugazioni). Morfologia dell'avverbio. Sintassi della frase semplice (moto a luogo, moto da luogo, moto per luogo, tempo determinato e continuato, causa, argomento, materia). Evoluzione storico-culturale di aspetti significativi della cultura e della società romana, collegamenti fra lessico	**(OdA Abilità/ Conoscenze 3° anno)** Leggere, comprendere e rielaborare brevi testi di argomento prevalentemente mitologico, favolistico, storico-geografico, sociale, caratterizzati da un lessico a basso livello di ambiguità, con o senza domande di comprensione e/o analisi. Morfologia del nome (nomi della IV e V declinazione). Morfologia del verbo (Indicativo perfetto, piuccheperfetto, futuro anteriore delle quattro coniugazioni). Sintassi della frase semplice (complemento d'agente e di causa efficiente). Potenziamento delle capacità rielaborative-traduttive. Prima contestualizzazione di brani latini.

	e civiltà.	

VALUTAZIONE delle COMPETENZA E OBIETTIVI SPECIFICI di APPRENDIMENTO

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza alfabetica funzionale		A	L'alunno comprende testi in lingua, individuando in modo completo le strutture linguistiche studiate. Riflette sulla lingua in modo appropriato, riuscendo a distinguere forme e funzioni.
	Leggere e comprendere semplici testi latini attraverso le seguenti operazioni guidate/ Riconoscere l'organizzazione linguistica del testo	B	Lo studente comprende quasi correttamente testi in lingua, individuando la maggior parte delle strutture linguistiche studiate. Riflette sulla lingua in modo prevalentemente corretto, riuscendo a distinguere forme e funzioni.
		C	Lo studente comprende in modo generale testi in lingua, individuando parte delle strutture linguistiche. Riflette sulla lingua in modo sostanzialmente corretto, riuscendo a distinguere le forme e le funzioni fondamentali.
		D	Lo studente comprende in modo parziale/approssimativo le informazioni dei testi proposti, individuando appena una parte delle strutture linguistiche studiate. Riflette sulle funzioni linguistiche in modo guidato.
Competenza multilinguistica	Usare in modo ragionato e consapevole voci e locuzioni dell'italiano, attraverso l'analisi contrastiva di termini latini e anche attraverso la ricerca etimologica.	A	Lo studente ha puntuale contezza del rapporto di continuità e alterità tra l'italiano e il latino; individua in modo corretto e puntuale l'etimologia latina di molte parole italiane. Utilizza quanto appreso per riflettere sui meccanismi di formazione delle parole italiane, comprenderne il funzionamento semantico e per un uso ragionato del dizionario.
		B	Lo studente ha consapevolezza del rapporto di continuità e alterità tra l'italiano e il latino; individua correttamente l'etimologia latina di diverse parole italiane. Utilizza in buona parte quanto appreso per riflettere sui meccanismi di formazione delle parole italiane, comprenderne il funzionamento semantico e per un uso ragionato del dizionario.
		C	Lo studente ha generale consapevolezza del rapporto di continuità e alterità tra l'italiano e il latino; individua in modo accettabile l'etimologia latina di diverse parole italiane. Utilizza in modo adeguato alcune conoscenze, nell'analisi semantica delle parole e nell'approfondimento lessicale dell'italiano.
		D	Lo studente ha approssimativa/superficiale contezza del rapporto di continuità e alterità tra l'italiano e il latino; individua in modo parziale l'etimologia latina di alcune parole italiane. Utilizza in minima parte/ non utilizza le conoscenze, nell'analisi semantica delle parole e nell'approfondimento lessicale dell'italiano.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Applicare strategie di apprendimento diversificate in base al compito da svolgere: memorizzazione, schematizzazione, ecc.	A	Lo studente conosce e utilizza in modo consapevole modalità di studio (tecniche di memorizzazione, lettura e studio); collega in modo puntuale le nuove conoscenze a quanto studiato in precedenza; trasferisce le conoscenze in situazioni nuove; rielabora con efficacia le conoscenze acquisite; ha un'esposizione coerente, ordinata, logica e adeguata allo scopo.
		B	Lo studente conosce e utilizza correttamente modalità di studio (tecniche di memorizzazione, lettura e studio); collega in modo nel complesso efficace le nuove conoscenze a quanto studiato in precedenza; trasferisce in buona parte le conoscenze in situazioni nuove; rielabora con correttezza le conoscenze acquisite; ha un'esposizione ordinata e adeguata allo scopo.

		C	Lo studente conosce e utilizza in modo generale modalità di studio (tecniche di memorizzazione, lettura e studio); collega in buona parte le nuove conoscenze a quanto studiato in precedenza; trasferisce le essenziali conoscenze in situazioni nuove; rielabora in modo abbastanza corretto le conoscenze acquisite; ha un'esposizione essenziale ma nel complesso adeguata allo scopo.
		D	Lo studente conosce e utilizza in modo settoriale/limitato modalità di studio (tecniche di memorizzazione, lettura e studio); collega se guidato le nuove conoscenze a quanto studiato in precedenza; /trasferisce se guidato le essenziali conoscenze in situazioni nuove; rielabora in modo superficiale/approssimativo e solo se guidato le conoscenze acquisite; ha un'esposizione globale e approssimativa.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Individuare, all'interno dei testi in esame, gli aspetti della civiltà latina. Individuare il contesto di civiltà.	A	L'alunno comprende in modo pieno e puntuale il legame fra lingua e civiltà latina; individua l'evoluzione storico-culturale di aspetti significativi della cultura e della società romana; legge e rielabora correttamente brevi e semplici testi in prosa di argomento mitologico, storico, narrativo, individuando gli elementi che esprimono in modo significativo la civiltà e la cultura latina.
		B	L'alunno comprende in modo più che adeguato il legame fra lingua e civiltà latina; individua l'evoluzione storico-culturale complessiva di aspetti significativi della cultura e della società romana; legge e rielabora in modo quasi corretto brevi e semplici testi in prosa di argomento mitologico, storico, narrativo, individuando i principali elementi che esprimono in modo significativo la civiltà e la cultura latina.
		C	L'alunno comprende in modo generale il legame fra lingua e civiltà latina; ricostruisce in modo abbastanza preciso l'evoluzione storico-culturale complessiva di aspetti significativi della cultura e della società romana; legge e rielabora nel complesso brevi e semplici testi in prosa di argomento mitologico, storico, narrativo, individuando alcuni elementi che esprimono in modo significativo la civiltà e la cultura latina.
		D	L'alunno comprende in modo superficiale il legame fra lingua e civiltà latina; ricostruisce in modo carente/approssimativo l'evoluzione storico-culturale complessiva di aspetti significativi della cultura e della società romana; legge e rielabora in modo globale e guidato brevi e semplici testi in prosa di argomento mitologico, storico, narrativo, individuando pochi elementi che esprimono in modo significativo la civiltà e la cultura latina.

La valutazione

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
I DISCORSI E LE PAROLE - ITALIANO (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria**
(1°-2° anno) Si esprime 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. 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. Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. 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. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. **(3° anno)** Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i	**(1°-2° anno)** Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo. Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi Fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente. **(3°-4° anno)** 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 e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida. Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne	**(5° anno)** Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli e trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate	**(1°-2°anno)** Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli e trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti

contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell'insegnante. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni. 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 unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.	ricava informazioni che sa riferire. Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa 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 (sintesi, completamenti, trasformazioni) 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. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. 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.	varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	(plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi (3° anno) 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, riconoscendone 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 un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta

			disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo 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

Livello	**Indicatori esplicativi**
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria 3° anno**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
	(1°-2° anno) 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 (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncineimparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza. Scrive le parole note. **(3°-4° anno)** Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. Scrive parole e frasi note .	**(5° anno)** Comprende espressioni semplici riferite e se stesso, alla propria famiglia e al proprio ambiente. Sa esprimersi con frasi facili e corrette, interagendo in modo pertinente con compagni ed insegnanti. Riconosce e utilizza espressioni legate al proprio vissuto. Ricava informazioni con l'ausilio di illustrazioni e immagini video. Scrive frasi e messaggi non complessi relativi ad una situazione data.	**(1° anno- L2)** Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e delproprio ambiente. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. **(1°-2° anno- L3)** Comprende espressioni semplici riferite e se stesso, alla propria famiglia e al proprio ambiente. Sa esprimersi con frasi facili e corrette, interagendo in modo pertinente con compagni ed insegnanti. Riconosce e utilizza espressioni legate al proprio vissuto. Ricava informazioni con l'ausilio di illustrazioni e immagini video. Scrive frasi e messaggi non complessi relativi ad una situazione data. **(3° anno- L2)** Riesce a comprendere frasi isolate ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Riesce a comunicare in attività semplici e di routine che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Riesce a descrivere in termini semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti utilizzando semplici frasi con termini noti, semplicissime narrazioni di vissuto). **(3° anno- L3)** Riesce a comprendere e utilizzare espressioni familiari di uso quotidiano e formule molto comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto. Sa presentare se stesso/a e altri ed è in grado di porre domande su dati personali e rispondere a domande

			analoghe (il luogo dove abita, le persone che conosce, le cose che possiede). È in grado di interagire in modo semplice purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente e sia disposto a collaborare. Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail…)

Livello	**Indicatori esplicativi**
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
LA CONOSCENZA DEL MONDO - MATEMATICA (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...).. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente	**(1°-2° anno)** Numera in senso progressivo e regressivo. Utilizza i principali quantificatori. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. Conosce le principali figure geometriche piane. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di disegni e figure.	**(5° anno)** Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).	**(1°- 2° anno)** Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari. Utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni. Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche trattando i dati in modo matematico. Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo. Sa spiegare il procedimento seguito e le

entro il 10. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. **(3° anno)** Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. 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. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.) 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. Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte". Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?). Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.	**(3°-4° anno)** Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri. Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	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.	strategie adottate. Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti. **(3° anno)** 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. 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). Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. 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.

Livello	**Indicatori esplicativi**
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
LA CONOSCENZA DEL MONDO - SCIENZE (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.). Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli…). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. **(3° anno)** Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentante graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei. Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.	**(1°-2° anno)** Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita. E' in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato. **(3°-4° anno)** Possiede conoscenze scientifiche che applica nelle situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che procedano direttamente dalle prove fornite. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia.	**(5° anno)** L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere 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.di organismi animali e vegetali.	alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti. **(3° anno)** 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. 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. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.). Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli…). Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. **(3° anno)** Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentante graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei. Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura. Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici. Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.	**(1°-2° anno)** Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita. E' in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto. **(3°-4° anno)** Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto e formula semplici ipotesi direttamente legate all'esperienza. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	**(5° anno)** 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. Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente.	**(1°- 2° anno)** L'alunno esplora lo svolgersi dei più comuni fenomeni, utilizzando le conoscenze acquisite per ricercarne le cause e immaginare una soluzione ai problemi. Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti. Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero. Sa esporre informazioni in modo pertinente e coeso. Interpreta e utilizza concetti scientifici e tecnologici di diverse discipline e li applica direttamente in contesti di studio e di esperienza. È in grado di usare i fatti per sviluppare brevi argomentazioni e di prendere decisioni fondate su conoscenze scientifiche. Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. **(3° anno)** L'alunno esplora lo svolgersi dei più comuni fenomeni, utilizzando le conoscenze acquisite per ricercarne le cause e immaginare una soluzione ai problemi. Interpreta e utilizza concetti scientifici e tecnologici di diverse discipline e li applica direttamente in contesti di studio e di esperienza. È in grado di usare i fatti per sviluppare brevi argomentazioni e di prendere decisioni fondate su conoscenze scientifiche. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Si accosta a nuoveapplicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
IL CORPO E IL MOVIMENTO - EDUCAZIONE FISICA (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine. **(3° anno)** Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi. 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… Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche	**(1°-2° anno)** Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso…). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare…). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni. **(3°-4° anno)** Coordina tra loro alcuni schemi	**(5° anno)** L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	**(1°- 3° anno)** 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 (fair – play) 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.

Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti. .	motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle dram- matizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.		

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
LA CONOSCENZA DEL MONDO - STORIA (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.) **(3° anno)** Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante,	**(1°-2° anno)** Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in un alinea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti	**(5° anno)** Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresenta, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. Usa cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente). Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprende i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al	**(1° anno)** Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresenta, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. Usa cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente). Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprende i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in

se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.). Sa di avere una storia personale e familiare, conosce alcune tradizioni e sviluppa un senso di appartenenza.	contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. **(3°-4° anno)** Individua le tracce e le usa come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. Rappresenta graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconosce relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale …). Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria). Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	presente. Ricava e produce informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici. Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	rapporto al presente. Ricava e produce informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici. Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. **(2°- 3° anno)** Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. Seleziona e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruisce grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate in strutture/quadri concettuali idonei a individuare continuità, discontinuità, trasformazioni. Stabilisce raffronti e comparazioni, nessi premessa-conseguenza. Colloca la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale (dalle storie alla Storia). Formula e verifica ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. Comprende aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali (quadri di civiltà; linee del tempo parallele; fatti ed eventi cesura; cronologie e periodizzazioni). Conosce il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usa le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Argomenta su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

Livello	**Indicatori esplicativi**
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

LA CONOSCENZA DEL MONDO - GEOGRAFIA (Livelli di competenza)

Scuola dell'Infanzia 3° anno	Scuola Primaria	Scuola Primaria 5° anno	Scuola Secondaria 3° anno
(1°-2° anno) Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti. Osserva e individua gli ambienti riconoscendone le principali caratteristiche (montagna, mare, pianura). Accetta le norme di rispetto ambientale. **(3° anno)** Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. 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. Osserva e individua gli ambienti riconoscendone le principali caratteristiche (montagna, mare, pianura). Intuisce l'importanza di rispettare e salvaguardare il proprio ambiente e vi si impegna fattivamente.	**(1°-2° anno)** Si muove 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). Rappresenta percorsi effettuati nello spazio circostante. Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Regione e sistema territoriale. Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. **(3°-4° anno)** Si muove 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). Legge e interpreta la pianta dello spazio vicino. Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individua e descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione. Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconosce, 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.	**(5° anno)** Si orienta nelle realtà territoriali lontane, attraverso le carte e anche con programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. Analizza i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche, grafici, indicatori demografici ed economici. Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative. Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	**(1° anno)** Si orienta nelle realtà territoriali lontane, attraverso le carte e anche con programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. Analizza i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche, grafici, indicatori demografici ed economici. Localizza sulla carta geografica dell'Italia e dell'Europa le regioni fisiche, storiche e amministrative. Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani ed europei, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. **(2°- 3° anno)** Si orienta nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso le carte e anche con programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 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. Analizza in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
IMMAGINI, SUONI, COLORI - ARTE E IMMAGINE (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. **(3° anno)** Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione. 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. Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici. Il disegno e le attività plastico- manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.	**(1°-2° anno)** Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni. **(3°-4° anno)** Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.con la guida dell'insegnante.	**(5° anno)** 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.	**(1°-3° anno)** 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 media 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 Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

IMMAGINI, SUONI, COLORI - MUSICA (Livelli di competenza)

Scuola dell'Infanzia 3° anno	Scuola Primaria	Scuola Primaria 5° anno	Scuola Secondaria 3° anno
(1°-2° anno) Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione. **(3° anno)** Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura o grafia. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività dio drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.	**(1°-2° anno)** Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre. **(3°-4°anno)** Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	**(5° anno)** L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. 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.	**(1°- 3° anno)** 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 valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
RELIGIONE (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Ascolta e comprende il significato generale del messaggio cristiano. Riconosce la figura del Cristo nella prospettiva cristiana. Conosce e colloca nel loro giusto contesto alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni, spazi, arte). Esprime con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa. Osserva il mondo dalla prospettiva della creazione. **(3° anno)** Ascolta semplici racconti biblici e sa ripeterne i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi. Riconosce la figura del Cristo nella prospettiva cristiana. Conosce il significato di alcuni termini del linguaggio cristiano. Conosce e colloca nel loro giusto contesto alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni spazi, arte). Esprime con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa. Comprende il rapporto fra Dio Creatore, l'umanità, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà e dei suoi simili.	**(1°-2° anno)** L'alunno sa riconoscere la prospettiva cristiana sul mondo, la natura e la vita. Conosce le tappe fondamentali della creazione raccontate nel libro della Genesi; riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù. Conosce il significato di alcuni termini del linguaggio cristiano. Ascolta semplici racconti biblici e sa ripeterli con un linguaggio appropriato. Analizza il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Comprende i valori cristiani nel rapporto con gli altri e con il creato. **(3°-4° anno)** Comprende attraverso i racconti biblici e altri testi, che il mondo per l'uomo religioso è opera di Dio. Coglie attraverso alcune pagine evangeliche, la figura di Cristo crocifisso e risorto, testimoniato dai cristiani. Ascolta, legge, comprende e confronta semplici brani di testi sacri. Sa riferire alcune pagine bibliche fondamentali. Riconosce i segni e i simboli cristiani, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. Riconosce l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza la giustizia, la carità, l'amicizia e la solidarietà.	**(5° anno)** L'alunno collega i contenuti principali dell'insegnamento di Gesù alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è documento fondamentale della nostra cultura e la distingue da altre tipologie di testi, tra cui quella di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico e sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento, cogliendo il significato della Sacramenti e interrogandosi sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	**(1°-3° anno)** Coglie nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Comprende alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza…) e le confronta con quelle di altre maggiori religioni. Conosce e comprende l'identità storica, a predicazione e l'opera di Gesù e le correla alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento di Risurrezione. Confronta la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali. Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. Riconosce il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. Analizza e comprende la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (Livelli di competenza)

(Vedi: I DISCORSI E LE PAROLE/ ITALIANO)

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

COMPETENZA MULTILINGUISTICA (Livelli di competenza)

(Vedi: LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA)

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA (Livelli di competenza)

(Vedi: LA CONOSCENZA DEL MONDO, MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA)

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
COMPETENZA DIGITALE (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico. Visiona immagini presentate dall'insegnante e ne riferisce il significato generale. **(3° anno)** Con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari e ne riferisce il significato.	**(1°-2° anno)** Sotto la diretta supervisione dell'insegnante usa i dispositivi tecnici. Riconosce varie tipologie di messaggi e ne riconosce i linguaggi e il contenuto generale. **(3°-4° anno)** Sotto la diretta supervisione dell'insegnante usa i dispositivi tecnici. Riconosce varie tipologie di messaggi e ne comprende il formato e il significato. Comprende la necessità di utilizzare la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto.	**(5° anno)** Usa i dispositivi tecnici ed è in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. 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. Produce e pubblica criticamente contenuti. Garantisce la propria sicurezza propria e il rispetto degli altri. Accetta le regole comuni definite dall'ambiente in cui si trova.	**(1°-3° anno)** L'alunno usa i dispositivi tecnici per la ricerca di informazioni e la produzione di messaggi. E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. Utilizza le tecnologie per collaborare e per ampliare le proprie informazioni, ricercare soluzioni, risolvere problemi. Analizza messaggi di vari formati e tipologie e ne valuta le fonti e la pertinenza. Produce e pubblica criticamente contenuti. Controlla i tempi del proprio consumo. Accetta le regole comuni definite dall'ambiente in cui si trova e se ne dà delle proprie.

Livello	**Indicatori esplicativi**
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le Rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze. **(3° anno)** Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.	**(1°-2° anno)** In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante. **(3°-4° anno)** Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.	**(5° anno)** Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet…) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio. Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici. Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti. Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.	**(1°-3° anno)** 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. E' in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA - IL SE' E L'ALTRO (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. 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. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli. **(3° anno)** Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da	**(1°-2° anno)** Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri. Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive. **(3°-4° anno)** Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti … Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia. 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	**(5° anno)** Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali. Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori. Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. 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. 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. E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) 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.	**(1°-3° anno)** Utilizza con cura materiali e risorse. E' in grado di spiegare compiutamente le conseguenze generali dell'utilizzo non responsabile dell'energia, dell'acqua, dei rifiuti e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà. Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. 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. E' in grado di esprimere giudizi sul significato della ripartizione delle funzioni dello Stato, di legge, norma, patto, sul rapporto doveri/diritti e sul significato di alcune norme che regolano la vita civile, anche operando confronti con norme vigenti in altri Paesi. E' in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi. 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. Accetta con equilibrio sconfitte, frustrazioni, insuccessi, individuandone anche le possibili cause e i possibili rimedi. 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. Richiama alle regole nel caso non

intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. 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. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. 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.			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.

Livello	**Indicatori esplicativi**
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

N.B. La distinzione per anni di corso è relativa, in quanto non esiste una corrispondenza esatta tra livelli di competenze e classe frequentata.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-2° anno) Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge. **(3° anno)** Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti**.**	**(1°-2° anno)** Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato. **(3°-4° anno)** Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.	**(5° anno)** Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.	**(1°-3° anno)** Conosce le principali strutture di servizi, produttive, culturali del territorio regionale e nazionale; gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale. Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.). Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi. Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione). Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i risultati.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (Livelli di competenza)

(Vedi: IMMAGINI, SUONI, COLORI/ ARTE E IMMAGINE, MUSICA)

Allegato A

Istituto Comprensivo "Borrello-Fiorentino" di Lamezia Terme
Anno Scolastico 2020-2021

FORMAT **PROGETTAZIONE UNITÀ DI APPRENDIMENTO E GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PER**:
la valutazione del processo (traguardi, livelli, descrittori- anche per Infanzia e primo biennio Primaria)
la valutazione del lavoro di gruppo,
la valutazione prodotto (1° ciclo)
la valutazione del prodotto (Infanzia e primo biennio Primaria)

1.FORMAT UNITÀ DI APPRENDIMENTO

UNITA' DI APPRENDIMENTO			
DENOMINAZIONE			
COMPITO SIGNIFICATIVO E PRODOTTO	(Indicare anche l'eventuale situazione-problema da cui si parte)		
RACCORDI INTERDISCIPLINARI			
COMPETENZE DEL PROFILO	COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE DISCIPLINARI	OdA (ABILITA' /CONOSCENZE)
CONTENUTI			
UTENTI DESTINATARI			
PREREQUISITI			
FASI	**FASE 1** - **Esperienza**: Presentazione della consegna e/o situazione-problema, tratta dal mondo reale, da cui parte l'Uda.		
	FASE 2 – **Fase di ricerca-azione**: (Anche con l'aiuto dell'insegnante) Reperire materiali e individuare strategie di problem solving. Incontro con esperti. Visione filmati, Lezione frontale dialogata, eccetera.		
	FASE 3 – **Applicazione:** Realizzazione del prodotto applicando le regole**.**		
	FASE 4 – Comunicazione: Presentazione (all'insegnante, alla classe, al pubblico).		
	FASE 5 - Analisi delle proprie strategie di apprendimento: Rielaborazione e generalizzazione di quanto appreso, relazione sul lavoro svolto.		
METODOLOGIA	**(Prodotto)** Esplicitazione degli obiettivi e delle finalità dell'attività proposta; esplicitazione chiara delle prestazioni richieste; richiesta dell'operatività come azione privilegiata; lezione frontale per presentare e riepilogare; uso della discussione per coinvolgere e motivare; lezione interattiva; lavoro di gruppo. **/ (Processo)** Approccio funzionale - comunicativo – ciclico; metodo induttivo; cooperative learning; problem solving; attività di laboratorio; esercitazioni pratiche; brainstorming; didattica laboratoriale;		

STRATEGIE	**Alunni stranieri**: I compagni di classe come risorsa./ L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate./ Strategie logico visive (es.: mappe concettuali)./ Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving./ Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio./ Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari./ Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio	**Recupero e BES**: Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe./ Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia./ Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato./ Attività personalizzate./ Esercitazioni guidate./ Stimoli all'autocorrezione./ Attività per gruppi di livello./ Riproposizione dei contenuti in forma diversificata./ Attività guidate a crescente livello di difficoltà./ Lavori differenziati Prove e attività semplificate./ Schede strutturate./ Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio./ Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari./ Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio	**Consolidamento**: Attività mirate a migliorare il metodo di studio/ Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche/ Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione/ Attività per gruppi di livello.	**Potenziamento**: Approfondimento degli argomenti di studio/ Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro/ Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica/ Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti Impulso allo spirito critico e alla creatività/ Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro/ Attività (anche) per gruppi di livello/ Coordinamento e tutoraggio nei lavori di gruppo/ Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
STRUMENTI FASE DI APPLICAZIONE*				
TEMPI				
RISORSE UMANE INTERNE E/O ESTERNE				
PROCESSI COGNITIVI ATTIVATI	Attivare conoscenze pregresse; mettersi in situazione comunicativa; prestare attenzione; ascoltare; parlare; intervenire; discutere; formulare domande; memorizzare; elencare; riprodurre; associare; sintetizzare; collegare; enucleare; percepire; categorizzare; selezionare; organizzare; ordinare; osservare; scomporre; ricomporre; identificare; discriminare; generalizzare; analizzare; commentare; trascrivere; decodificare; comprendere; confrontare; progettare, produrre; elaborare; rielaborare; riflettere; schematizzare; ipotizzare; ricordare; manipolare; creare; maturare autostima; valutare,			
VALUTAZIONE e AUTOVALUTAZIONE: (del processo/ dell'eventuale lavoro di gruppo/ del prodotto/ relazione individuale - VEDI SOTTO: GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PER LA VALUTAZIONE)				

*Durata (settimane, mesi o quadrimestre)

2.FORMAT DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE

RELAZIONE INDIVIDUALE
Descrivi il percorso generale dell'attività **Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu** **Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte** **Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento** **Cosa devi ancora imparare** **Come valuti il lavoro da te svolto**
RELAZIONE INDIVIDUALE SCUOLA DELL'INFANZIA
La consegna sarà orale e la situazione stimolo è data dalla proposta di ri-raccontare agli amici più piccoli oppure ai genitori l'esperienza fatta. La comunicazione conterrà indicativamente queste frasi**:** **Descrivi il percorso generale dell'attività** "Caro …, vuoi raccontare al tuo amico cosa abbiamo fatto? Quali sono stati i momenti più belli?" **Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu** "Guarda questi lavori e prova ad indicarmi e poi a dirmi le cose che hai fatto tu" **Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte** "Hai trovato difficoltà in qualche momento? In quei momenti come ti sei sentito?" **Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento** "Cosa ti sembra di aver imparato da questa esperienza?" **Cosa devi ancora imparare** "Cosa hai bisogno di imparare meglio?" **Come valuti il lavoro da te svolto** "Hai portato le tue idee nel gruppo? Ti sei sentito capace di fare questo lavoro? Sei riuscito a spiegarti con i tuoi compagni? Come è andato il lavoro che hai fatto? Ti sembra di aver lavorato bene?"

3. GRIGLIE DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

3.1 VALUTAZIONE DEL PROCESSO (traguardi, descrittori anche per infanzia e primo biennio Primaria)

Livello	Indicatori esplicativi
A-Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B- Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C-Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D-Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Italiano): Interagisce, ascolta ed espone in modo coerente, osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari, esprimendo valutazioni e giudizi.	A	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. Ascolta, comprende e ricava informazioni utili da testi trasmessi da fonti orali diverse. Illustra ad altri i propri giudizi portando argomenti validi e completi a loro favore, utilizzando efficacemente le conoscenze acquisite e le esperienze fatte Espone oralmente argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici.
		B	Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi con interlocutori diversi rispettando le regole della conversazione e adeguando il registro alla situazione. Ascolta, comprende e ricava informazioni utili da testi trasmessi da fonti orali diverse. Illustra ad altri i propri giudizi portando argomenti validi e completi a loro favore, utilizzando efficacemente le conoscenze acquisite e le esperienze fatte Esprime oralmente in pubblico argomenti studiati, anche avvalendosi di ausili e supporti specifici
		C	Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi letti dall'insegnante riferendo l'argomento e le informazioni principali. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.
		D	Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni. Ascolta e ripete testi di tipo narrativo e di semplice informazione. Espone oralmente fatti e argomenti con l'aiuto di domande stimolo.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Italiano): Legge testi di vario genere, esprimendo giudizi e ricavandone informazioni	A	Ricava informazioni personali e di studio da fonti diverse: testi, manuali, ricerche in Internet, supporti multimediali, ecc.); ne ricava delle semplici sintesi che sa riferire anche con l'ausilio di mappe e schemi. Legge testi letterari e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Valuta il contenuto e/o la forma del testo alla luce delle sue conoscenze personali. Comprende il significato di una buona gamma di termini appartenenti ad ambiti diversi. Lo ricava dal contesto verbale e non verbale. Usa con padronanza il dizionario.

		B	Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Comprende il significato dei termini, talora anche in un ambito di discussione/studio ricavandolo dal contesto verbale e non verbale. Usa con una certa sicurezza il dizionario. Legge testi letterari di vario tipo e tipologia che sa rielaborare e sintetizzare. Esprime qualche valutazione sul contenuto e/o la forma del testo alla luce delle sue conoscenze personali.
		C	Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. Usa la strategia suggerita dall'insegnante per analizzare un testo, risponde a richieste specifiche relative alla sua interpretazione e valutazione. Comprende il significato di termini familiari. Usa il dizionario con parziale dimestichezza ed è attento al significato delle parole. Legge testi narrativi; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.
		D	Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Risponde a semplici richieste specifiche relative all'interpretazione di un testo. Usa la strategia con la guida dell'insegnante per analizzarlo. Se stimolato, si interessa al significato dei termini e li cerca nel dizionario fondamentale.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Italiano): Scrive correttamente testi di vario tipo, adeguati alle situazioni	A	Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
		B	Scrive testi di diversa tipologia corretti e pertinenti al tema e allo scopo. Produce semplici prodotti multimediali con l'ausilio dell'insegnante e la collaborazione dei compagni.
		C	Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni)
		D	Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Italiano): Comprende ed usa in modo appropriato le parole e padroneggia il lessico adeguandolo alle diverse situazioni	A	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.
		B	Utilizza in situazioni diverse la morfologia e la sintassi in comunicazioni orali e scritte di diversa tipologia, anche articolando frasi complesse. Sa intervenire sui propri scritti operando revisioni.
		C	Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. 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.
		D	Applica conoscenze essenziali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi tali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.

Per la scuola dell'Infanzia (I discorsi e le parole) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(I discorsi e le parole/ Italiano): Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	A	Ascolta attentamente gli altri. Esprime sensazioni e pensieri aggiungendo qualche perché.
		B	Ascolta gli altri. Esprime sensazioni e pensieri.
		C	Ascolta gli altri. Esprime le sue sensazioni.
		D	Ascolta e guidato esprime le sue sensazioni.
	Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza	A	Nella progettazione di attività esprime pensieri complessi anche nel grande gruppo, in modo costruttivo e creativo, confrontandosi verbalmente anche per variare le regole.
		B	Nella progettazione di attività Interagisce verbalmente con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e definendo nel significato le regole del gioco.
		C	Nella progettazione di attività scambia informazioni con i compagni definendo su richiesta accordi per il rispetto delle regole.
		D	Interviene nella progettazione di attività rispondendo a domande-stimolo e per imitazione ripete le regole del gioco.

LINGUE STRANIERE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(**Lingue straniere):** Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio. Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media	A	Scuola Primaria (A1) Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. SSIG (A2) 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 con pronuncia più che soddisfacente, situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali ed espone argomenti di studio con fluency. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. 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.
		B	Scuola Primaria (A1) Utilizza e comprende espressioni di immediata rilevanza sociale e di studio partecipando a brevi conversazioni. SSIG (A2) Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Comunica, con soddisfacente pronuncia, in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
		C	Scuola primaria (A1) Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi. Utilizza con prudenza e guidato dall'insegnante espressioni di immediata rilevanza sociale e di studio. SSIG (A2) Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

			Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice con pronuncia abbastanza sufficiente, aspetti del proprio vissuto, 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
		D	Scuola primaria (A1) Guidato dall'insegnante comprende nel tempo necessario espressioni familiari di uso quotidiano. Impara a memoria filastrocche e canzoncine. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. SSIG (A2) Comprende con difficoltà frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, anche quando l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Si esprime evidenziando incertezze e producendo parole-frase o frasi brevissime su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando un vocabolario molto limitato Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando pochi termini noti e quasi sempre anche con scarsa pronuncia. Stenta, Il più delle volte, anche per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Utilizza semplicissime frasi standard di carattere strettamente personale che ha imparato a memoria, solo se adeguatamente guidato. Recita poesie e canzoncine imparate a memoria
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Lingue straniere): Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio	A	Scuola primaria (A1) 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. SSIG (A2) 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. Legge con buona intonazione e con soddisfacente pronuncia semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
		B	Scuola primaria (A1) Comprende oralmente e per iscritto frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). SSIG (A2) Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni con domande adeguatamente pronunciate.
		C	Scuola primaria (A1) Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. SSIG (A2) Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni e le traduce con sufficiente pronuncia .
		D	Scuola primaria (A1) Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note. SSIG (A2) Identifica parole e frasi scritte molto semplici, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Traduce, talvolta, con difficoltà semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.
Tutte.	(Lingue straniere): Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze).	A	Scuola primaria (A1) Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza. SSIG (A2) Scrive correttamente semplici resoconti e compone brevi emails o messaggi rivolti a coetanei e familiari.

		B	Scuola primaria (A1) Descrive oralmente e per iscritto, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. SSIG (A2) Scrive , in maniera adeguata, semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni anche relative ad argomenti di studio).
		C	Scuola primaria (A1) Scrive parole e frasi relative a contesti di esperienza. SSIG (A2) Descrive sufficientemente per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
		D	Scuola primaria (A1) Scrive parole e frasi molto note. SSIG (A2) Ha difficoltà nel descrivere per iscritto. Copia parole e frasi molto note relative a contesti di esperienza. Scrive solo parole e talvolta frasi minime molto note.

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(L2) Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. (L2) Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. (L2) Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	A	Disegna le parole pronunciate in L2 dalla maestra e esposte su un cartellone e le ripete in autonomia
		B	Disegna le parole pronunciate in L2 dalla maestra e esposte su un cartellone e le ripete con supporto
		C	Disegna le parole pronunciate in L2 dalla maestra e esposte su un cartellone
		D	Con aiuto, disegna le parole pronunciate in L2 dalla maestra e esposte su un cartellone

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Matematica): 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.	A	Esegue con sicurezza le quattro operazioni, ordinamenti e confronti tra tutti i numeri conosciuti (numeri naturali, razionali, relativi…). Utilizza con consapevolezza le potenze e le proprietà delle operazioni dirette e inverse, anche ricorrendo agli usuali algoritmi scritti. Riesce a dare stime approssimate per il risultato di operazioni e a controllare la plausibilità di un calcolo. Padroneggia le diverse rappresentazioni numeriche. Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta e utilizza scale graduate in contesti significativi.
		B	Esegue le quattro operazioni con i numeri naturali, decimali e frazionari in maniera autonoma, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Utilizza le potenze e le proprietà delle operazioni. Stima il risultato di operazioni correttamente. Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta.
		C	Esegue correttamente le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Confronta, classifica e opera con le frazioni in maniera schematica. Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta. Stima il risultato di operazioni.
		D	Se guidato, si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, opera utilizzando le tabelline e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Classifica e opera con le frazioni in situazioni note. Stima il risultato di semplici operazioni.

Tutte.	(Matematica): Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.	A	Riconosce, descrive e classifica figure geometriche del piano e dello spazio attraverso definizioni e proprietà caratterizzanti in maniera completa ed esauriente. Rappresenta punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. Riproduce figure e disegni geometrici utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti della disciplina (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria), sa riconoscere figure uguali e/o simili in diversi contesti e conosce le principali trasformazioni geometriche. Esegue con sicurezza il calcolo di perimetri, superfici e volumi utilizzando le più comuni formule e discriminando tra procedimenti alternativi. Stima per eccesso e per difetto l'area di una figura delimitata anche da linee curve.
		B	Riconosce, descrive e classifica figure geometriche del piano e dello spazio attraverso definizioni e proprietà caratterizzanti, anche al fine di comunicarle ad altri. Utilizza in modo autonomo gli strumenti della disciplina (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria), sa riconoscere figure uguali e/o simili in diversi contesti e sa fare riproduzioni in scala. Esegue con sicurezza il calcolo di perimetri e superfici utilizzando le più comuni formule e discriminando tra procedimenti alternativi.
		C	Riconosce e descrive correttamente forme del piano e dello spazio e classifica le più comuni figure geometriche identificandone gli elementi di base. Confronta e misura enti geometrici (segmenti, angoli…) utilizzando proprietà e strumenti in modo essenziale. Utilizza e distingue fra loro i concetti di perpendicolarità e parallelismo. Esegue il calcolo di perimetri e superfici utilizzando le più comuni formule in maniera schematica.
		D	Se guidato, riconosce e rappresenta semplici forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture di base che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive e denomina semplici figure piane 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...) in maniera discontinua

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Matematica): 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 riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.	A	Riesce a risolvere problemi aritmetici e geometrici complessi con precisione, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui. Sa spiegare in maniera esaustiva, critica ed originale il procedimento seguito e le strategie adottate. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
		B	Riesce a risolvere problemi aritmetici e geometrici autonomamente, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui. Sa spiegare in maniera completa ed organizzata il procedimento seguito e le strategie adottate. Riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
		C	Riesce a risolvere problemi aritmetici e geometrici correttamente, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito in maniera essenziale e riconosce con difficoltà strategie di soluzione diverse dalla propria.

		D	Se guidato riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto e descrive il procedimento seguito in maniera elementare.
Tutte.	(Matematica): Utilizza la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.	A	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.
		B	Produce argomentazioni appropriate in base alle conoscenze teoriche acquisite. Sostiene correttamente le proprie convinzioni e accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione alternativa.
		C	Legge e comprende in maniera elementare testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
		D	Se guidato, legge e comprende in maniera elementare testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
Tutte.	(Matematica): Analizza ed interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.	A	Analizza e interpreta in maniera esauriente rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Sa ricavare con sicurezza dati statistici come frequenza, percentuale, media, moda e mediana dai fenomeni analizzati. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, …) si orienta con valutazioni di probabilità in maniera coerente ed esperta.
		B	Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici in modo corretto. Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità. Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda e mediana dai fenomeni analizzati.
		C	Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici) in modo essenziale. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Utilizza la probabilità in maniera basilare.
		D	Se guidato, sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Sa riconoscere il concetto di probabilità

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Matematica): Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.	A	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 in modo consapevole. Utilizza e interpreta consapevolmente il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
		B	Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) per spiegare fenomeni e risolvere con efficienza problemi concreti
		C	Applica i concetti e gli strumenti matematici (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) ad eventi reali in situazioni elementari. Riconosce e utilizza schematicamente rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, …).
		D	Con l'aiuto di domande stimolo applica i concetti e gli strumenti matematici ad eventi reali.

Per la scuola dell'Infanzia (La conoscenza del mondo) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(La conoscenza del mondo/ Matematica): Raggruppa e ordina oggetti e materiali; confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio.	A	Colloca simboli su semplici istogrammi già disegnati per rappresentare quantità relative a semplici indagini. Legge dati su semplici istogrammi rispondendo a domande come "vi sono più… vi sono meno?" e confrontando le quantità. Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante che riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale.
		B	Colloca simboli su semplici istogrammi già disegnati per rappresentare quantità relative a semplici indagini. Legge dati su semplici istogrammi rispondendo a domande come "vi sono più… vi sono meno. Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.
		C	Colloca simboli su semplici istogrammi già disegnati per rappresentare quantità relative a semplici indagini. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.
		D	Opportunamente guidato, colloca simboli su semplici istogrammi già disegnati per rappresentare quantità relative a semplici indagini. 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.).

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Scienze): 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.	A	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. Utilizza con sicurezza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. Ricerca risposte e soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite in modo appropriato e competente.
		B	Esplora e sperimenta lo svolgersi dei fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti. Nell'osservazione dei fenomeni utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico. Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi, esperimenti e per organizzare i dati sperimentali. Interpreta i fenomeni sfruttando le conoscenze approfondite in suo possesso.
		C	Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: 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. Interpreta i fenomeni sfruttando le conoscenze essenziali in suo possesso.

		D	Osserva fenomeni se opportunamente guidato; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Scienze): L'alunno sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.	A	Interpreta e costruisce schemi e modelli relativi a fatti e fenomeni scientifici e tecnologici in maniera appropriata e competente. Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali. Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio tecnico.
		B	Riporta, utilizzando un linguaggio specifico, spiegazioni dei fenomeni della realtà e i i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
		C	È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite, con schematizzazioni grafiche di base.
		D	Se guidato è in grado di fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza. Realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo, anche con l'uso di semplici disegni e schemi.
Tutte.	(Scienze): L'allievo ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli microscopici e macroscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.	A	Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Sviluppa la capacità di spiegare in modo esauriente ed approfondito il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. Ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento. Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente portando argomentazioni coerenti. Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
		B	Opera classificazioni complete e riconosce correttamente regolarità o differenze nel mondo dei viventi sfruttando le conoscenze approfondite in suo possesso. Sa spiegare in modo opportuno il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. 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.
		C	Opera semplici classificazioni e riconosce regolarità o differenze nel mondo dei viventi sfruttando le conoscenze di base in suo possesso. Sviluppa progressivamente la capacità di spiegare in modo essenziale il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. Conosce in modo essenziale la struttura e lo sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ed ha cura della sua salute.
		D	Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Riconosce regolarità o differenze nel sistema dei viventi se opportunamente guidato. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**

Tutte.	(Scienze): Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente…).	A	Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. 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.
		B	Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento. Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti.
		C	Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. 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.
		D	Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia.

Per la scuola dell'Infanzia (La conoscenza del mondo) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(La conoscenza del mondo/ Scienze): 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. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	A	Utilizza ciò che sa per analizzare un problema reale anche per aspetti meno vicini dalla propria esperienza e collegando tra loro parti del problema. Fa proposte. Cerca altre informazioni utili. Spiega con testi completi e ben organizzati i risultati di esperienze, osservazioni, semplici esperimenti collegando le spiegazioni ai dati raccolti. Li illustra con schemi e mappe anche di una certa complessità.
		B	Utilizza ciò che sa per analizzare un problema reale e cerca altre informazioni utili. Fa qualche proposta. Spiega con testi completi e abbastanza organizzati i risultati di esperienze, osservazioni, semplici esperimenti. Li illustra con semplici schemi e mappe
		C	Utilizza ciò che sa per analizzare gli aspetti più familiari di un problema reale. Spiega i risultati di esperienze, osservazioni, piccoli esperimenti. Li illustra con semplici schemi e mappe.
		D	Guidato, utilizza ciò che sa per analizzare gli aspetti più familiari di un problema reale. Spiega con semplici frasi, aiutato da domande, i risultati di esperienze, osservazioni, piccoli esperimenti

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Tecnologia): Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.	A	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 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.
		B	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico. Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.
		C	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
		D	Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita.
Tutte.	(Tecnologia): Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	A	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
		B	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.
		C	E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale
		D	E' in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Tecnologia): Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	A	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
		B	Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc. Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
		C	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
		D	Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).
Tutte.	(Tecnologia): 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.	A	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.
		B	Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.

		C	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.
		D	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. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.
Tutte.	(Tecnologia): 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	A	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.
		B	Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico.
		C	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
		D	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari.
Tutte.	(Tecnologia): Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.	A	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.
	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.	B	Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
		C	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
		D	

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Tecnologia): Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.	A	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 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.
		B	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico. Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.
		C	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
		D	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Comprende che la tecnologia modifica l'ambiente.
Tutte.	(Tecnologia): Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	A	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
		B	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.

		C	E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
		D	Conosce e comprende il concetto di impatto ambientale.
Tutte.	(Tecnologia): Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	A	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
		B	Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc. Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
		C	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
		D	Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).

Per la scuola dell'Infanzia (La conoscenza del mondo) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(La conoscenza del mondo/ Tecnologia): Si interessa a macchine e strumenti tecnologici; Sa scoprire le funzioni e i possibili usi.	A	Formula ipotesi e opera semplici ragionamenti sull'uso e sulle funzioni degli strumenti tecnologici in modo creativo e offrendo indicazioni agli altri.
		B	Suggerisce agli altri come usare gli strumenti tecnologici e offre loro alcune semplici indicazioni.
		C	Trova soluzioni per scoprire come usare gli strumenti tecnologici in modo autonomo.
		D	Guidato trova soluzioni nel concreto per usare gli strumenti tecnologici in modo adatto alla situazione.
	Esplora e individua le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici	A	Nella costruzione di un gioco, chiede e offre spontaneamente spiegazioni; propone soluzioni per trovare accordi e confronta ipotesi durante la costruzione di nuovi giochi. Illustra con il disegno ricco di dettagli e un semplice commento orale i risultati di esperienze, osservazioni, piccoli esperimenti
		B	Nella costruzione di un gioco, chiede e offre spontaneamente spiegazioni; propone soluzioni per trovare accordi durante la ricostruzione di un gioco noto. Illustra con il disegno e un semplice commento orale i risultati di esperienze, osservazioni, piccoli esperimenti
		C	Nella costruzione di un gioco, offre semplici spiegazioni a seguito di domande stimolo. Individua semplici soluzioni nella ricostruzione di un gioco noto. Illustra con il disegno i risultati di esperienze, osservazioni, piccoli esperimenti.
		D	Seguendo precise indicazioni verbali, costruisce semplici giochi o ricostruisce giochi noti. Guidato da domande, illustra con il disegno i risultati di esperienze, osservazioni, piccoli esperimenti.

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Educazione fisica): Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici	A	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.
		B	Coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza. Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco.
		C	L'alunno acquisisce consapevolezza di se attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali, nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti, che gli permettono di maturare anche competenze di gioco-sport.
		D	Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso e padroneggia gli schemi motori di base, eseguendo semplici consegne.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Educazione fisica): Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.	A	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
		B	Conosce e rispetta le regole essenziali di alcune discipline sportive e gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, ne aggressive ne verbali.
		C	Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per se e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Comprende i valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
		D	Rispetta le regole.
Tutte.	(Educazione fisica): Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.	A	Utilizza aspetti comunicativo-relazionali nel linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.
		B	Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando i suggerimenti dell'insegnante.
		C	Utilizza il corpo ed il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni.
		D	Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni.
Tutte.	(Educazione fisica): Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.	A	Riconosce, ricerca ed applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita ed alla prevenzione.
		B	Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie e altrui.
		C	Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del propri corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
		D	Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.

Per la scuola dell'Infanzia (Il corpo e il movimento) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Il corpo e il movimento/ Educazione fisica): Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	A	Le regole del gioco di squadra vengono efficacemente rispettate sia all'interno della squadra/gruppo (con rispetto delle indicazioni del coordinatore) sia nei confronti dell'altra squadra con lealtà e rispetto dei reciproci spazi.
		B	Le regole del gioco di squadra vengono rispettate sia all'interno della squadra/gruppo (con rispetto delle indicazioni del coordinatore) sia nei confronti dell'altra squadra con lealtà e rispetto dei reciproci spazi.
		C	Le regole del gioco di squadra vengono nella maggior parte dei casi rispettate.
		D	Le regole del gioco di squadra vengono rispettate con la sollecitazione dell'insegnante.

STORIA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Storia): Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici	A	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.
		B	Utilizza correttamente le linee del tempo diacroniche e sincroniche rispetto alle civiltà, ai fatti ed eventi studiati. Colloca e contestualizza nel tempo e nello spazio storico le principali vestigia del passato presenti nel proprio territorio.
		C	Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
		D	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.
Tutte.	(Storia): Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)	A	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.
		B	Individua le trasformazioni intervenute nel tempo e nello spazio, anche utilizzando le fonti storiografiche che può rintracciare attraverso personali ricerche nelle biblioteche e nel web.
		C	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.
		D	Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Storia): Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni	A	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.
		B	Rispetto alle civiltà studiate, ne conosce gli aspetti rilevanti, confronta quadri di civiltà anche rispetto al presente e al recente passato della storia della propria comunità. Individua le trasformazioni intervenute nel tempo e nello spazio, anche utilizzando le fonti storiografiche che può rintracciare attraverso personali ricerche nelle biblioteche e nel web. Colloca e contestualizza nel tempo e nello spazio storico le principali vestigia del passato presenti nel proprio territorio; individua le continuità tra passato e presente nelle civiltà contemporanee
		C	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. 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.
		D	Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, cultuali, 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. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.

Per la scuola dell'Infanzia (Il SE' E L'ALTRO- LA CONOSCENZA DEL MONDO) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Il sé e l'altro - La conoscenza del mondo/ Storia): 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.	A	Conosce e riferisce con efficacia eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e fa raffronti con altre. Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare. E' in grado di ordinare e riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.
		B	Conosce e riferisce eventi della propria storia personale e familiare e usanze/tradizioni del proprio ambiente di vita. Comprende le differenze con gli altri. Ordina esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare. Osserva e distingue le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.
		C	E' in grado di riferire alcuni eventi della propria storia personale. Riconosce usanze e abitudini della sua famiglia e del territorio. Ordina esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare. Osserva e distingue le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.
		D	Guidato, si orienta con organizzatori spazio-tempo. Riferisce eventi della propria storia personale, riconosce usi e costumi della famiglia e del territorio. Mette in ordine sequenze con l'aiuto di domande guida.

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Geografia): 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. 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. Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura	A	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.
		B	Si orienta nello spazio e sulle carte utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali, strumenti per l'orientamento. Utilizza con pertinenza il linguaggio geografico nell'uso delle carte e per descrivere oggetti e paesaggi geografici. Ricava in autonomia informazioni geografiche da fonti diverse, anche multimediali e tecnologiche, e ne organizza di proprie (relazioni, rapporti ecc.)
		C	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, tecnologiche digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
		D	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. Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ecc.) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. 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.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.	(Geografia): 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	A	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.
		B	Individua e descrive le caratteristiche dei diversi paesaggi geografici a livello locale e mondiale, le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità.
		C	Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
		D	Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.

Tutte.	(Geografia): Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.	A	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.
		B	Individua e descrive le caratteristiche dei diversi paesaggi geografici a livello locale e mondiale, le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità.
		C	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.
		D	Individua solo alcuni tipi di paesaggi geografici a livello locale.

Per la scuola dell'Infanzia (LA CONOSCENZA DEL MONDO) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(La conoscenza del mondo/ Geografia): 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.	A	Individua e descrive l'intervento dell'uomo sul paesaggio distinguendo gli aspetti positivi e negativi. Esprime pareri e fa proposte. Utilizza efficacemente organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e ne distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi
		B	Riconosce e descrive gli elementi essenziali dell'intervento dell'uomo sul paesaggio distinguendo gli aspetti positivi e negativi. Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Riconosce le caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e ne individua le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi
		C	Riconosce gli elementi essenziali dell'intervento dell'uomo sul paesaggio con semplici riflessioni. Adopera con qualche incertezza gli organizzatori spaziali e temporali. Riconosce alcune caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e le colloca nel tempo
		D	Guidato dall'insegnante: riconosce alcuni segni dell'intervento dell'uomo sul paesaggio, ne individua i principali cambiamenti nel tempo. Se aiutato, adopera immediati organizzatori spaziale e temporali.

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Arte e immagine): Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	A	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 *media* 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.
		B	Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva …).
		C	Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto. 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).
		D	Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni.
Tutte.	(Arte e immagine): Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi	A	Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
		B	Distingue, in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante.
		C	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.
		D	Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
Tutte.		A	Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.
	(Arte e immagine): Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario) Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)		Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
		B	Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione.
		C	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; sotto la guida dell'insegnante. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
		D	Disegna spontaneamente, MA IN MODO SEMPLICE, esprimendo sensazioni ed emozioni.

Per la scuola dell'Infanzia (Immagini, Suoni, Colori) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Immagini, suoni, colori/ Arte e immagine): Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.). Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	A	Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio o documentati; li valuta grazie alle conoscenze apprese e al proprio gusto estetico. Si esprime attraverso il disegno e la manipolazione di materiale con intenzionalità, accuratezza e originalità. Utilizza soluzioni e strumenti diversi a disposizione e ne sperimenta i diversi usi Usa adeguatamente lo spazio a disposizione.
		B	Manifesta interesse per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio o documentati ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale. Si esprime attraverso il disegno e la manipolazione di materiali con una certa accuratezza. Usa adeguatamente lo spazio a disposizione colori.
		C	Distingue un'opera artistica dal contesto ambientale ed esprime semplici commenti estetici. Usa le tecniche di manipolazione e coloristiche. Usa abbastanza adeguatamente lo spazio a disposizione
		D	Con la guida dell'insegnante, distingue un'opera artistica dal contesto ambientale ed esprime semplici commenti estetici. Con aiuto, usa le tecniche di manipolazione e coloristiche. Usa abbastanza adeguatamente lo spazio a disposizione

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Musica): Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali	A	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.
		B	Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
		C	Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri.
		D	Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.
Tutte.	(Musica): Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale	A	Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

		B	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
		C	Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.
		D	Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni.

Per la scuola dell'Infanzia (Immagini, Suoni, Colori) e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Immagini, suoni, colori/ Musica) Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 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	A	Esprime con efficacia valutazioni e impressioni personali su brani musicali ascoltati, comunicando le proprie emozioni. Rielabora in forma espressiva le sensazioni provate con un elaborato (verbale e non). Riproduce ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera…) e sa inventare piccole modifiche se richiesto. Esegue assoli e canti corali.
		B	Esprime valutazioni e impressioni personali su brani musicali ascoltati, comunicando le proprie emozioni. Sa tradurre le sensazioni provate in un disegno o in forma orale. Riproduce con generale esattezza ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera…). Esegue assoli e canti corali.
		C	Esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati. Riproduce semplici ritmi e fenomeni sonori con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera…). Partecipa al canto corale
		D	Con domande, esprime impressioni su brani ascoltati, anche elaborandole in forma di disegno. Riproduce, in forma approssimativa e con l'aiuto dell'insegnante, ritmi e fenomeni sonori con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera…). Partecipa, se stimolato e incoraggiato, al canto corale

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Religione): Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	A	Gli interventi dello studente sono propositivi e di stimolo alla classe; è in grado di rielaborare i contenuti disciplinari in modo personale, dimostrando di saperli applicare e rielaborare con costanza e sicurezza, anche per affrontare problemi, operare confronti e sostenere le proprie scelte e opinioni.
		B	Lo studente mostra un'attenzione viva per gli argomenti proposti con un buon contributo; ha acquisito i contenuti proposti, dimostrando di saperli applicare con costanza e sicurezza, anche per affrontare problemi, operare confronti e sostenere le proprie scelte e opinioni.
		C	Lo studente mostra una buona attenzione agli argomenti proposti intervenendo in modo corretto. Adopera in parte le conoscenze acquisite per svolgere argomentazioni e dibattiti, elaborandole in modo pertinente.
		D	Lo studente dà il proprio contributo poco personale, e solo se stimolato; ha acquisito i contenuti essenziali che non sempre utilizza in modo adeguato

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Tutte.	(Religione): Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	A	Conosce e colloca nel loro giusto contesto i linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni spazi, arte), li collega alla propria esperienza personale. Ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi. Esprime con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa. Esprime efficacemente in forma verbale e non verbale, la centralità della figura di Cristo nella vita dei cristiani e l'importanza del messaggio.
		B	Conosce e colloca nel loro giusto contesto i linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni spazi, arte), li collega alla propria esperienza. Ascoltando semplici racconti biblici, ne sa riferire i contenuti. Esprime con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa. Esprime con disegni e semplici spiegazioni la centralità della figura di Cristo nella vita dei cristiani.
		C	Riconosce i linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni spazi, arte). Riferisce i tratti salienti di alcuni episodi biblici narrati dall'insegnante. Esprime con il corpo, il canto e altre semplici forme espressive la propria esperienza religiosa. Esprime con disegni la centralità della figura di Cristo nella vita dei cristiani.
		D	Riconosce i più familiari linguaggi simbolici tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, tradizioni). Esprime con il corpo, il canto, la festa, la propria esperienza religiosa. Guidato, esprime con disegni la centralità della figura di Cristo nella vita dei cristiani.

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA DIGITALE	Saper utilizzare le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. Essere consapevoli delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete).	A	L'alunno usa i dispositivi tecnici per la ricerca di informazioni e la produzione di messaggi. E'in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. Utilizza le tecnologie per collaborare e per ampliare le proprie informazioni, ricercare soluzioni, risolvere problemi. Analizza messaggi di vari formati e tipologie e ne valuta le fonti e la pertinenza. Produce e pubblica criticamente contenuti. Controlla i tempi del proprio consumo. Accetta le regole comuni definite dall'ambiente in cui si trova e se ne dà delle proprie.
		B	Usa i dispositivi tecnici ed è in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. 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. Produce e pubblica criticamente contenuti. Garantisce la propria sicurezza propria e il rispetto degli altri. Accetta le regole comuni definite dall'ambiente in cui si trova.
		C	Usa i dispositivi tecnici ma ha bisogno di essere controllato. Riconosce alcune più comuni tipologie di messaggi e ne riconosce il formato e il significato. Produce elaborati (non complessi) utilizzando i programmi più adatti al raggiungimento dell'obiettivo. Nei contesti dove si sente controllato, accetta le regole comuni definite dall'ambiente in cui si trova.
		D	Usa i dispositivi tecnici ma ha bisogno di essere controllato. Riconosce semplici tipologie di messaggi e ne riconosce il formato e il significato. Guidato, valuta i messaggi ne comprende lo scopo e la comunicazione. Ha bisogno di essere sollecitato al rispetto delle regole.

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza digitale.	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	A	Produce disegni ricchi di componenti utilizzando le varie funzionalità e cercandone di nuove Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico.
		B	Produce disegni utilizzando le funzionalità disponibili. Sotto la stretta supervisione e la guida operativa dell'insegnante, riesce a orientarsi in semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico.
		C	Produce semplici disegni utilizzando le principali funzionalità. Comprende e segue le indicazioni dell'insegnante per lo svolgimento di semplici giochi e attività.
		D	Produce semplici disegni utilizzando le funzionalità in modo guidato. Con aiuto, svolge attività molto semplici.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Sa perseverare nell'apprendimento, organizzandolo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni. Ha consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni.	A	Applica strategie di studio e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti; collega informazioni Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi.
		B	Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet…) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R).
		C	Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.
		D	E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Prende le mosse da quanto appreso in precedenza e dalle sue esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità. Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)	A	Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole. Legge, interpreta, costruisce, grafici e tabelle per organizzare informazioni. Collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse. Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti.
		B	Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito
		C	Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet…) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.
		D	In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite Autovaluta il processo di apprendimento	A	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. E' in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento.

		B	Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito
		C	Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti. Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.
		D	

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	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.	A	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.
		B	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. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. 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. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.
		C	Mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri (anche illustrati), pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, se richiesto, riferisce le più semplici.
		D	Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante. Guidato dall'insegnante pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri (anche illustrati), pone domande, ricava informazioni

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA.	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta	A	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; 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.
		B	Utilizza con cura materiali e risorse. E' in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente. Collabora costruttivamente con adulti e compagni.
		C	Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali.
		D	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni	A	Utilizza con cura materiali e risorse. E' in grado di spiegare compiutamente le conseguenze generali dell'utilizzo non responsabile dell'energia, dell'acqua, dei rifiuti e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà.
		B	È in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente. Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti difformi. Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni.
		C	Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.
		D	Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali (acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ecc.).

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA.	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.	A	Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto di quelle altrui. Adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori, e ne individua le motivazioni. 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.
		B	Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti difformi.
		C	Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà senza reazioni esagerate, sia fisiche sia verbali. 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.

		D	Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. 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.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e al senso dei comportamenti dei cittadini	A	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. È in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi.
		B	Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei e li riconosce in sé e negli altri, riflettendo criticamente.
		C	È in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (ad es. il codice della strada, le imposte, l'obbligo di istruzione ecc.). Mette a confronto norme e consuetudini del nostro paese con alcune dei Paesi di provenienza di altri compagni, per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.
		D	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA.	Conosce le agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni. Conosce gli organi di governo e le funzioni degli enti: Comune, Provincia, Regione. Conosce gli organi dello Stato e le funzioni di quelli principali. Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato. Conosce i principali enti sovranazionali.	A	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.
		B	Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato. Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e i suoi principali organismi istituzionali. Conosce le principali organizzazioni internazionali
		C	Conosce le principali strutture politiche, amministrative ed economiche del proprio paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione; i principali organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale.
		D	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

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri. Rispetta le regole. Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini.	A	Gioca e/o lavora in piccolo e grande gruppo in modo costruttivo e creativo anche in contesti nuovi. Rispetta le regole con continuità a scuola nei vari contesti e autonomamente. Argomenta, si confronta e sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini anche in situazioni nuove.
		B	Gioca e/o lavora con gli altri in modo costruttivo e creativo in contesti noti. Rispetta le regole con continuità e nei vari contesti. Sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini in contesti noti.
		C	Gioca e/o lavora con gli altri in contesti organizzati. Rispetta le regole essenziali a scuola in contesti più formalizzati e controllati. Esprime un parere in piccolo gruppo.
		D	Gioca e/o lavora con gli altri in contesti organizzati su sollecitazione dell'insegnante. Rispetta le regole essenziali con la guida dell'insegnante. Opportunamente incoraggiato interviene (oppure: ha bisogno di essere richiamato al rispetto dei modi e tempi della comunicazione)
	Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli	A	Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini sia in piccolo sia in grande gruppo e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

	altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	B	In contesto di piccolo gruppo si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
		C	In contesto di piccolo gruppo confronta le sue idee con gli adulti e con gli altri bambini su richiesta.
		D	In contesto di piccolo gruppo o di coppia esprime le sue idee sollecitato da domande guida/stimolo.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.	A	Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze
		B	Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile
		C	Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Assume iniziative personali, porta a termine compiti; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.
		D	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Se incoraggiato, assume iniziative e le porta a termine con qualche aiuto. Sostiene le proprie opinioni con argomentazioni piuttosto semplici.
		A	Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze. Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.
		B	Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti 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.
		C	Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.
		D	Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo	A	Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.). Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione). Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i risultati.
		B	Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili. Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.
		C	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.
		D	In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto	A	Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.
		B	Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.
		C	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.
		D	Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**TRAGUARDI DI COMPETENZA (COME DA CURRICOLO VERTICALE)**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.	A	Individua soluzioni creative e divergenti a problemi di esperienza e le esprime nel piccolo e nel grande gruppo con sicurezza. Ipotizza, Individua e utilizza relazioni logiche e astrae concetti di fronte ad una procedura o ad un problema/gioco nuovo, prova in autonomia le soluzioni, se falliscono ne tenta di nuove. Realizza le azioni previste con autonomia e con iniziativa
		B	Individua soluzioni a semplici problemi di esperienza e le comunica nel gruppo di lavoro consueto. Utilizza l'errore per formulare ipotesi per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto; pone domande su come procedere e opportunamente stimolato prova soluzioni. Realizza le azioni previste con una basilare autonomia
		C	Davanti a consueti problemi di esperienza propone una semplice soluzione in modo spontaneo. Su imitazione ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto. Segue le indicazioni dell'adulto

		D	Su invito esprime le proprie preferenze personali davanti a possibilità di scelta. Porta a termine un lavoro, un incarico, realizza un gioco organizzato a piccoli passi. Segue le indicazioni dell'adulto
	Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.	A	Esprime valutazioni sul proprio lavoro, e sui giochi, sulle azioni in situazioni complesse di gruppo, anche in contesti nuovi. In presenza di più possibilità, prende decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in situazioni nuove e di gruppo.
		B	Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sui giochi, sulle azioni in contesti noti. Prende decisioni per sè nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti.
		C	Su richiesta verbalizza se le proprie azioni di gioco in contesto noto sono adeguate. Sceglie spontaneamente il proprio ruolo nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti
		D	Sostenuto da domande stimolo verbalizza se le proprie azioni di gioco in contesto noto sono adeguate. Formula semplici preferenze relative a giochi e attività con l'aiuto di domande-stimolo/guida.

3.2.RUBRICA VALUTATIVA DEI PROCESSI DI GRUPPO

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	**CRITERI/EVIDENZE**	**LIVELLI DI PADRONANZA**	**DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO**
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	EFFICACIA DELL'ATTIVITÀ DEL GRUPPO- Rispetto delle regole del gruppo e dei tempi QUALITÀ DELLA PARTECIPAZIONE/DISCUSSIONE NEL GRUPPO - Ricchezza della discussione. Partecipazione di tutti COMPORTAMENTO D I SQUADRA- Rispetto delle regole. Organizzazione. Rispetto della consegna.	A	Le regole del gruppo e i tempi sono stati rispettati da tutti. Ognuno ha lavorato con efficienza a vantaggio di tutto il gruppo. I vari membri hanno saputo discutere con lealtà le decisioni e i problemi e arrivare a delle soluzioni motivate e condivise. La consegna e le regole del lavoro di gruppo sono state rispettate in pieno e con ottimi risultati.
		B	Le regole del gruppo e i tempi sono stati rispettati dalla maggioranza. La discussione all'interno del gruppo è stata adeguata, con possibilità di arrivare a confronti di opinioni e decisioni condivise. La consegna e le regole del lavoro di gruppo sono state rispettate autonomamente.
		C	Le regole del gruppo e i tempi sono stati rispettati. Qualcuno ha lavorato con minore rispetto. La discussione all'interno del gruppo si è svolta sugli aspetti basilari. L'accordo è stato difficoltoso e parziale. La consegna e le regole del lavoro di gruppo sono state nel complesso rispettate.
		D	Le regole del gruppo e i tempi sono stati rispettati di stretta misura e con la mediazione esterna dell'insegnante. Con la guida dell'insegnante si è svolta la discussione all'interno del gruppo sugli aspetti basilari, mettendo in comune poche strategie e decisioni. Le consegne sono state rispettate con l'intervento dell'insegnante.

3.3.GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO - prodotto

dimensioni di osservazione	criteri	livello	descrittori di livello
LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE	Utilizzo del linguaggio tecnico specifico	A	Nella realizzazione del prodotto e nella sua illustrazione, è stato utilizzato in modo pertinente e corretto il linguaggio specifico richiesto, con precisione e accuratezza rispetto ai diversi contesti
		B	Nella realizzazione del prodotto e nella sua illustrazione, è stato utilizzato in modo pertinente e corretto il linguaggio specifico richiesto
		C	Nella realizzazione del prodotto e nella sua realizzazione si è utilizzato un linguaggio standard, privo di termini specifici
		D	Nella realizzazione del prodotto e nella sia realizzazione, il linguaggio utilizzato è essenziale, privo di riferimenti tecnici specifici, non sempre preciso ed esplicativo
	Efficacia comunicativa rispetto allo scopo e al target di riferimento	A	Il linguaggio utilizzato nella realizzazione del prodotto, nella sua illustrazione e presentazione è chiaro, ben strutturato, calibrato rispetto al contesto, allo scopo, alla funzione e al destinatario
		B	Il linguaggio utilizzato nella realizzazione del prodotto, nella sua illustrazione e presentazione è strutturato e rispettoso dello scopo, con qualche incertezza rispetto al registro adeguato al contesto, alla funzione e al destinatario
		C	Il linguaggio utilizzato è corretto e rispondente al tema, ma generico e non riferito, nel registro, alle specifiche funzioni, scopi, destinatari della comunicazione
		D	Il linguaggio utilizzato è generico, essenziale, non calibrato sulle specificità del prodotto
	Utilizzo di tipologie testuali specifiche	A	Vengono utilizzate le tipologie testuali più adeguate per la realizzazione, illustrazione del prodotto, anche rispetto alle diverse esigenze (testo espositivo; argomentativo; lettera; schemi, relazione tecnica, ecc.). Le strutture delle diverse tipologie vengono utilizzate in modo pertinente e flessibile, con elementi di originalità e creatività
		B	Vengono utilizzate in modo pertinente ed efficace alcune tipologie testuali
		C	Vengono utilizzate alcune tipologie testuali, utilizzando un linguaggio corretto, ma essenziale, non sempre calibrato sulle esigenze comunicative delle diverse fasi del lavoro
		D	Vengono utilizzate poche tipologie testuali, non sempre calibrate sulle esigenze comunicative delle diverse fasi del lavoro e con linguaggio generico, essenziale, poco preciso

dimensioni diosservazione	criteri	livello	descrittori di livello
CORRETTEZZA, PRECISIONE, FUNZIONALITA'	Correttezza, completezza	A	Il prodotto è completo in tutte le sue parti, correttamente eseguito e pienamente rispondente a tutti i parametri della consegna, con soluzioni originali e spunti per il miglioramento
		B	Il prodotto è completo in tutte le sue parti, correttamente eseguito e rispondente a tutti i parametri della consegna, con soluzioni originali
		C	Il prodotto è sostanzialmente corretto, pur presentando incompletezze in alcune parti
		D	Il prodotto è incompleto ed eseguito in modo sommario
	Precisione, funzionalità, efficacia	A	Le soluzioni adottate sono precise, pienamente funzionali ed efficaci dal punto di vista pratico, estetico e della convenienza.
		B	Le soluzioni adottate sono precise, corrette e funzionali
		C	Le soluzioni adottate sono in gran parte corrette e funzionali, pur presentando alcune imprecisioni e debolezze sotto l'aspetto della precisione
		D	Il prodotto presenta scorrettezze esecutive ed imprecisioni che ne compromettono la funzionalità

Per la scuola dell'Infanzia e il primo biennio della Primaria

dimensioni di osservazione	criteri	livello	descrittori di livello
	EFFICACIA Raggiungere lo scopo QUALITÀ E FUNZIONALITÀ Realizzare prodotti completi Rispondere alle consegne ESTETICA E ORIGINALITÀ Curare il prodotto	A	Il prodotto realizzato raggiunge lo scopo efficacemente. E' completo e rispondente alle consegna con aggiunta di miglioramenti personali; è molto curato e presenta personalizzazioni originali dell'aspetto estetico.
		B	Il prodotto realizzato raggiunge lo scopo. E' completo e rispondente alle consegne; è curato e soddisfa i canoni estetici richiesti.
		C	Il prodotto realizzato raggiunge lo scopo almeno per gli aspetti più importanti e curato in modo autonomo ma essenziale .
		D	Il prodotto realizzato con aiuto raggiunge lo scopo almeno per gli aspetti più importanti. E' completo degli elementi basilari, e curato in modo essenziale.

ALLEGATO B
EDUCAZIONE CIVICA

La progettazione

TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE (TRASVERSALMENTE E IN CONTITOLARITA')

La Legge 20 agosto 2019, n. 92 (d'ora in avanti, Legge) ha istituito l'insegnamento scolastico dell'educazione civica e ha previsto che con decreto del Ministro siano definite le Linee guida per tale insegnamento che individuano, "*ove non già previsti, specifici traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi specifici di apprendimento, in coerenza con le Indicazioni nazionali per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, nonché con il documento Indicazioni nazionali e nuovi scenari e con le Indicazioni nazionali per i licei e le Linee guida per gli istituti tecnici e professionali vigenti*".
Secondo quanto previsto dalle nuove Linee guida con **decreto ministeriale 07 Settembre 2024, n.183**, le Istituzioni scolastiche sono chiamate ad aggiornare i curricoli di istituto e l'attività di progettazione didattica nel primo e nel secondo ciclo di istruzione. A seguito delle attività realizzate dalle scuole e tenendo conto delle novità normative intervenute a partire dall'anno 2024/2025, i curricoli di educazione civica si riferiscono a traguardi e obiettivi di apprendimento definiti a livello nazionale, come individuati dalle presenti Linee guida che sostituiscono le precedenti.
"Ispirandosi al concetto di 'scuola costituzionale', il documento conferisce centralità alla persona dello studente e punta a favorire l'inclusione, a partire dall'attenzione mirata a tutte le forme di disabilità e di marginalità sociale. Le nuove Linee guida *"vogliono essere uno strumento di supporto e di guida per tutti i docenti ed educatori chiamati ad affrontare, nel quotidiano lavoro di classe, le sfide e le emergenze di una società in costante evoluzione e di cui gli studenti saranno protagonisti. La scuola si conferma pilastro del futuro del nostro Paese".*

Assi tematici (da declinare in base all'età e all'esperienza):

1) **Costituzione**
2) **Sviluppo economico e sostenibilità**
3) **Cittadinanza digitale.**

Queste le principali novità introdotte dalle Nuove Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica:

- è sottolineata la centralità della persona umana, soggetto fondamentale della Storia, al cui servizio si pone lo Stato. Da qui nascono la valorizzazione dei talenti di ogni studente e la cultura del rispetto verso ogni essere umano. Da qui i valori costituzionali di solidarietà e libertà e il concetto stesso di democrazia che la nostra Costituzione collega, non casualmente, alla sovranità popolare e che, per essere autentica, presuppone lo Stato di diritto. Da questo deriva anche la funzionalità della società allo sviluppo di ogni individuo (e non viceversa) e il primato dell'essere umano su ogni concezione ideologica;
- si promuove la formazione alla coscienza di una comune identità italiana come parte della civiltà europea e occidentale e della sua storia. Di conseguenza, viene evidenziato il nesso tra senso civico e sentimento di appartenenza alla comunità nazionale definita Patria, concetto espressamente richiamato e valorizzato dalla Costituzione. Attorno al rafforzamento del senso di appartenenza a una comunità nazionale, che ha nei valori costituzionali il suo riferimento, si intende anche favorire l'integrazione degli studenti stranieri. Allo stesso tempo, la valorizzazione dei territori e la conoscenza delle culture e delle storie locali promuovono una più ampia e autentica consapevolezza della cultura e della storia nazionale. In questo contesto, l'appartenenza all'Unione Europea è coerente con lo spirito originario del trattato fondativo, volto a favorire la collaborazione fra Paesi che hanno valori e interessi generali comuni;

insieme ai diritti, vengono sottolineati anche i doveri verso la collettività, che l'articolo 2 della Costituzione definisce come "doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale". L'importanza di sviluppare anche una cultura dei doveri rende necessario insegnare il rispetto per le regole che sono alla base di una

società ordinata, al fine di favorire la convivenza civile, per far prevalere il diritto e non l'arbitrio. Da qui l'importanza fondamentale della responsabilità individuale che non può essere sostituita dalla responsabilità sociale;

- promozione della cultura d'impresa che, oltre a essere espressione di un sentimento di autodeterminazione, è sempre più richiesta per affrontare le sfide e le trasformazioni sociali attuali. Parallelamente, si valorizzano per la prima volta l'iniziativa economica privata e la proprietà privata che, come ben definisce la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea, è un elemento essenziale della libertà individuale;
- educazione al contrasto di tutte le mafie e di tutte le forme di criminalità e illegalità. In particolare, il contrasto della criminalità contro la persona, contro i beni pubblici e privati, attraverso l'apprendimento, sin dai primissimi gradi di scuola, di comportamenti individuali che possano contrastare tali fenomeni;
- è evidenziata l'importanza della crescita economica, nel rispetto dell'ambiente e della qualità della vita dei cittadini;
- educazione al rispetto per tutti i beni pubblici, a partire dalle strutture scolastiche, al decoro urbano e alla tutela del ricchissimo patrimonio culturale, artistico, monumentale dell'Italia;
- promozione della salute e di corretti stili di vita, a cominciare dall'alimentazione, dall'attività sportiva e dal benessere psicofisico della persona. In tale contesto, particolare attenzione è rivolta al contrasto delle dipendenze derivanti da droghe, fumo, alcool, doping, uso patologico del web, gaming e gioco d'azzardo;
- educazione stradale, per abituare i giovani al rispetto delle regole del codice della strada che si traduce in rispetto della propria e altrui vita;
- si rafforza e si promuove la cultura del rispetto verso la donna;
- promozione dell'educazione finanziaria e assicurativa, dell'educazione al risparmio e alla pianificazione previdenziale, anche come momento per valorizzare e tutelare il patrimonio privato
- valorizzazione della cultura del lavoro come concetto fondamentale della nostra società da insegnare già a scuola fin dal primo ciclo di istruzione;
- educazione all'uso etico del digitale, per valutare con attenzione ciò che di sé si 'consegna' alla rete;
- educazione all'uso responsabile dei dispositivi elettronici, nella consapevolezza che l'uso corretto delle tecnologie è quello che potenzia l'esercizio delle competenze individuali, non quello che lo sostituisce;
- divieto di utilizzo, anche a fini didattici, dello smartphone dalla Scuola dell'infanzia fino alla Scuola secondaria di primo grado.

Programmazione

L'insegnamento dell'Educazione civica è trasversale: i docenti della scuola predispongono in accordo con il Consiglio di classe le attività e i percorsi che intendono svolgere inserendoli nella propria programmazione.

Le proposte didattiche, rese esplicite a titolo esemplificativo nel Curricolo di istituto e soggette a eventuali aggiornamenti, saranno sempre coerenti con i traguardi, con gli obiettivi e con le tematiche, previsti dalle linee guida ministeriali per l'acquisizione delle competenze di educazione civica.

Nelle scuole del primo ciclo l'insegnamento è affidato, in contitolarità, a docenti della classe/del consiglio di classe, tra i quali è individuato un coordinatore.

Come già stabilito dalla legge 92, **il curricolo di educazione civica prevede non meno di 33 ore per ciascun anno di corso**.

SCUOLA DELL'INFANZIA

La Legge 92/ 2019 all'articolo 2 prevede di avviare "iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza" fin dalla scuola dell'infanzia. Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali concorrono al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della scoperta dell'altro da sé e della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali, così come della consapevolezza che la propria esistenza si realizza all'interno di una società ampia e plurale, basata su regole, sul dialogo e sul confronto, che si manifesta in comportamenti rispettosi degli altri, dell'ambiente della natura.

In particolare

- il campo di esperienza **"Il sé e l'altro"** rappresenta l'ambito principale in cui i temi dei diritti e dei doveri, del confronto aperto e rispettoso verso l'altro e verso le istituzioni trovano un primo spazio per essere incontrati, approfonditi e sperimentati nella concretezza della vita quotidiana;
- il campo di esperienza **"Il corpo e il movimento"** offre lo stimolo alla scoperta del sé corporeo, proprio e altrui, che richiede cura, attenzione, rispetto, a partire dalla corretta alimentazione e da un'adeguata igiene per arrivare all'assunzione di comportamenti a tutela della propria salute e sicurezza;
- il campo di esperienza **"Immagini, suoni, colori"** consente al bambino di accostarsi al mondo culturale, sviluppando il gusto del bello e la consapevolezza dell'importanza della cura del patrimonio artistico e culturale e della attenzione al decoro urbano;
- il campo di esperienza **"I discorsi e le parole"** favorisce un approccio multilinguistico in cui è possibile il riconoscimento della ricchezza di un incontro con l'altro attraverso l'ascolto, la conoscenza reciproca, il dialogo;
- il campo di esperienza **"La conoscenza del mondo"** rappresenta l'ambito in cui il bambino si pone domande e cerca risposte sull'ambiente, la natura, gli animali, i fenomeni fisici e inizia a comprendere l'importanza del rispetto per il mondo naturale che lo circonda. Nel nucleo fondante del numero e dello spazio, il bambino, attraverso esperienze di gioco, sperimenta equivalenze di quantità e valori, scambi e baratti, e inizia a utilizzare unità di misura più o meno convenzionali.

Al termine del percorso triennale della Scuola dell'Infanzia ogni bambino svilupperà alcune competenze di cittadinanza che si manifestano in comportamenti di empatia, altruismo e solidarietà.

Competenze fino al 3° anno	**OdA (conoscenze e abilità)**
-L'alunno sa prendersi cura di se stesso, della propria alimentazione, dell'igiene personale e dell'attività motoria. -Riconosce l'importanza del contesto e delle sue regole. -Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri ed è consapevole che anche gli altri le provano, cercando di rispettarle. -E' sensibile alla pluralità delle culture, lingue, esperienze. -Assume atteggiamenti rispettosi e di cura verso gli animali, la natura, il patrimonio artistico e culturale. -Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie;	**1. Costituzione** Stabilire relazioni nelle prime formazioni sociali (scuola, famiglia) / Conoscere, delle prime "formazioni sociali", i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi: la famiglia, il quartiere e il vicinato, le chiese, i gruppi, la scuola/ Distinguere fra "comunità" e "società"/ Porre domande su ciò che è bene o male, raggiungendo una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme/ Riconoscere alcuni diritti scritti nella Costituzione/ Conoscere i regolamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici anche in caso di emergenza / Capire l'importanza dei diritti presenti negli articoli della Costituzione/ Conoscere la bandiera e l'inno nazionali/ Conoscere alcune semplici norme di sicurezza stradale. **2. Sviluppo economico e sostenibilità**

-Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, ha una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore; coglie l'importanza del risparmio. -Sa che un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.	Stabilire un rapporto positivo con l'ambiente naturale che circostante e assumere stili di vita sani per la sua tutela. Riconoscere il valore delle diversità, della pace e della non violenza e maturare comportamenti antidiscriminatori/ Acquisire elementari elementi di igiene e di profilassi delle malattie. /Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità. /Comprendere il concetto di ecosostenibilità economica ed ambientale. / Dare una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi) / Conoscenza ed applicazione delle regole basilari per la raccolta differenziata e dare il giusto valore al riciclo dei materiali/. I concetti di salvaguardia e patrimonio/ Conoscere alcune semplici norme del codice stradale.
	3. Cittadinanza digitale
	Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. Gestione consapevole delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o virtuali Conoscenza dei primi rudimenti dell'informatica.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I GRADO	
I 12 TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
COSTITUZIONE	
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 1 ***Sviluppare atteggiamenti ed adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.***	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri. Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea. Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica. Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi. Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione. Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza della appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola. Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione, educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

	Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e quelli privati così come le forme di vita affidate alla responsabilità delle classi; partecipare alle rappresentanze studentesche a livello di classe, scuola, territorio (es. Consiglio Comunale dei Ragazzi). Aiutare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per incrementare la collaborazione e l'inclusione di tutti (es. nei gruppi di lavoro, in attività di tutoraggio, in iniziative di solidarietà nella scuola e nella comunità). Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità (gruppi di lavoro, tutoraggio, supporto ad altri, iniziative di volontariato).

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 2	
Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali. Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali. Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria. Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	Conoscere gli Organi e le funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione. Conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e da chi sono erogati. Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza. Conoscere il valore e il significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale e sapere spiegare in modo essenziale la suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento. Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa. Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale e la sua origine; conoscere l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale e della comunità nazionale. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52). Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea ("Costituzione europea"). Conoscere il processo di formazione dell'Unione europea lo spirito del Trattato di Roma, la composizione dell'Unione, le Istituzioni europee e le loro funzioni. Individuare nella Costituzione gli articoli che regolano i rapporti internazionali. Conoscere i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo all'ONU e il contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e rintracciarne la coerenza con i principi della Costituzione; individuarne l'applicazione o la violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 3	
Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Conoscere il principio di uguaglianza nella	Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni e osservarne le disposizioni, partecipando alla loro eventuale

consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni. Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comporta-menti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi. Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	definizione o revisione attraverso le forme previste dall'Istituzione. Conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà per favorire il pieno rispetto e la piena valorizzazione della persona umana. Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti. Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 4	
***Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico*.**	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.	Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo. Individuare i principi, e i comportamenti individuali e collettivi per la salute, la sicurezza, il benessere psicofisico delle persone; apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILTA'	
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 5	
Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Individuare, con riferimento alla propria esperienza, ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata. Riconoscere il valore del lavoro. Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa. Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano. Individuare nel proprio territorio le strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e conoscerne i principali servizi. Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.	Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio. Conoscere l'esistenza di alcune norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente e saperne spiegare le finalità in modo generale. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa. Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere

	l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza. Conoscere i sistemi regolatori che tutelano i beni artistici, culturali ed ambientali, nonché quelli che contrastano il maltrattamento degli animali, al fine di promuovere la loro protezione e il loro benessere. Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 6	
Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, …) anche in collaborazione con la Protezione civile. Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore. Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 7	
Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione. Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti…) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.	Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale e le specificità turistiche e agroalimentari, ipotizzando e sperimentando azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria partecipazione attiva. Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 8	
Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio. Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.	Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità economiche, progettare semplici piani e preventivi di spesa, conoscere le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi; conoscere e applicare forme di risparmio, gestire acquisti effettuando semplici forme di comparazione tra prodotti e individuando diversi tipi di pagamento. Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento. Conoscere il valore della proprietà privata. Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 9	
Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Conoscere il valore della legalità.	Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.

CITTADINANZA DIGITALE	
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 10 ***Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.***	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza. Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 11	
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N 12	
Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.	
Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria I grado**
Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano. Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale. Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy. Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui. Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.

EDUCAZIONE CIVICA PER LA SCUOLA PRIMARIA				
Insegnamento trasversale – Contitolarità 33 ore per ciascun anno di corso				
CLASSI PRIME E SECONDE				
Assi Tematici	**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**	**Abilità**	**Conoscenze**	**Discipline e ore**
COSTITUZIONE ''L'albero della Costituzione''	Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona. Ha consapevolezza dei propri diritti ma anche dei propri doveri legati ai vari ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe di gioco…). Contribuisce all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della classe, della scuola e dei gruppi a cui partecipa. Riconosce i valori che rendono possibile la convivenza umana e li testimonia nei comportamenti sociali.	Conoscere e condividere regole comunemente accettate; Riconoscere la centralità della famiglia nella rete delle relazioni umane. Significato di "regola" e «norma» Riconoscere l'importanza delle regole condivise. Avere cura del proprio materiale scolastico. Rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici e altrui. Condividere le regole stabilite insieme all'interno della comunità scolastica e del vivere. Riconoscere aspetti dell'organizzazione sociale: gruppo classe e comunità scolastica. Riconoscere il gruppo come risorsa. Comprendere la necessità della collaborazione all'interno di un gruppo. Accettare, rispettare ed essere solidale con l'altro, riconoscendo la diversità	Io e la mia famiglia: composizione e ruolo di ogni membro. La responsabilità: scelta degli incarichi a scuola. Le regole della classe: ricerca, co-costruzione, condivisione collettiva. Il materiale proprio e altrui: conoscenza e funzione dei diversi materiali. Il codice del pedone e del passeggero. Io, la mia classe e la mia scuola: composizione e ruolo di ogni membro. Il gioco di gruppo e/o di squadra: conoscenza dei diversi ruoli e delle regole. Giochi di conoscenza reciproca: presentazione di se stessi e presentazione del compagno, evidenziando caratteristiche fisiche, attitudini… Gli ambienti di vita quotidiana: conoscenza, funzioni, comportamenti adeguati. Educazione stradale: i fondamentali segnali stradali.	ITALIANO 2h INGLESE 2h MATEMATICA 1h STORIA 2h GEOGRAFIA / SCIENZE 1h TECNOLOGIA 1h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h Totale 12 ore

		come un valore. Riconoscere la funzione delle regole nei diversi ambienti di vita quotidiana. Attivare comportamenti di rispetto degli arredi scolastici, del materiale e degli spazi comuni. Riconosce il significato della segnaletica stradale.		
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE: EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Ha cura della propria persona per migliorare lo "star bene" proprio e altrui. Ha cura degli altri, dell'ambiente. Riconosce nei fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente. Manifesta sensibilità per l'ambiente e per i viventi che lo popolano; comprende la necessità di rispettare e tutelare l'ambiente e i suoi beni.	Avere cura della propria della persona. Riconoscere cibi sani necessari per il proprio benessere. Concretizzare atteggiamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e dei viventi che lo popolano. Comprende l'importanza di non sprecare risorse e praticare comportamenti conseguenti. Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. Promuovere adeguate abitudini alimentari.	Igiene personale: cura del corpo, dei denti… Giochi ludici sensoriali e manipolativi: il colore e il gusto dei cibi. La raccolta differenziata a scuola: i colori dei contenitori e i materiali ad essi correlati. Uscite sul territorio: osservazione diretta dell'ambiente circostante Giornate a tema proposte dagli enti locali: "La giornata degli alberi" "La giornata dell'acqua". Risparmio idrico: il decalogo dell'acqua. Il piano di evacuazione: regole e comportamenti da attivare in caso di terremoto o incendio. La merenda salutare	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA / STORIA 1h GEOGRAFIA 2h SCIENZE 2h TECNOLOGIA 1h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE 1h Totale 12 ore
CITTADINANZA DIGITALE	Usa in modo responsabile le nuove tecnologie nell'esercizio di una reale Cittadinanza digitale.	Iniziare a usare i diversi dispositivi digitali (computer, tablet, lim) distinguendo le funzioni anche in rapporto ai propri scopi. Conoscere i principali tasti del pc. Ricercare nel web con la guida del docente informazioni, documenti e immagini.	Conoscenza dello strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) e accensione e spegnimento del Pc. Utilizzo della Lim: accensione e spegnimento. Dalle lettere alle parole: scrittura di semplici parole. Utilizzo di paint: disegno digitale. Le parti del computer: nomenclatura e riconoscimento delle stesse. La tastiera del pc: utilizzo corretto dei tasti e del mouse. Giochi didattici online.	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA / SCIENZE 1h TECNOLOGIA 2h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA / RELIGIONE / Totale 9 ore

				Totale 33 ore
CLASSE TERZA				
Assi Tematici	**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**	**Abilità**	**Conoscenze**	**Discipline e ore**
COSTITUZIONE **"Prendendoci per mano insieme…andiamo lontano".**	Riconosce i segni e i simboli dell'identità comunale. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità portando a termine i compiti richiesti. Agisce in modo corretto dentro e fuori dalla scuola. Manifesta il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme argomentate, interagendo con "buone maniere" con i coetanei e con gli adulti, anche tenendo conto dell'identità maschile e femminile. Manifesta cura di sé e della propria salute e sicurezza.	Conoscere organi e funzioni principali del Comune. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nella vita scolastica e non. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. Conoscere il ruolo del pedone del ciclista e del passeggero di un mezzo.	Il Consiglio Comunale dei ragazzi e delle ragazze: partecipazione alle assemblee e votazioni. Individuazione e rotazione degli incarichi scolastici. Riflessione e condivisione di episodi di vita quotidiana: posta della classe, fair play, circle time, … Ascolto e accettazione dell'altro: elaborati a più mani, giochi dello specchio. Educazione stradale: ruolo attivo del pedone e del ciclista, ruolo passivo del passeggero di un mezzo guidato da altri	ITALIANO 2h INGLESE 1h MATEMATICA / STORIA 2h GEOGRAFIA 1h SCIENZE / TECNOLOGIA 1h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE 1h Totale 11 ore
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Conosce e si avvale dei servizi del territorio (biblioteca, spazi pubblici…). Coglie il valore del patrimonio culturale e artistico e l'importanza del rispetto dei beni pubblici comuni. Favorisce il confronto fra le diversità individuali, intese come fonte di arricchimento reciproco	Conoscenza del territorio dal punto di vista strutturale ed organizzativo. Conoscere e rispettare il patrimonio culturale presente sul territorio. Conoscere le tradizioni e confrontarle con quelle di altre culture. Individuare comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'utilizzo oculato delle risorse e metterli in atto. Rispettare la salvaguardia dell'ambiente. Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. Far comprendere il rapporto tra alimentazione/benessere.	Uscite e osservazioni sul territorio. Osservazione e rappresentazione del patrimonio culturale e ambientale del territorio. Le feste nelle diverse religioni e tradizioni Il riciclo e il riuso: laboratori per la realizzazione di manufatti. Giornate a tema: "Earth Day". Il piano di evacuazione: regole e comportamenti da attivare in caso di terremoto o incendio. L'alimentazione giornaliera: i pasti principali.	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA 2h SCIENZE 2h TECNOLOGIA 2h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE / Totale 13 ore.
	Utilizza con consapevolezza e	Approfondire la redazione di testi più	Esercizi di apertura, salvataggio e chiusura	ITALIANO 1h

CITTADINANZA DIGITALE	responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Conosce i rischi collegati ad un uso scorretto del web.	elaborati. Eseguire semplici ricerche online guidate. Conoscere le principali regole del web.	di un file. I primi elementi di formattazione di un documento Word. Ricerca di dati e informazioni sul web.	INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA / SCIENZE 1h TECNOLOGIA 2h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA / RELIGIONE / Totale 9 ore. Totale 33 ore

CLASSE QUARTA

Assi Tematici	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Abilità	Conoscenze	Discipline e ore
COSTITUZIONE **"Legalità e Solidarietà"**	Acquisisce consapevolezza dei principali diritti e doveri. Conosce alcuni articoli della Costituzione e della Carta dei Diritti dell'Infanzia. Acquisisce consapevolezza del concetto di Patria.	Conoscere e approfondire il significato di diritto e dovere. Spiegare il valore della democrazia attraverso l'esperienza vissuta in classe. Comprendere le modalità di partecipazione alla democrazia. Iniziare a conoscere alcuni articoli della Costituzione italiana. Conoscere il significato di Patria. Svolgere compiti per contribuire al raggiungimento di un obiettivo comune. Conoscere i concetti di: diritto, dovere, responsabilità, identità, libertà. Conoscere la segnaletica orizzontale e verticale.	I diritti e i doveri dello studente Il consiglio comunale dei ragazzi e delle ragazze: ideazione di progetti e campagna elettorale, votazioni. La costituzione italiana: principi fondamentali, diritti e doveri. I simboli della Patria. Educazione stradale: segnaletica orizzontale e verticale.	ITALIANO 2h INGLESE 1h MATEMATICA / STORIA 2h GEOGRAFIA 1h SCIENZE / TECNOLOGIA 1h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE 1h Totale 11 ore.
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE	Manifesta sensibilità per l'ambiente e per i viventi che lo popolano; comprende la necessità di uno sviluppo ecosostenibile anche in relazione agli obiettivi dell'Agenda 2030.	Rispettare le norme che tutelano l'ambiente per diventare cittadino responsabile. Manifestare atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente naturale, le piante e gli animali. Rilevare il problema dei rifiuti e l'indispensabilità del riciclaggio.	Le regole dell'ambiente esterno alla scuola: stesura delle regole del parco giochi, del bosco e dell'ambiente cittadino. La raccolta differenziata: conoscenza delle" 3 R" e della filiera dei rifiuti. Le associazioni ambientaliste:(ENPA, LIPU, WWF FAI IL RIFUGIO MATILDICO…).	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA 3h

EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO		Rilevare gli effetti positivi e negativi prodotti dall'azione dell'uomo sull'ambiente naturale. Il recupero dei rifiuti in mare. Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute.	Le associazioni del territorio (CEAS, AVIS, CROCE ROSSA…) Legge SalvaMare per il recupero dei rifiuti in mare. Il piano di evacuazione: regole e comportamenti da attivare in caso di terremoto o incendio. I principi nutritivi degli alimenti.	SCIENZE 2h TECNOLOGIA 2h MUSICA / ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE / Totale 13 ore
CITTADINANZA DIGITALE	Usa in modo responsabile le nuove tecnologie nell'esercizio di una reale Cittadinanza digitale.	Riconoscere l'uso dell'informatica e delle sue tecnologie nella vita comune. Operare con word. Comprendere il concetto di informazioni attendibili con l'aiuto del docente. Utilizzare la rete per interagire con altri. Conoscere i rischi della rete.	Campi di utilizzo delle tecnologie. Presentazione dei comandi da eseguire per entrare e utilizzare "word". Notizie attendibili e non sul web. La mail: scrivere e inviare una comunicazione. Conoscere le regole di comportamento in rete. Rischi e pericoli della rete.	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA / SCIENZE 1h TECNOLOGIA 2h MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA / RELIGIONE Totale 9 ore Totale 33 ore

CLASSE QUINTA

Assi Tematici	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Abilità	Conoscenze	Discipline e ore
COSTITUZIONE **"Legalità e Solidarietà"**	Riconoscere i segni e i simboli della propria appartenenza al Comune, alla Provincia, alla Regione, a Enti territoriali, all'Italia, all'Europa, al mondo. Identificare fatti e situazioni di cronaca nei quali si ravvisino pregiudizi e comportamenti razzisti e progettare ipotesi di intervento per contrastarli. Manifestare cura di sé e della propria salute e sicurezza.	Approfondire la conoscenza della Costituzione Italiana. Conoscere l'organizzazione politico-organizzativa dello Stato italiano. Conoscere la funzione dell'Unione Europea e dei suoi organismi principali. Conoscere e analizzare i simboli dell'identità nazionale ed europea. Sviluppare il senso di appartenenza alla Patria. Prendere sempre più consapevolezza dei	La costituzione: principi fondamentali, diritti e doveri, ordinamento dello stato. I primi 12 articoli della Costituzione. La UE: funzioni e organizzazione. I simboli dell'identità nazionale: bandiera, Inno Nazionale, Emblema della Repubblica, Stendardo presidenziale, Vittoriano. Le carte internazionali dei diritti. Educazione stradale: il codice della strada.	ITALIANO 2h INGLESE 1h MATEMATICA / STORIA 2h GEOGRAFIA 1h SCIENZE / TECNOLOGIA 1h MUSICA 1h

		propri diritti e dei propri doveri. Mostrare attenzione verso i compagni , a cominciare dai più fragili. Mettere in discussione stereotipi e pregiudizi nei confronti di persone e culture. Comprendere il significato e il valore della diversità, anche attraverso la conoscenza di abitudini, feste e tradizioni di popoli differenti.		ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE 1h Totale 11 ore
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE **EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO**	Manifesta sensibilità per l'ambiente e per i viventi che lo popolano. Comprende la necessità di uno sviluppo ecosostenibile anche in relazione agli obiettivi dell'Agenda 2030. Maturare la consapevolezza del risparmio.	Conoscere i regolamenti che disciplinano l'utilizzo degli spazi territoriali. Conoscere le norme che tutelano l'ambiente per diventare cittadini responsabili. Comprendere le cause dei cambiamenti climatici. Avere cura di ciò che appartiene a tutti e comprendere il concetto di bene pubblico comune. Favorire il corretto uso delle risorse del nostro pianeta. Conoscere le norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento. Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro. Far comprendere il rapporto tra alimentazione/benessere	La giornata della sostenibilità ambientale, Giornata della Terra. I parchi e le riserve naturali (con particolare riferimento al parco nazionale della Sila). L'art. 9 della Costituzione. L'inquinamento e l'effetto serra. Agenda 2030: energia pulita e accessibile. Giornata dell'acqua, bene prezioso da non sprecare. Il piano di evacuazione: regole e comportamenti da attivare in caso di terremoto o incendio. Conoscere la moneta italiana e l'uso dei diversi sistemi di pagamento. L'euro, il valore della nostra moneta, i pagamenti contanti, le carte prepagate e le carte di credito. L'economia basata sul concetto di spesa, guadagno, ricavo e risparmio da applicare nella quotidianità. La piramide alimentare.	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA 2h SCIENZE 2h TECNOLOGIA 2h MUSICA / ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA 1h RELIGIONE 1h Totale 13 ore
CITTADINANZA DIGITAL **i nativi digitali**	Usa in modo responsabile le nuove tecnologie nell'esercizio di una reale Cittadinanza digitale.	Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. Ricercare informazioni in rete per integrare gli apprendimenti. Conoscere gli strumenti per una presentazione. (Powerpoint) Analizzare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e	Conoscenza e utilizzo corretto di internet e dei Social media. La Netiquette. Regole per prevenire il bullismo e cyberbullismo. Letture e visione di filmati riguardanti il bullismo e il cyberbullismo. Utilizzare Classroom in modo consapevole e corretto. Realizzazione di ricerche approfondite.	ITALIANO 1h INGLESE 1h MATEMATICA 1h STORIA 1h GEOGRAFIA / SCIENZE 1h TECNOLOGIA 2h

		contenuti digitali con l'aiuto dell'insegnante.	Strumenti e programmi per la creazione di una presentazione: utilizzo di PowerPoint. Navigare in internet attraverso alcuni siti selezionati e attraverso i più comuni motori di ricerca.	MUSICA 1h ARTE E IMMAGINE 1h EDUCAZIONE FISICA / RELIGIONE/ Totale 9 ore Totale 33 ore.

EDUCAZIONE CIVICA PER LA SCUOLA SECONDARIA

Insegnamento trasversale – Contitolarità 33 ore per ciascun anno di corso

CLASSE PRIMA

Assi Tematici	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Abilità	Conoscenze	Discipline e ore
COSTITUZIONE : **" A scuola di Costituzione"**	Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale. Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità.	Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione. Conoscere l'inno nazionale e la sua origine. Conoscere altre forme di governo e saperne fare un confronto.	La struttura della Costituzione. Lo Stato e le sue forme: la Repubblica democratica.	Storia 3
			I diritti civili : la libertà personale(art.13); le libertà collettive (Art.18); la libertà religiosa (Art.19). la libertà di pensiero (Art.21). I diritti economici: la proprietà e la libertà d'impresa (Art.41 -42).	Italiano 2 Religione 1
			Storia dell'inno nazionale, ascolto ed esecuzione vocale e strumentale.	Musica 2
			Uno sguardo ad un'altra forma di governo: la Monarchia inglese.	Inglese 2
			"Liberté, Égalité, Fraternité", il motto nazionale della Repubblica Francese.	Francese 1 Totale: 11ore
	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.	Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi . Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per	Il mito di Atlante: il Titano che regge il peso del mondo. I giovani, responsabili del futuro della nostra Terra.	Approfondimento 1
			Proteggere e promuovere il patrimonio culturale.	Arte 2

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE : **"Tuteliamo il nostro futuro"**	Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali. Comprendere che la tutela dell'ambiente, pur essendo fondamentale, ha delle implicazioni sia a livello finanziario che personale.	ridurre o contenere l'inquinamento, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico. Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, ipotizzando e sperimentando azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria partecipazione attiva.		
			Lotta ai cambiamenti climatici. E*arth Day* - 22 Aprile, Giornata mondiale della Terra.	Geografia 3
			Fonti di energia pulita e rinnovabile. L'economia circolare. Tuteliamo il mare: il recupero dei rifiuti in mare. Legge SalvaMare, come difendere il Mediterraneo dalla plastica.	Tecnologia 2 Scienze 3 Totale 11 ore
CITTADINZA DIGITALE: **"Educazione all'uso critico e responsabile dei mezzi digitali"**	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.	Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza. Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, rispettare i dati e le identità altrui. Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line,comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.	Le principali funzioni dei dispositivi digitali. Le potenzialità del web.	Tecnologia 1
			Il Manifesto della comunicazione non ostile contro gli atti di bullismo.	Religione 1
			Il telefono cellulare, opportunità e rischi; il cyberbullismo.	Italiano 2
			I motori di ricerca; i rischi e i pericoli nella ricerca e nell'impiego di fonti.	Matematica 2
			Lo Sport, un mezzo utile a contrastare le dipendenze dai social.	E. Fisica 2
			Safer Internet Day – 6 Febbraio, Giornata mondiale per la sicurezza in Rete.	Inglese 1
			La Netiquette: il galateo di internet. Scrivere un galateo del gruppo whatsapp della classe.	Francese 2 Totale 11 ore Totale 33 ore
CLASSE SECONDA				
Assi Tematici	**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**	**Abilità**	**Conoscenze**	**Discipline e ore**

COSTITUZIONE **"Istruzione, un passaporto per il futuro".**	Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità.	Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione. Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni e osservarne le disposizioni. Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza della appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea.	Il diritto all'Istruzione nella Costituzione italiana (Art.3-33-34);	Storia 2
			Il Patto educativo di corresponsabilità: scuola e famiglia, agenzie educanti. 24 Gennaio, Giornata internazionale dell'Educazione proclamata dall'ONU.	Religione 2
			Un'istruzione equa, gratuita e libera (obiettivo 4 dell'Agenda 2030); Articolo 14 della Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.	Geografia 2
			La scuola inglese e francese.	Inglese 1 Francese 1
			Il diritto all'istruzione nella Dichiarazione Universale dei diritti dell'uomo (Art.26).	Approfondimento 1
			Ricercare materiali e storie di persone o gruppi cui sono stati negati tali diritti o che con il loro intervento hanno dato luogo a cambiamenti di rilievo nell'ambito della difesa dei diritti umani e del diritto all'istruzione.	Italiano 2 Totale 11 ore
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE: **"Alimentazione sostenibile"**	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita. Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	Individuare i principi, e i comportamenti individuali e collettivi per la salute, la sicurezza, il benessere psicofisico delle persone; apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare. Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale. Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Riconoscere l'importanza e la	Il brand "Mady in Italy" nel settore agroalimentare.	Geografia 1
			Il valore che gli alimenti assumono nel corretto funzionamento del proprio corpo. I disturbi alimentari tra gli adolescenti. Piramide alimentare e dieta mediterranea.	Ed. Fisica 2
			Il junk food; I cibi francesi. 16 Ottobre, Giornata mondiale dell'alimentazione	Inglese 2 Francese 2
			Consumatori responsabili contro gli sprechi alimentari; Agricoltura sostenibile e impronta ecologica.	Tecnologia 1 Scienze 3

		funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.	Statistica sugli sprechi alimentari nella propria famiglia.	Totale 11 ore
CITTADINZA DIGITALE: **"L'era digitale"**	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.	Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali. Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.	Prima e dopo il digitale; Nativo digitale e Immigrato digitale; Pro e contro il digitale; digitale vs analogico	Storia 1
			L'evoluzione della comunicazione nell'era digitale: dalla lettera all'email	Italiano 2
			Che cos'è l'Intelligenza artificiale	Matematica 2
			La rivoluzione digitale nel mondo del lavoro e della produzione	Tecnologia 2
			La musica nell'era digitale	Musica 2
			La Digital Art	Arte 2 Totale: 11 ore Totale 33 ore

CLASSE TERZA

Assi Tematici	**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**	**Abilità**	**Conoscenze**	**Discipline**
COSTITUZIONE: **"La Patria, casa di tutti"**	Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.	Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52). Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana; conoscere l'inno nazionale e la sua origine;	La Costituzione: frutto e sostegno della Patria (Art.52)	Approfondimento 1
			Il diritto di Cittadinanza ieri e oggi	Italiano 2
			La Patria, memoria storica (i grandi insegnamenti dei Romani)	Storia 2
			I simboli patriottici dell'Italia	Arte 2
			l'Inno di Mameli la Marsellaise God save the king.	Musica 2 Francese 1 Inglese 1 Totale: 11 ore
	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.	Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze	Gli effetti delle dipendenze sul cervello. I danni della droga, dell'alcol e del fumo.	Scienze 3

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE: **"Le dipendenze"**	Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.	psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo. Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità.	Produzione di un opuscolo o prodotto digitale a carattere informativo sugli effetti delle dipendenze tra i giovani	
			I paesi produttori di droghe, la dimensione economica del fenomeno, le mafie.	Geografia 3
			Adolescenza e dipendenze dai giochi d'azzardo e da videogiochi	Italiano 1
			Nelle virtù cristiane, libertà dalle dipendenze	Religione 2
			Il doping	Ed. Fisica 2
				Totale: 11 ore
CITTADINZA DIGITALE: **"Cittadini della rete"**	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo	Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore. Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui. Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali.	Storia e avvento di Internet; Internet tra economia e politica.	Storia 1
			Identità digitale e privacy; Dichiarazione dei Diritti di Internet.	Tecnologia 3
			La Netiquette	Francese 2
			Fake news e Fact-checking	Inglese 2
			La reputazione digitale: faccio selfie, quindi esisto!	Italiano 1
			Intelligenza artificiale: punti di forza e criticità.	Matematica 2 Totale: 11 ore Totale 33 ore

LA VALUTAZIONE per EDUCAZIONE CIVICA

Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/Secondaria di primo grado

L'insegnamento trasversale dell'Educazione civica è oggetto delle valutazioni periodiche e finali.

I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei docenti per le singole discipline e già inseriti nel PTOF dovranno essere integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione dell'insegnamento dell'Educazione civica.

In sede di scrutinio il docente coordinatore dell'insegnamento formula la proposta di valutazione, espressa ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del team o del Consiglio di Classe cui è affidato l'insegnamento dell'educazione civica. Tali elementi conoscitivi sono raccolti dall'intero team e dal Consiglio di Classe nella realizzazione di percorsi interdisciplinari.

La valutazione deve essere coerente con le competenze, abilità e conoscenze indicate nella programmazione per l'insegnamento dell'Educazione civica e affrontate durante l'attività didattica. I docenti della classe e il Consiglio di Classe possono avvalersi di strumenti condivisi, quali rubriche e griglie di osservazione, che possono

essere applicati ai percorsi interdisciplinari, finalizzati a rendere conto del conseguimento da parte degli alunni delle conoscenze e abilità e del progressivo sviluppo delle competenze previste nella sezione del curricolo dedicata all'educazione civica.
Il Collegio dei Docenti delle scuole del primo ciclo dovrà esplicitare a quale livello di apprendimento corrisponde il voto in decimi attribuito agli alunni della scuola secondaria di primo grado anche per l'Educazione Civica. Per gli alunni della scuola primaria, il docente coordinatore propone l'attribuzione di un giudizio descrittivo, elaborato tenendo a riferimento i criteri valutativi indicati nel PTOF, che viene riportato nel documento di valutazione.
Si allega, inoltre, al presente Curriculo, il format dell' UDA di Educazione Civica (ALLEGATO 1) , che dovrà essere compilato dal singolo Consiglio di Classe ed allegato alla Programmazione Coordinata, sul Registro Elettronico, a cura del Coordinatore di ogni singola classe.

EDUCAZIONE CIVICA (Livelli di competenza)			
Scuola dell'Infanzia 3° anno	**Scuola Primaria 3° anno**	**Scuola Primaria 5° anno**	**Scuola Secondaria 3° anno**
(1°-3° anno) L'alunno assume atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva, anche di rispetto delle regole e di assunzione di responsabilità. Ha sviluppato consapevolezza dell'identità personale, sociale, culturale. Attiva in maniera autonoma comportamenti essenziali alla relazione con coetanei, adulti e ambiente in cui si vive. Riconosce l'effetto delle proprie azioni e ne accetta le conseguenze. Riconosce le azioni che mirano alla pace e alla fratellanza, al rispetto della vita e dell'ambiente. Collabora ed interagisce positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.	(1°-3° anno) L'alunno comprende il significato delle regole per la convivenza civile e assume atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva, di rispetto e di assunzione di responsabilità. Ha sviluppato consapevolezza dell'identità personale, sociale, culturale. Attiva in maniera autonoma comportamenti essenziali alla relazione con coetanei, adulti e ambiente in cui si vive. Riconosce l'effetto delle proprie azioni e ne accetta le conseguenze. Riconosce le azioni che mirano alla pace e alla fratellanza, al rispetto della vita e dell'ambiente. Collabora ed interagisce positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.	(4°-5° anno) L'alunno comprende il significato delle regole per la convivenza civile; partecipa responsabilmente alla vita della comunità scolastica. Riconosce le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principi etici (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione e dalle Carte Internazionali. Assume comportamenti nel rispetto delle diversità personali, culturali, di genere; mantiene comportamenti e stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propri e altrui. Esercita il pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni quotidiane; rispettare la riservatezza e l'integrità propria e degli altri, affronta con razionalità il pregiudizio. Collabora ed interagisce positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.	(1°-3° anno) L'alunno comprende il significato delle regole per la convivenza civile; partecipa responsabilmente alla vita della comunità scolastica. Riconosce le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principi etici (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione e dalle Carte Internazionali. Assume comportamenti nel rispetto delle diversità personali, culturali, di genere; mantiene comportamenti e stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propri e altrui. Esercita il pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni quotidiane; rispettare la riservatezza e l'integrità propria e degli altri, affronta con razionalità il pregiudizio. Collabora ed interagisce positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.

Livelli	Indicatori esplicativi
A – *Avanzato*	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le propri opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – *Intermedio*	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – *Base*	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – *Iniziale*	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

INDICATORI GENERALI PER LA VALUTAZIONE DELL'EDUCAZIONE CIVICA			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE al raggiungimento delle quali concorre il curricolo di Educazione Civica	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**ATTEGGIAMENTI/COMPORTAMENTI**
	L'alunno conosce i temi trattati.	**L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati.**	**L'alunno adotta atteggiamenti e comportamenti coerenti con l'educazione civica e adempie alle responsabilità che gli vengono affidate.**

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA 4. COMPETENZA DIGITALE 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	L'alunno conosce: • i principi su cui si fonda la convivenza (regola, norma, patto, condivisione, diritto, dovere, negoziazione, votazione, rappresentanza, …); • gli articoli della Costituzione e i principi generali delle leggi e delle carte internazionali; • le organizzazioni e i sistemi sociali, amministrativi, politici e i loro organi, ruoli e funzioni, a livello locale, nazionale, internazionale; • le principali azioni e/o gli obiettivi rivolti a raggiungere uno sviluppo economico sostenibile, la salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propri e altrui; • i diritti e i doveri del cittadino nel mondo digitale; • le potenzialità e rischi nell'uso della rete e delle tecnologie digitali.	L'alunno sa: • individuare e riferire gli aspetti connessi alla cittadinanza negli argomenti studiati nelle diverse discipline; • riferire e riconoscere, a partire dalla propria esperienza fino ai temi di studio e alla cronaca, i diritti e i doveri delle persone, collegandoli a quanto sancito dalla Costituzione, dalle Carte internazionali e dalle leggi; • applicare, nelle condotte quotidiane, i principi di sicurezza, sostenibilità, salute e uso consapevole delle tecnologie appresi nelle discipline.	L'alunno: • adotta comportamenti coerenti con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti; • partecipa attivamente, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della scuola e della comunità; • assume comportamenti adeguati, nella consapevolezza dell'importanza dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità personali, culturali e di genere; • adotta comportamenti e stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propri e altrui; • adotta comportamenti corretti nell'utilizzo dei dispositivi informatici e nella navigazione in rete; • esercita pensiero critico nell'accesso alle informazioni, preserva la riservatezza dei dati e rispetta l'identità digitale propria e altrui; • collabora e interagisce positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA

VOTI E CORRISPONDENTI LIVELLI						
VOTO NUMERICO	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
LIVELLO DI COMPETENZA	**INIZIALE**	**BASE**	**INTERMEDIO**		**AVANZATO**	
CONOSCENZE INDICATORE: L'ALUNNO CONOSCE I TEMI TRATTATI	Le conoscenze sui temi proposti sono minime, organizzabili e recuperabili con difficoltà solo con l'aiuto del docente mediante mappe e/o schemi.	Le conoscenze sui temi proposti sono essenziali, non sempre organizzate e recuperabili con qualche aiuto dell'insegnante.	Le conoscenze sui temi proposti sono discrete ma non sempre ben organizzate. L'alunno generalmente è in grado di metterle in relazione, recuperarle in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro proposto dal docente.	Le conoscenze sui temi proposti son consolidate e organizzate. L'alunno sa recuperarle in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro proposto dal docente.	Le conoscenze sui temi proposti sono esaurienti, consolidate e ben organizzate. L'alunno sa recuperale, metterle in relazione in modo autonomo e utilizzarle consapevolmente nel lavoro.	Le conoscenze sui temi proposti sono complete, consolidate e be organizzate. L'alunno è in grado di metterle in relazione in modo autonomo e di utilizzarle nel lavoro proposto dal docente anche in contesti nuovi.
	L'alunno mette in atto le abilità solo nei casi più semplici e/o vicini alla		L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai		

ABILITA' INDICATORE: L'ALUNNO METTE IN ATTO LE ABILITÀ CONNESSE AI TEMI TRATTATI	propria esperienza diretta connesse ai temi trattati solo con il supporto e lo stimolo del docente e dei compagni.	L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati nei casi più semplici e/o vicini alla propria diretta esperienza, altrimenti con l'aiuto del docente.	temi trattati nei contesti più noti e vicini all'esperienza diretta. Con il supporto del docente, collega le esperienze ai testi studiati e ad altri contesti.	temi trattati e sa collegare con buona pertinenza le conoscenze alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati.	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati e sa collegare con buona pertinenza e completezza le conoscenze alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati, apportando contributi personali.	L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati in autonomia; le collega alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati, in modo pertinente e completo apportando contributi personali e originali adattati alle diverse situazioni.
ATTEGGIAMENTI/ COMPORTAMENTI INDICATORE: L'ALUNNO ADOTTA COMPORTAMENTI E ATTEGGIAMENTI COERENTI CON L'EDUCAZIONE CIVICA	L'alunno non sempre adotta comportamenti e atteggia-menti coerenti con l'educazione civica e ne acquisisce consapevolezza solo con la sollecitazione degli adulti. La partecipazione alle attività proposte è superficiale e l'impegno è discontinuo.	L'alunno generalmente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica, ma, con la sollecitazione degli adulti, si avvia ad acquisire capacità di riflessione e consapevolezza in materia. Adempie alle responsabilità che gli vengono affidate con il supporto degli adulti. La partecipazione alle attività proposte è abbastanza regolare e l'impegno è per lo più costante.	L'alunno solitamente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne sufficiente consapevolezza attraverso le riflessioni personali. Adempie alle responsabilità che gli vengono affidate con la supervisione degli adulti o dei compagni.	L'alunno adotta comporta-menti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle conversazioni. Adempie alle responsabilità che gli vengono affidate.	L'alunno adotta regolar- mente comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle conversazioni; mostra capacità di generalizzazione delle condotte in contesti noti e non noti. Nel lavoro e verso il gruppo si assume responsabilità, a cui adempie con scrupolo.	L'alunno adotta sempre comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle conversazioni; mostra capacità di generalizzazione delle condotte in contesti noti e non noti; porta contributi personali e proposte di miglioramento, esercitando un'influenza positiva sul gruppo. Nel lavoro, nel gruppo, verso le altre persone e nella comunità si assume responsabilità, a cui adempie con scrupolo e spirito propositivo.

ALLEGATO N.1

FORMAT DI PROGETTAZIONE CURRICOLARE DI EDUCAZIONE CIVICA

IC BORRELLO-FIORENTINO

Asse 1 Costituzione – Asse 2 Sviluppo economico e Sostenibilità – Asse 3 Cittadinanza digitale

FORMAT DI PROGETTAZIONE DELL'UdA in EC

UNITA' DI APPRENDIMENTO			
DENOMINAZIONE	(Indicare il titolo dell'Uda)		
COMPITO SIGNIFICATIVO E PRODOTTO	(Indicare il compito autentico)		
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	(indicare le discipline coinvolte)		
COMPETENZE DEL PROFILO alla fine del primo ciclo 1. L'alunno comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente/È consapevole dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità / Riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali/ Rispetta le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità . 2. Comprende l'importanza della crescita economica e del lavoro./ Comprende le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio/ Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali/ Sviluppa atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita/Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria/Matura scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie / Matura scelte e condotte di contrasto all'illegalità. 3. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro/ Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare/ È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.	**COMPETENZE CHIAVE** ☐ **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.**	**COMPETENZE DISCIPLINARI** **Primaria e Secondaria di primo grado** L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative; riflette sul significato e sulle conseguenze di parole e atteggiamenti; valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Rispetta le regole condivise; assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 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. Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità; impara a imparare (attraverso varie forme di attività e informazione), individua collegamenti e relazioni mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). **Infanzia - CAMPI DI ESPERIENZA** Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza; comprendere testi di vario tipo letti da altri;	**OdA (ABILITA' /CONOSCENZE) – (fare riferimento al Curriculo)** **Infanzia / Primaria e Secondaria di primo grado**

		porre domande, discutere, confrontare ipotesi. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione). Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.	
CONTENUTI	(indicare gli argomenti trattati nelle singole discipline)		
UTENTI DESTINATARI			
PREREQUISITI			

FASI	**FASE 1** - **Esperienza**: Presentazione della consegna e/o situazione-problema. Tratta dal mondo reale, da cui parte l'UdA.
	FASE 2 – **Fase di ricerca-azione**: (Anche con l'aiuto dell'insegnante) Reperire materiali e individuare strategie di problem solving. Eventuale incontro con esperti. Visione filmati/ Lezione frontale dialogata.
	FASE 3 – **Applicazione:** Realizzazione del prodotto applicando le regole**.**
	FASE 4 – Comunicazione: Presentazione (all'insegnante, alla classe, al pubblico).
	FASE 5 - Analisi delle proprie strategie di apprendimento: Rielaborazione e generalizzazione di quanto appreso, relazione sul lavoro svolto. Test di gradimento e verifica finale.
METODOLOGIA	**(Prodotto)** Si prevedono: l'esplicitazione degli obiettivi e delle finalità dell'attività proposta; l'esplicitazione chiara delle prestazioni richieste; la richiesta dell'operatività come azione privilegiata; la lezione frontale per presentare e riepilogare; l'uso della discussione per coinvolgere e motivare; la lezione interattiva; il lavoro di gruppo. **/ (Processo)** Approccio funzionale - comunicativo – ciclico; metodo induttivo; cooperative learning; problem solving; attività di laboratorio; esercitazioni pratiche; brainstorming; didattica laboratoriale;

STRATEGIE	**Alunni stranieri**: I compagni di classe come risorsa./Lavori di gruppo/ Strategie logico visive (es.: uso di mappe concettuali)./ Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari./ Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio.	**Recupero e BES**: Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe./ Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia./ Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato./ Attività ed esercitazioni guidate./ Attività per gruppi di livello./ Riproposizione dei contenuti in forma diversificata./ Lavori differenziati/ Prove e attività semplificate./ Schede strutturate./ Personalizzazione delle forme di verifica.	**Consolidamento**: Attività mirate a migliorare il metodo di studio/ Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche/ Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione/ Attività per gruppi di livello.	**Potenziamento**: Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro/ Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica/ Rielaborazione dei contenuti/ Impulso allo spirito critico e alla creatività/ Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro/ Attività (anche) per gruppi di livello/ Coordinamento e tutoraggio nei lavori di gruppo/ Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
STRUMENTI				
TEMPI	(vanno riportate in modo coerente le ore del Curriculo di riferimento e l'Asse di riferimento)			
RISORSE UMANE INTERNE E/O ESTERNE	(Docenti interni o extracurriculari)			
PROCESSI COGNITIVI ATTIVATI	Attivare conoscenze pregresse; mettersi in situazione comunicativa; prestare attenzione; ascoltare; parlare; intervenire; discutere; formulare domande; memorizzare; elencare; riprodurre; associare; sintetizzare; collegare; enucleare; percepire; categorizzare; selezionare; organizzare; ordinare; osservare; scomporre; ricomporre; identificare; discriminare; generalizzare; analizzare; commentare; trascrivere; decodificare; comprendere; confrontare; progettare, produrre; elaborare; rielaborare; riflettere; schematizzare; ipotizzare; ricordare; manipolare; creare; maturare autostima; valutare.			

VALUTAZIONE per l'EC

La valutazione avverrà, in itinere durante le varie fasi dei lavori, sulla base dei criteri di valutazione degli apprendimenti delle singole discipline e prendendo in considerazione le "Competenze in chiave europea" previste. Si terrà conto dell'impegno, della capacità collaborativa e del senso di responsabilità di ciascun allievo. Per la valutazione complessiva dei lavori verrà utilizzata alla fine una "Griglia di valutazione UDA" predisposta e allegata.

VOTI E CORRISPONDENTI LIVELLI

VOTO NUMERICO	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
LIVELLO DI COMPETENZA	**INIZIALE**	**BASE**	**INTERMEDIO**		**AVANZATO**	
CONOSCENZE INDICATORE: L'ALUNNO CONOSCE I TEMI TRATTATI	Le conoscenze sui temi proposti sono minime, organizzabili e recuperabili con difficoltà solo con l'aiuto del docente mediante mappe e/o schemi.	Le conoscenze sui temi proposti sono essenziali, non sempre organizzate e recuperabili con qualche aiuto dell'insegnante.	Le conoscenze sui temi proposti sono discrete ma non sempre ben organizzate. L'alunno generalmente è in grado di metterle in relazione, recuperarle in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro proposto dal docente.	Le conoscenze sui temi proposti son consolidate e organizzate. L'alunno sa recuperarle in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro proposto dal docente.	Le conoscenze sui temi proposti sono esaurienti, consolidate e ben organizzate. L'alunno sa recuperale, metterle in relazione in modo	Le conoscenze sui temi proposti sono complete, consolidate e be organizzate. L'alunno è in grado di metterle in relazione in modo autonomo e di utilizzarle nel

					autonomo e utilizzarle consapevolmente nel lavoro.	lavoro proposto dal docente anche in contesti nuovi.
ABILITA' INDICATORE: L'ALUNNO METTE IN ATTO LE ABILITÀ CONNESSE AI TEMI TRATTATI	L'alunno mette in atto le abilità solo nei casi più semplici e/o vicini alla propria esperienza diretta connesse ai temi trattati solo con il supporto e lo stimolo del docente e dei compagni.	L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati nei casi più semplici e/o vicini alla propria diretta esperienza, altrimenti con l'aiuto del docente.	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati nei contesti più noti e vicini all'esperienza diretta. Con il supporto del docente, collega le esperienze ai testi studiati e ad altri contesti.	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati e sa collegare con buona pertinenza le conoscenze alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati.	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati e sa collegare con buona pertinenza e completezza le conoscenze alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati, apportando contributi personali.	L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati in autonomia; le collega alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati, in modo pertinente e completo apportando contributi personali e originali adattati alle diverse situazioni.
ATTEGGIAMENTI/ **COMPORTAMENTI** INDICATORE: L'ALUNNO ADOTTA COMPORTAMENTI E ATTEGGIAMENTI COERENTI CON L'EDUCAZIONE CIVICA	L'alunno non sempre adotta comportamenti e atteggia-menti coerenti con l'educazione civica e ne acquisisce consapevolezza solo con la sollecitazione degli adulti. La partecipazione alle attività proposte è superficiale e l'impegno è discontinuo.	L'alunno generalmente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica, ma, con la sollecitazione degli adulti, si avvia ad acquisire capacità di riflessione e consapevolezza in materia. Adempie alle responsabilità che gli vengono affidate con il supporto degli adulti. La partecipazione alle attività proposte è abbastanza regolare e l'impegno è per lo più costante.	L'alunno solitamente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne sufficiente consapevolezza attraverso le riflessioni personali. Adempie alle responsabilità che gli vengono affidate con la supervisione degli adulti o dei compagni.	L'alunno adotta comporta-menti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle conversazioni. Adempie alle responsabilità che gli vengono affidate.	L'alunno adotta regolar- mente comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle conversazioni; mostra capacità di generalizzazione delle condotte in contesti noti e non noti. Nel lavoro e verso il gruppo si assume responsabilità, a cui adempie con scrupolo.	L'alunno adotta sempre comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle conversazioni; mostra capacità di generalizzazione delle condotte in contesti noti e non noti; porta contributi personali e proposte di miglioramento, esercitando un'influenza positiva sul gruppo. Nel lavoro, nel gruppo, verso le altre persone e nella comunità si assume responsabilità, a cui adempie con scrupolo e spirito propositivo.

ALLEGATO C
Introduzione: Importanza delle STEM e delle Competenze Digitali nelle Scuole

Quadro Normativo

Il curriculum STEM per l'istituto comprensivo si basa su indicazioni nazionali e internazionali che promuovono la diffusione delle competenze scientifiche e tecnologiche, essenziali nel mondo moderno. In Italia, le indicazioni nazionali per il primo ciclo d'istruzione sottolineano l'importanza delle STEM per formare cittadini consapevoli, capaci di pensiero critico e dotati delle competenze necessarie per affrontare le sfide della società contemporanea. A livello europeo, il quadro di riferimento delle competenze digitali, DigComp 2.2, stabilisce i punti chiave per le competenze digitali che gli studenti devono acquisire per un uso sicuro, responsabile e innovativo della tecnologia.

Importanza delle STEM e delle Competenze Digitali

Le discipline STEM non solo aiutano a sviluppare il pensiero logico e critico, ma abituano anche gli studenti a risolvere problemi, a lavorare in modo collaborativo e a sviluppare creatività e autonomia. Le competenze digitali, definite dal DigComp 2.2, sono altrettanto essenziali per un uso consapevole della tecnologia e si articolano in cinque aree principali: alfabetizzazione digitale e informativa, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi.

Scuola dell'infanzia

L'approccio alle STEM verrà realizzato attraverso attività educative che incoraggino il bambino ad un approccio matematico-scientifico-tecnologico al mondo naturale e artificiale che lo circonda. Il campo di esperienza che sarà privilegiato è la "conoscenza del mondo" intesa come "oggetti, fenomeni, viventi, numeri e spazio", che consentirà ai bambini di elaborare la prima "organizzazione fisica" del mondo esterno e di familiarizzare con le prime fondamentali competenze aritmetiche e geometriche, ponendo così le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno affrontati nella scuola primaria. Verranno proposte semplici attività che siano da stimolo per i bambini a osservare la realtà, raccogliere dati, confrontare quantità e situazioni, stabilire corrispondenze biunivoche, quantificare e misurare, aggiungere e togliere, numerare, formulare ipotesi, elaborare idee personali da confrontare con i compagni e con le figure educative e pianificare azioni per verificarne la correttezza e collocare eventi e situazioni nel tempo e nello spazio. I bambini, inoltre, verranno introdotti al pensiero computazionale attraverso attività di coding plugged e unplugged e l'utilizzo di semplici robot, specifici per l'infanzia, che permettano di discretizzare un'operazione complessa in una sequenza di operazioni più semplici programmate e ripetibili.

Obiettivi Generali:

- stimolare la curiosità verso il mondo naturale e artificiale;
- promuovere lo sviluppo di abilità logiche e di osservazione;
- sapersi orientare nello spazio;
- sapere osservare semplici fenomeni naturali;
- saper raccogliere e catalogare semplici dati;
- saper quantificare, misurare e comparare semplici quantità;
- sviluppare un approccio positivo verso la matematica, la scienza e la tecnologia tramite esperienze ludiche e sensoriali;
- sapere riconoscere semplici figure geometriche, classificandole in base alla forma;
- saper scomporre semplici operazioni in una sequenza di azioni basilari;
- saper utilizzare e programmare robot didattici per l'esecuzione di semplici operazioni;
- promuovere la creatività e la curiosità;

- sviluppare autonomia nell'esecuzione del proprio lavoro, in relazione alla fascia d'età;
- sapersi confrontare con altri pari per l'esecuzione di semplici attività, anche di carattere ludico, in gruppi di lavoro cooperativo;
- acquisire nozioni di base sulle competenze digitali in modo ludico e pratico.

Strategie metodologiche e didattiche:

- Esperienze tattili e sensoriali: attraverso giochi con materiali naturali (sabbia, acqua, foglie) e artificiali, si incoraggia la sperimentazione e la manipolazione, basi per la comprensione scientifica e tecnologica.
- esplorazione del mondo naturale: passeggiate esplorative, esperienze concrete di orto-botanica e osservazione diretta della natura, incoraggiando i bambini a formulare domande e osservazioni su fenomeni naturali (pioggia, vento, crescita delle piante, ecc.);
- attività di coding unplugged: attività senza dispositivi, come il coding attraverso il movimento e giochi a terra, per introdurre i primi concetti di sequenza, causa-effetto e logica;
- uso di robot didattici semplici: piccoli robot programmabili, come i SuperDOC, che i bambini possono utilizzare per risolvere percorsi semplici, promuovendo abilità logiche e di problem-solving in modo ludico.

Collegamenti a DigComp 2.2:

- alfabetizzazione digitale e informativa: attraverso l'uso di app semplici su tablet, i bambini apprendono il concetto di causa-effetto. I giochi digitali educativi insegnano a esplorare e riconoscere immagini, suoni e forme;
- comunicazione e collaborazione: con l'uso di robot didattici e di altre risorse digitali collaborative, i bambini lavorano insieme su attività guidate, imparando a comunicare le loro scelte e a rispettare quelle degli altri;
- robotica educativa semplice: utilizzando strumenti come i robot didattici, i bambini si avvicinano al pensiero computazionale e alla sequenza logica. Le attività con i robot insegnano ai bambini a risolvere problemi attraverso tentativi ed errori in modo intuitivo.

Scuola Primaria

Obiettivi Generali:

- introdurre i fondamenti delle discipline STEM con un approccio pratico.
- sviluppare conoscenze e abilità scientifico-tecnologiche attraverso l'apprendimento informale, ludico e laboratoriale;
- consolidare le capacità elaborative e deduttive attraverso il problem solving;
- promuovere la consapevolezza e l'importanza del lavoro in gruppo e dell'apprendimento tra pari in tutti i contesti formativi, superando il gap creato dalla disparità di genere;
- promuovere capacità di progettazione e pianificazione;
- sviluppare il senso critico e la consapevolezza del proprio pensiero;
- favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza tra le giovani studentesse della propria attitudine verso le discipline STEM e in generale verso un sapere scientifico-tecnologico;
- promuovere la creatività e la curiosità;
- sviluppare autonomia nell'esecuzione del proprio lavoro;

- favorire le competenze sociali, anche sapendosi confrontare con i pari per l'esecuzione di attività in gruppi di lavoro cooperativo;
- favorire le competenze metacognitive;
- sviluppare e promuovere il pensiero computazionale, anche attraverso attività di coding plugged e unplugged;
- saper utilizzare e programmare robot per l'esecuzione di semplici operazioni;
- favorire lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità;
- sviluppare le prime competenze digitali in modo critico e consapevole;
- favorire l'acquisizione delle competenze previste all'interno delle cinque aree del DigComp 2.2.

Strategie metodologiche e didattiche:

- learning by doing e laboratori sperimentali: creare laboratori per introdurre la fisica e la chimica di base (es. esperimenti con l'acqua, misurazioni, costruzioni) per un apprendimento pratico e diretto;
- cooperative learning e didattica inclusiva: formare gruppi di lavoro misti per includere tutti e favorire l'aiuto reciproco. Le TIC permettono adattamenti personalizzati per alunni con bisogni educativi speciali.
- progetti di scienze e tecnologia: attività interdisciplinari come la costruzione di piccoli modelli in legno o materiali di recupero per comprendere i meccanismi e introdurre semplici concetti di ingegneria.
- uso di PC, tablet e software educativi: app e strumenti interattivi per la matematica e le scienze (es. GeoGebra, Scratch!) aiutano a rendere più coinvolgente l'apprendimento e introducono al coding;
- robotica educativa e coding: uso di robot educativi programmabili (es. LEGO Education, mBot, ecc.) per stimolare il pensiero computazionale e sviluppare capacità di sequenza logica e problem solving.

Collegamenti a DigComp 2.2:

- alfabetizzazione digitale e informativa: con l'uso di iPad e strumenti digitali, gli studenti imparano a cercare e interpretare informazioni. App educative come Scratch! facilitano l'apprendimento del coding e introducono la logica dei comandi sequenziali;
- comunicazione e collaborazione: lavoro di gruppo utilizzando anche le potenzialità di condivisione degli strumenti digitali (es. iPad), in cui gli studenti imparano a condividere informazioni, a fare domande e a dare feedback ai compagni, promuovendo un ambiente di apprendimento inclusivo;
- creazione di contenuti digitali: attività di disegno digitale o creazione di semplici documenti e presentazioni su PC e tablet stimolano la creatività e l'autonomia degli studenti, aiutandoli a produrre contenuti digitali su temi vari;
- sicurezza: prime nozioni di sicurezza digitale attraverso giochi educativi, dove si esplorano i concetti di dati personali e di privacy;
- problem solving: attraverso la robotica e il coding (con strumenti come i robot educativi), gli studenti imparano a risolvere piccoli problemi, migliorando il loro approccio analitico e il pensiero critico.

Scuola Secondaria di Primo Grado

Obiettivi Generali:

- sviluppare conoscenze ed abilità scientifico-tecnologiche attraverso l'apprendimento informale, ludico e laboratoriale;
- consolidare le capacità elaborative e deduttive attraverso il problem solving;

- promuovere la consapevolezza e l'importanza del lavoro in gruppo e dell'apprendimento tra pari in tutti i contesti formativi, superando il gap creato dalla disparità di genere;
- promuovere capacità di progettazione e pianificazione;
- sviluppare il senso critico e la consapevolezza del proprio pensiero;
- favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza tra le giovani studentesse della propria attitudine verso le discipline STEM e in generale verso un sapere scientifico-tecnologico;
- promuovere la creatività e la curiosità;
- sviluppare autonomia nell'esecuzione del proprio lavoro, in relazione alla fascia d'età;
- favorire le competenze sociali, anche sapendosi confrontare con i pari per l'esecuzione di attività in gruppi di lavoro cooperativo;
- favorire le competenze metacognitive;
- sviluppare e promuovere il pensiero computazionale, anche attraverso attività di coding plugged e unplugged;
- saper utilizzare e programmare robot per l'esecuzione di semplici operazioni;
- favorire lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità;
- approfondire le conoscenze nelle aree delle scienze, tecnologia, ingegneria e matematica;
- utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo, sviluppando una consapevolezza delle sue potenzialità e dei suoi limiti;
- potenziare la capacità di lavorare in team e di sviluppare soluzioni innovative.
- favorire l'acquisizione delle competenze previste all'interno delle cinque aree del DigComp 2.2.

Strategie metodologiche e didattiche:

- project-based Learning (PBL): creare progetti di lunga durata in cui gli studenti possono investigare temi scientifici e tecnologici (es. ecosistemi, fonti di energia, inquinamento) e proporre soluzioni;
- laboratori digitali con iPad (o tablet in generale), PC e Robot Didattici: uso di app specifiche e piattaforme come Tinkercad e Scratch! per il coding e la creazione di prototipi digitali;
- pensiero critico e problem solving: attraverso l'analisi di scenari più o meno complessi e casi studio, gli studenti sviluppano capacità di analisi e di presa di decisioni critiche. Gli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola (es. iPad) consentono di simulare situazioni e di valutare soluzioni in tempo reale;
- ingegneria e robotica creativa: progettazione e costruzione di robot o prototipi in gruppi per risolvere problemi concreti, con strumenti come i robot educativi (quali LEGO Education). Questo incoraggia il pensiero ingegneristico e la sperimentazione;
- promozione della creatività e dell'autonomia: favorire lo sviluppo di progetti individuali o di gruppo su temi di interesse, permettendo agli studenti di esplorare autonomamente e in modo creativo le materie STEM;
- cittadinanza digitale e cybersecurity: educare all'uso responsabile e sicuro della rete, promuovendo la comprensione dei rischi e delle potenzialità del mondo digitale.

Collegamenti a DigComp 2.2:

- alfabetizzazione digitale e informativa: gli studenti imparano a fare ricerche in modo critico, valutando l'attendibilità delle fonti e utilizzando strumenti digitali avanzati per creare presentazioni o progetti multimediali su temi vari;

- comunicazione e collaborazione: progetti di gruppo su piattaforme collaborative e/o utilizzando le potenzialità di condivisione degli strumenti digitali, attraverso i quali gli studenti imparano a comunicare digitalmente in modo efficace e rispettoso. La progettazione di lavori di gruppo su piattaforme digitali permette di sviluppare capacità di collaborazione anche a distanza;
- creazione di contenuti digitali: gli studenti lavorano su progetti di robotica e coding di vario livello di difficoltà, utilizzando strumenti i LEGO Education o altri robot didattici, e sviluppano progetti digitali che integrano programmazione e progettazione. Si introduce la modellazione 3D con Tinkercad, promuovendo competenze legate all'ingegneria;
- sicurezza e cittadinanza digitale: approfondimento della cybersecurity e delle norme della cittadinanza digitale, con laboratori sui rischi di phishing, privacy e protezione dei dati. Gli studenti esplorano le buone pratiche di sicurezza e imparano ad adottare comportamenti consapevoli nell'utilizzo di app e social media;
- risoluzione dei problemi e innovazione: attraverso casi studio e progetti di problem-solving, gli studenti si esercitano a risolvere problemi complessi, usando il coding e la robotica. Questi progetti stimolano l'innovazione e la capacità di proporre soluzioni alternative, unendo le competenze tecniche alle capacità creative.

Indicazioni Metodologiche Generali

- Laboratorialità e coinvolgimento pratico: l'insegnamento delle STEM richiede esperienze pratiche, come l'uso di laboratori fisici e digitali, per mettere in pratica concetti teorici e/o complessi;
- learning by doing e problem solving: la soluzione di problemi concreti e progetti permette agli studenti di applicare le conoscenze teoriche in modo pratico e significativo;
- sviluppo del pensiero critico: utilizzare casi studio e discussioni guidate per stimolare una riflessione critica sull'uso della tecnologia nella società;
- didattica inclusiva e adattabilità: adattare i percorsi educativi alle esigenze individuali e di gruppo, grazie all'uso di tecnologie che consentono differenti modalità di apprendimento;
- cooperative learning e intelligenza creativa: favorire il lavoro di squadra e incoraggiare l'espressione di idee innovative, valorizzando il contributo di ogni studente;
- pensiero critico e risoluzione dei problemi: utilizzare il metodo scientifico e il problem-solving per sviluppare il pensiero critico. Il DigComp 2.2 rafforza questo approccio stimolando una riflessione critica su come la tecnologia influenzi la società.

Il Dirigente Scolastico Dott. Giuseppe Guida