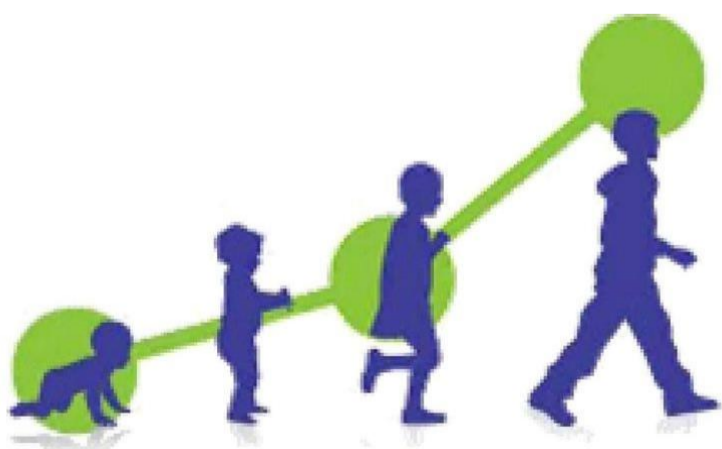


I.C.S. "IGNAZIO BUTTITA"



CURRICOLO VERTICALE

PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



PREMESSA

L'istituto Comprensivo Statale "Ignazio Buttitta" è costituito da tre ordini di scuola: infanzia, primaria, secondaria di primo grado. Ha sempre rappresentato una comunità che persegue pienamente la propria funzione pubblica, impegnandosi per il successo formativo di tutti e di ciascun studente, con particolare attenzione a quelli più deboli, accettando la sfida delle diversità e della loro valorizzazione. Le finalità dell'Istituto e il Curricolo sono formulati in un'ottica alunno centrica, con particolare attenzione agli aspetti cognitivi, affettivi, relazionali, etici e morali dell'alunno. La scuola favorisce lo sviluppo delle competenze culturali di base, metodologiche, metacognitive, sociali e critiche che consentiranno la capacità' di imparare ad apprendere anche in contesti in continuo mutamento.

Questo nuovo Curricolo verticale, **approvato dal Collegio dei docenti con delibera n. 44 del 2 ottobre 2020**, è un aggiornamento del Curricolo Verticale adottato negli anni precedenti, anche per le nuove sollecitazioni culturali, sociali e istituzionali. Nel mese di marzo 2018, il Comitato Scientifico Nazionale per l'attuazione delle Indicazioni Nazionali ha pubblicato il documento "**INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI**" in cui viene riproposta una rilettura delle **Indicazioni Nazionali del 2012** attraverso le competenze di Cittadinanza. Inoltre, **il 22 Maggio 2018** è stato pubblicato dal **Consiglio dell'Unione Europea**, una raccomandazione che sostituisce la precedente emessa dal Parlamento e dal Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa alle **COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE**.

Il **Curricolo verticale** del nostro istituto è predisposto all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa con riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina.

Il curricolo verticale si propone di:

- valorizzare gli elementi di continuità, la gradualità degli apprendimenti e le conoscenze pregresse;
- presentare una coerenza interna;
- avere una funzione orientativa in ciascun ciclo in modo particolare alla fine della secondaria.

Il Curricolo si articola attraverso i CAMPI DI ESPERIENZA nella scuola dell'Infanzia, attraverso DISCIPLINE nella scuola primaria e secondaria di I grado, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i segmenti scolastici. E' un progetto unitario scandito da obiettivi gradualmente e progressivi, che permettano di consolidare l'apprendimento e al tempo stesso di evolvere verso nuove competenze. Esso costruisce le competenze (partendo dalle conoscenze e dalle abilità), individuando percorsi che chiamano in causa i saperi, le abilità disciplinari, le risorse del territorio e dell'ambiente, le attività laboratoriali e le uscite didattiche per concorrere allo sviluppo integrale dell'alunno.

In quest'ottica, Curricolo e Competenze, sono strettamente intrecciati e la certificazione delle competenze, alla fine di ogni ciclo scolastico, avviene al termine di "una regolare osservazione, documentazione e valutazione delle competenze".

A partire dal Curricolo di istituto, i docenti, nelle **progettazioni didattico-disciplinari**, individueranno le conoscenze, le abilità, le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche.

Come sfondo integratore del Curricolo Verticale vi è la "cultura della CITTADINANZA", per promuovere apprendimenti che fortifichino il senso di cittadinanza attiva, per formare cittadini consapevoli, responsabili e attivi, per acquisire consapevolezza di diritti e doveri, per promuovere la partecipazione alla vita civica, culturale e sociale delle comunità attraverso azioni concrete, alla luce anche delle nuove **Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica**, adottate in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92.

NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Le Indicazioni Nazionali 2012 per il Curricolo percepiscono come obiettivo generale del processo educativo il conseguimento delle otto competenze chiave europee per l'apprendimento permanente.

La Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 22/05/2018 ha sostituito le **otto competenze chiave** individuate con la Raccomandazione del 18/12/2006. La revisione delle competenze risente dell'evoluzione di una società sempre più dinamica e complessa, in cui *“ogni persona avrà la necessità di possedere un ampio spettro di abilità e competenze e dovrà svilupparle ininterrottamente nel corso della vita”*. Le competenze chiave, come definite nel nuovo quadro di riferimento sopracitato, *“intendono porre le basi per creare società più uguali e democratiche. Soddisfano la necessità di una crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica”*.

Cittadinanza attiva e inclusione sociale sono i cardini attorno a cui ruotano le nuove competenze.

Ogni scuola è dunque chiamata a ricalibrare il proprio Curricolo declinandolo in base a queste nuove competenze.

Esse sono:

1. **Competenza alfabetica funzionale**
2. **Competenza multilinguistica**
3. **Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie 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**

Ai fini della presente Raccomandazione **le competenze** sono definite come una **combinazione di conoscenza, abilità e atteggiamenti**, in cui:

- **Conoscenza = Sapere**

è l'insieme di fatti e cifre, concetti, idee e teorie, che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento.

- **Abilità = Fare**

indica la capacità di eseguire processi e applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati.

- **Atteggiamenti = Saper essere**

descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Le competenze si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima Infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità. La novità nella definizione di competenza sta nella nuova dizione **“atteggiamenti”**, assente nella vecchia Raccomandazione, la quale fornisce un'indicazione preziosa e un riferimento ineludibile per gli insegnanti, chiamati a costruire oggi piste didattiche e culturali capaci di fornire all'allievo competenze tali da assicurargli *“resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti”*, ossia *“la capacità di saper stare al mondo”*, al mondo sempre più complesso e precario di oggi. La visione del mondo in chiave europea diventa, pertanto, sempre più aperta e inclusiva.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Per la progettazione del Curricolo si è fatto riferimento anche alle competenze chiave di cittadinanza. Una delle novità più interessanti del testo delle Indicazioni Nazionali per il primo ciclo di istruzione riguarda proprio il richiamo a tali competenze come base su cui definire il profilo formativo in uscita dell'allievo.

Il Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione (**D.M.n.139/2007**) delinea *le competenze chiave di cittadinanza* che ogni cittadino dovrebbe possedere dopo aver assolto all'obbligo scolastico, adattate per la scuola italiana sulla scorta della Raccomandazione del Parlamento europeo:

- **Imparare a imparare;**
- **Progettare;**
- **Comunicare;**
- **Collaborare e partecipare;**
- **Agire in modo autonomo e responsabile;**
- **Risolvere problemi;**
- **Individuare collegamenti e relazioni;**
- **Acquisire e interpretare informazioni.**

INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI

Con la nota di trasmissione 3645 del 1 marzo 2018, il MIUR accompagna la diffusione di un documento definito di “*lavoro*” dal titolo “**Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari**” (Documento MIUR 22/02/2018). Il documento indica espressamente nella cittadinanza il punto di riferimento di tutte le discipline che concorrono a definire il curricolo, con l’ambizione di dare seguito alle Indicazioni 2012, che vanno riattivate con una “*decisiva nuova alleanza fra scienze, storia, discipline umanistiche, arti e tecnologia, in grado di delineare la prospettiva di un nuovo umanesimo*”.

La scuola è chiamata ad una rilettura delle Indicazioni 2012 attraverso la lente delle competenze di cittadinanza, di cui si propone il rilancio e il rafforzamento. Dalle lingue (*quella madre e quelle straniere*), al digitale, all’educazione alla sostenibilità, ai temi della Costituzione. Passando in maniera trasversale per le arti, la geografia, la storia, il pensiero matematico e computazionale. In sintesi, nella costruzione del Curricolo si dovrà tenere conto delle seguenti nuove Indicazioni:

- Il curricolo di arte deve dare ampio spazio alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio artistico e ambientale;
- Il curricolo di storia, dovrà essere snellito, dando più attenzione alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della nostra storia nazionale, nonché richiamare le origini storiche della nostra Costituzione;
- Il curricolo scientifico dovrà introdurre la “*Statistica*” come “*disciplina che si serve della matematica per spiegare fenomeni e tendenze della natura, del mondo e della società che può essere utilizzata come efficace cavallo di Troia per avvicinare gli alunni alla matematica*”;
- Introduzione nel curricolo del pensiero computazionale (*coding*) mettendo a punto attività legate al pensiero computazionale anche senza le macchine (*unplugged*). Si tratta di educare i ragazzi al pensiero logico ed analitico in contesti di gioco educativo sin dall’infanzia;
- Implementare gli obiettivi per lo sviluppo sostenibile previsti dall’Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile sottoscritte nel settembre 2015 dai 193 paesi dell’ONU. Di particolare importanza per la scuola è l’obiettivo 4: “*Fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva*”.

Il quadro di riferimento europeo delinea otto nuove competenze chiave:

Competenza alfabetica funzionale	Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
Competenza multilinguistica	Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica; si basa sulla capacità di comprendere, esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali.
Competenza matematica e competenza in scienze tecnologia e ingegneria	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici, di pensiero e presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi...) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
Competenza digitale	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi ed il pensiero critico.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare ad 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 ed inclusivo.
Competenza in materia di cittadinanza	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
Competenza imprenditoriale	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee ed opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale e finanziario.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione ed il rispetto di come le idee e i significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZE CHIAVE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole (Comunicazione, lingua cultura)	Area linguistica	Italiano
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	Area linguistica	Lingue comunitarie
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	La conoscenza del mondo (ordine- misura- spazio-tempo-natura)	Area matematica-scientifica-tecnologica	Matematica, Scienze, Tecnologia, Geografia
Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza (linguaggi, creatività, espressione)	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Ambito socio-antropologico Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Il sé e l'altro Immagini, suoni e colori Il corpo e il movimento	Ambito espressivo Area motoria	Storia Arte e immagine Musica Religione Educazione Fisica

AREA LINGUISTICA**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE****CONOSCENZE**

- Conoscenza della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte.
- Conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio.
- Conoscenza dei principali tipi di interazione verbale.
- Conoscenza di una serie di testi letterari e non letterari.
- Conoscenza delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua.

ABILITÀ

- Comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni.
- Sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione.
- Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo.
- Cercare, raccogliere ed elaborare informazioni.
- Usare ausili.
- Formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.
- Pensiero critico.
- Valutare informazioni e servirsene.

ATTEGGIAMENTI

- Disponibilità al dialogo critico e costruttivo.
- Apprezzamento delle qualità estetiche.
- Interesse a interagire con gli altri.
- Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri.
- Necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: AREA LINGUISTICA
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: ITALIANO Discipline coinvolte: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
<p>- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la</p>	<p>- L'allievo partecipa a scambi comunicativi.</p> <p>- Ascolta e comprende.</p> <p>- Legge e comprende testi di vario tipo.</p> <p>- Legge testi di vario genere formula su di essi giudizi personali.</p> <p>- Scrive testi ortograficamente corretti, chiari e coerenti.</p> <p>- Comprende e utilizza</p>	<p>- 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 essere 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.</p> <p>- Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri.</p> <p>- 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.</p> <p>- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p> <p>- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.</p> <p>- Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.</p> <p>- Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p>

<p>scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>- Ragiona sulla Lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>	<p>nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.</p> <p>- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico</p>	<p>- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base.</p> <p>- Riconosce termini specialistici; adatta i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa.</p> <p>- 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.</p>
---	---	--

AREA LINGUISTICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CONOSCENZE

- Conoscenza del vocabolario.
- Conoscenza della grammatica funzionale di lingue diverse.
- Consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici.
- Conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi.

ABILITÀ

- Comprendere messaggi orali.
- Iniziare, sostenere e concludere conversazioni.
- Leggere, comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali.
- Saper usare gli strumenti in modo opportuno.
- Imparare le lingue in modo formale, non formale e informale.

ATTEGGIAMENTI

- Apprezzamento della diversità culturale.
- Interesse e curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale.
- Rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona.
- Valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione.

Scuola dell'infanzia

campi di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE**

Scuola Primaria

Discipline di riferimento: **INGLESE**

Scuola Secondaria di primo grado

Discipline di riferimento: **LINGUE COMUNITARIE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA

- Comprende elementari indicazioni in lingua straniera date dall'insegnante.
- Il bambino comprende semplici parole legate all'ambiente e memorizza brevi filastrocche e canzoncine.
- Interagisce nel gioco, ripete ed esegue semplici

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA

- Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti conosciuti.
- Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO

- Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.
- Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
- Legge testi di vario tipo con tecniche 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.

ordini impartiti dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> - Legge semplici testi relativi al vissuto. - Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. - Individua alcuni elementi culturali linguistici propri della lingua straniera. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individua elementi culturali veicolati dalla lingua madre e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.
-----------------------------------	--	---

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

CONOSCENZE

- Solida conoscenza dei numeri, delle misure e delle strutture, delle operazioni fondamentali e delle presentazioni matematiche di base.
- Comprensione dei termini e dei concetti matematici.
- Consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta.

ABILITÀ

- Saper applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano nella sfera domestica e lavorativa.
- Seguire e vagliare concatenazioni di argomenti.
- Essere in grado di svolgere un ragionamento matematico, di comprendere le prove matematiche e di comunicare in linguaggio matematico.
- Saper usare i sussidi appropriati, tra i quali i dati statistici e i grafici.
- Comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione.

ATTEGGIAMENTI

- Rispetto della verità.
- Disponibilità a cercare le cause e a valutarne la validità.

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: IL SÉ E L'ALTRO- I DISCORSI E LE PAROLE- LA CONOSCENZA DEL MONDO.
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: MATEMATICA
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri . -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. 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 con le strategie necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e 	<ul style="list-style-type: none"> -L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. -Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). -Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e 	<ul style="list-style-type: none"> -L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. -Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. -Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. -Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega

<p>altre quantità.</p> <p>- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>- Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>- 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.</p> <p>- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>- Confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.</p> <p>-Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p>	<p>grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>-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.</p> <p>-Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>-Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>-Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>-Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>-Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>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.</p> <p>-Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>-Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p> <p>-Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p> <p>- Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>-Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.</p>
--	--	---

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

CONOSCENZE

- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale.
- Conoscenza di concetti, teorie, principi e metodi scientifici fondamentali.
- Conoscenza di tecnologie, prodotti e processi tecnologici.
- Comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale.
- Comprensione di progressi, limiti e rischi delle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in

relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.).

ABILITÀ

- Comprensione della scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati.
- Capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi.
- Disponibilità a rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici.
- 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.
- Essere anche in grado di riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica.
- Essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti.

ATTEGGIAMENTI

- Valutazione critica e curiosità.
- Interesse per le questioni etiche.
- Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO (ordine- misura- spazio-tempo-natura)
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
SCIENZE		
<p>-Il bambino manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>-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.</p> <p>-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.</p> <p>-Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, ma anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Esprime in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>-Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>-Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p>	<p>-L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.</p> <p>-Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.</p> <p>-Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.</p> <p>-Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.</p> <p>-È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.</p>

<p>-Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>-Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti</p> <p>-Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>-Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>-Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>-Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<p>-Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.</p> <p>-Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p>
<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO</p>
<p>TECNOLOGIA</p>		
<p>-Il bambino manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>-Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>-Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>-Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>-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.</p> <p>-Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>-Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>-È attento alle consegne, si</p>	<p>-L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>-È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.</p> <p>-È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>-Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>-Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>-Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>-Produce semplici modelli o</p>	<p>- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>-Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>-È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>-Conosce e utilizza oggetti, strumenti 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.</p> <p>-Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>-Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>-Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>-Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni</p>

<p>appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta. -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.</p>	<p>rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. -Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO</p>
<p>GEOGRAFIA</p>		
<p>- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. -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. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. - Utilizza il linguaggio della geografia per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. - Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). - Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). - Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. - Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p>	<p>- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. - 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.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE**CURRICOLO TRASVERSALE****CONOSCENZE**

- Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi.
- Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione.
- Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.
- Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali.
- Essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.

ABILITÀ

- Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.
- Utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali.
- Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali.
- Riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.

ATTEGGIAMENTI

- Atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione.
- Approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

Scuola dell'infanziacampi di esperienza: **TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA****Scuola Primaria**Discipline di riferimento: **TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI****Scuola Secondaria di primo grado**Discipline di riferimento: **TUTTE LE DISCIPLINE****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE****TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA**

- L'alunno conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni.
- Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi, attraverso di esse.
- Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni guidato dall'insegnante.
- Utilizza il pc per visionare immagini, documentari, testi multimediali.
- Dimostra interesse per giochi multimediali, si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA

- L'alunno è consapevole dell'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc ...).
- Guidato, utilizza motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro.
- Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi per supportare il proprio lavoro, per scopi di informazione e ricerca.
- Conosce le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici.
- Conosce i rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.
- Usa il programma di videoscrittura e di disegno.
- Usa software didattici.
- Utilizza semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Utilizza i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO

- L'alunno comprende l'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...).
- Utilizza con autonomia motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro.
- Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi, sfruttandone al massimo le funzioni, per supportare il proprio lavoro, per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Conosce e applica le norme comportamentali da osservare per un corretto utilizzo degli strumenti informatici e dell'interazione in ambienti digitali.
- E' in grado di evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; è in grado di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali.
- Conosce e utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni,

	<p>allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il controllo ortografico e grammaticale. - Sa inserire tabelle. - Sa creare una cartella personale, salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. - Sa creare un PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video. - Sa creare un ipertesto. - Sa gestire righe e colonne di Excel e inserire i dati nel foglio di lavoro. - Conosce i principi base del coding. 	<p>disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). - Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo. - Realizza ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni - Utilizza i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico. - Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive). - Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

CURRICOLO TRASVERSALE

CONOSCENZE

- Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi.
- Conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari.
- Conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite.
- Conoscenza delle proprie necessità di sviluppo delle competenze.

ABILITÀ

- Individuare le proprie capacità.
- Concentrarsi, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni.
- Imparare e lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma.
- Organizzare il proprio apprendimento, perseverare, saperlo valutare e condividere.
- Cercare sostegno quando opportuno e gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali.
- Essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress.
- Saper comunicare costruttivamente in ambienti diversi.
- Collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare.
- Manifestare tolleranza.
- Esprimere e comprendere punti di vista diversi.
- Creare fiducia e provare empatia.

ATTEGGIAMENTI

- Atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita.
- Atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità.
- Rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze.
- Disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi.
- Essere in grado di individuare e fissare obiettivi, di automotivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della vita.
- Affrontare i problemi per risolverli, utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti.
- Desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita.
- Curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita.

Scuola dell'infanzia

campi di esperienza: **TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

Scuola Primaria

Discipline di riferimento: **TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI**

Scuola Secondaria di primo grado

Discipline di riferimento: **TUTTE LE DISCIPLINE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA

- Ripensa alle proprie azioni e ricostruisce il proprio pensiero.
- Ascolta con attenzione; utilizza semplici strategie di memorizzazione.
- Interiorizza con la guida dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice compito.
- Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi.
- Usa semplici strumenti predisposti dall'insegnante per la sequenza e la relazione di pochi e semplici concetti.
- Rappresenta in modo grafico le proprie azioni ed esperienze.
- Condivide l'uso dei giochi e dei materiali.
- Rispetta le regole.

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA

- L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse.
- Usa le proprie conoscenze ed abilità per applicarle in una serie di contesti diversi.
- Individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi e le utilizza per risolvere semplici problemi di esperienza.
- È capace di gestire i propri tempi di apprendimento e riconosce l'importanza del lavoro collaborativo.
- Riconosce e applica le regole nei diversi ambienti di vita quotidiana.
- Interagisce nei lavori di gruppo rispettando i vari punti di vista.
- Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni e compila elenchi, liste e semplici

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO

- L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse; le confronta per stabilirne l'attendibilità; le seleziona a seconda delle priorità e dello scopo.
- Raccoglie ed interpreta dati attraverso la ricerca personale e di gruppo.
- Sviluppa autonomia di studio.
- Organizza le informazioni in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, ecc.
- È in grado di trasferire in modo pertinente quanto appreso in nuovi contesti e situazioni.
- Dato un compito, un progetto da realizzare, distingue le fasi e le pianifica nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti.
- Riflette su quanto appreso, ha maturato una consapevolezza critica sul processo personale di apprendimento svolto ed è in grado di valutarlo.

	tabelle.	- Partecipa in modo efficace e costruttivo.
--	----------	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CURRICOLO TRASVERSALE

CONOSCENZE

- Conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura.
- Comprensione dei valori comuni dell'Europa, espressi nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.
- Conoscenza delle vicende contemporanee.
- Interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale.
- Conoscenza degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici.
- Conoscenza dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e delle relative cause.
- Conoscenza dell'integrazione europea, unitamente alla consapevolezza della diversità e delle identità culturali in Europa e nel mondo.
- Comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee e del modo in cui l'identità culturale nazionale contribuisce all'identità europea.

ABILITÀ

- Capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.
- Capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi.
- Capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità.
- Capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche.

ATTEGGIAMENTI

- Rispetto dei diritti umani (base della democrazia e presupposto di un atteggiamento responsabile e costruttivo).
- Partecipazione costruttiva: disponibilità a partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche.
- Sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza.
- Disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale.
- Disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali.

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: IL SE' E L'ALTRO, TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: AMBITO SOCIO-ANTROPOLOGICO, TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: EDUCAZIONE CIVICA, TUTTE LE DISCIPLINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - 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. - Il bambino raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Sviluppa il senso dell'identità 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte internazionali. - Riflette sui significati e la pratica quotidiana della Costituzione, sui temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali. - Sviluppa il senso dell'identità personale e civica. - Affronta temi riguardanti l'educazione alla salute, la tutela 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e 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, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. - Sviluppa il senso dell'identità personale, civica e sociale. - Partecipa in modo responsabile alla vita sociale nel rispetto delle regole condivise e con la

<p>personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.</p> <p>- Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p>	<p>dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro. - Interagisce attraverso le tecnologie digitali. - Collabora attraverso le tecnologie digitali. 	<p>consapevolezza che diritti e doveri contribuiscono allo sviluppo qualitativo della convivenza civile.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. - Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. - È al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto. - È in grado di interagire attraverso le tecnologie digitali. - È in grado di condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. - Sa collaborare attraverso le tecnologie digitali. - Netiquette - Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. - Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. - Protegge i dati personali e la privacy. - Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali.
---	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE**CURRICOLO TRASVERSALE****CONOSCENZE**

- Consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali.
- Comprensione di come tali opportunità si presentano.
- Conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse.
- Conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile.
- Essere consapevoli delle proprie forze e debolezze.

ABILITÀ

- Creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi.
- Riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.
- Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività.
- Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri.
- Saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate.

ATTEGGIAMENTI

- Spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi.
- Desiderio di motivare gli altri.
- Capacità di valorizzare le idee altrui, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo.
- Saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento.

Scuola dell'infanziacampi di esperienza: **TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA****Scuola Primaria**Discipline di riferimento: **TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI****Scuola Secondaria di primo grado**Discipline di riferimento: **TUTTE LE DISCIPLINE****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE****TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA**

- L'alunno, guidato dall'insegnante, collabora nel gruppo di lavoro o di gioco per individuare problemi, formulare e selezionare soluzioni.
- Assume e porta a termine compiti ed iniziative.
- Realizza semplici progetti individuali e di gruppo.
- Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza.
- Usa la manualità per realizzare semplici prodotti.

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA

- L'alunno assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.).
- Pianifica le proprie azioni per giungere a obiettivi comuni
- Confrontandosi con gli altri, pianifica le fasi di una consegna ed è in grado di rispettarne i tempi.
- Guidato, individua problemi, formula e seleziona soluzioni; collabora nel gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO

- L'alunno assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.).
- Dimostra di sapersi autovalutare e di mirare ad un miglioramento continuo del proprio lavoro.
- L'alunno 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.
- In autonomia o confrontandosi con gli altri, pianifica le fasi di una consegna ed è in grado di rispettarne i tempi.
- L'alunno individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.
- Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

(Linguaggio artistico)

CONOSCENZE

- Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni.
- Conoscenza dei prodotti culturali.
- Comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui.
- Comprensione dei diversi modi della comunicazione di idee tra l'autore, il partecipante e il pubblico nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nei giochi, nell'arte, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride.
- Consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale.
- Comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo.

ABILITÀ

- Capacità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia.
- Capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali.
- Capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali.
- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.

ATTEGGIAMENTI

- Atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.
- Approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale.
- Curiosità nei confronti del mondo.
- Apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: IL SÉ E L'ALTRO, LA CONOSCENZA DEL MONDO, IMMAGINI, SUONI, COLORI
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: AMBITO STORICO-ANTROPOLOGICO. AMBITO ESPRESSIVO
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: STORIA, ARTE, MUSICA E RELIGIONE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1°
<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. - Comprende il linguaggio della cultura locale e non, sperimentandolo attraverso gesti, immagini, suoni. - Sviluppa interesse per la produzione di opere d'arte. Manifestare le proprie esperienze, i propri sentimenti e le opinioni avvalendosi dei linguaggi 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. - Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. - Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. - Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità confrontandoli con la contemporaneità. - Acquisisce una personale sensibilità estetica ed un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. - Sviluppa atteggiamenti di curiosità e maturare autonomia di giudizio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente. - comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. - 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. - Acquisisce una personale sensibilità estetica ed un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. - Sviluppa atteggiamenti di curiosità e maturare autonomia di giudizio. - Individua ed utilizza gli strumenti e i materiali per la realizzazione di un lavoro, adattandosi in modo pertinente al contesto specifico richiesto. - Conosce i principali beni del patrimonio

<p>sperimentati.</p> <p>- Il bambino scopre il paesaggio sonoro riproducendolo attraverso voce, corpo e oggetti.</p> <p>- Sperimenta, esplora e combina i primi alfabeti musicali per produrre semplici sequenze sonore.</p>	<p>- Conosce i principali beni paesaggistici ed artistico-culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto comportamenti di rispetto e di tutela.</p> <p>- Utilizza i diversi codici del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini.</p> <p>- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale utilizzandoli nella pratica.</p> <p>- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>artistico, culturale e ambientale del proprio territorio.</p> <p>- Sviluppa il senso di appartenenza ad una comunità e all'interazione fra culture diverse.</p> <p>- Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali conoscendone i significati in relazione ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p>- E' in grado di ideare produrre e realizzare anche attraverso l'improvvisazione messaggi musicali e multimediali.</p>
--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

(Linguaggio corporeo)

CONOSCENZE

- Percezione e conoscenza del proprio corpo in relazione allo spazio ed al tempo.
- Il linguaggio del corpo come modalita' comunicativo-espressiva attraverso gioco, la psicomotricita', lo sport, le regole e il fair play.
- Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.

ABILITÀ

- Capacità di utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
- Capacità di decodificare i gesti di compagni e avversari in semplici situazioni di gioco.
- Capacità di applicare i principi metodologici utilizzati per mantenere un buono stato di salute e creare semplici percorsi di allenamento.
- Capacità di stabilire rapporti interpersonali mettendo in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo valorizzando le diverse capacità.

ATTEGGIAMENTI

- Atteggiamento collaborativo durante le attività.
- Assunzione di responsabilità durante i lavori di gruppo.
- Accettazione e rispetto dei compagni.

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: EDUCAZIONE FISICA
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
<p>- Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti.</p> <p>- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori applicandoli alle varie attività (individuali e di gruppo).</p> <p>- Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza e nella comunicazione espressiva.</p> <p>- Rappresenta il corpo in forma statica e dinamica in relazione a se stesso e agli altri.</p>	<p>- 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.</p> <p>- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</p> <p>- Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più' complessa, diverse gestualità' tecniche.</p> <p>- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di</p>	<p>- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p> <p>-Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattandone il movimento in situazione di gioco.</p> <p>- 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.</p> <p>- E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità' e di impegnarsi per il bene comune.</p>

<p>- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, differenzia la sessualità' ed adotta pratiche corrette per la cura e l'igiene del corpo e per l'alimentazione.</p>	<p>maturare competenze di gioco - sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>- Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso di attrezzi.</p> <p>- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare.</p>	<p>- Riconosce, ricerca ed applica a se stesso comportamenti di promozione dello "starbene" in ordine ad un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p>- Rispetta alcuni criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p>
--	--	---

DISCIPLINA: ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PARLATO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PARLATO
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare. - Strutturare in modo corretto ed articolato una frase. - Comunicare esperienze, emozioni, pensieri e comportamenti. - Intervenire in una conversazione. - Raccontare una storia, individuando i personaggi fondamentali - Rielaborare fatti e situazioni. - Dialogare con i pari e con gli adulti. - Distinguere il disegno dalla scrittura. - Scoprire le funzioni del codice scritto. - Cogliere la struttura fonetica delle parole. - Trovare rime ed assonanze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo cooperativo in una conversazione, in una discussione formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - Comprendere il tema e le informazioni essenziali di una esposizione. - Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. - Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento. - Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. - Cogliere in una discussione le idee dei compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in sequenze logiche. - Organizzare un semplice discorso orale su un argomento dibattuto in classe o studiato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali. - Intervenire in una conversazione o in una discussione di classe con coerenza e pertinenza, rispettando i turni di parola e dando un 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 e dopo l'ascolto. - Riconoscere all'ascolto alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. - Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in sequenze logico-cronologiche. - Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. - Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro. - Argomentare la propria tesi su un tema studiato o dibattuto in classe con dati e motivazioni valide.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA
	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Sfruttare le informazioni dal titolo, da immagini per capire l'argomento del testo. - Leggere e confrontare informazioni da testi diversi per farsi una idea di un argomento. - Ricerca informazioni da testi diversi con tecniche di supporto alla comprensione. - Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per eseguire un'attività. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione dalla realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere ad alta voce e con espressività usando pause ed intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. - Leggere in silenzio testi diversi applicando tecniche di supporto alla comprensione e mettendo in atto strategie diverse. - Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni di vita quotidiana. - Ricavare informazioni esplicite ed implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento. - Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio. - Confrontare su uno stesso argomento informazioni ricavabili da più fonti selezionando le più significative. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale. - 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 e argomento a sostegno, valutandone la validità. - Leggere brani di testi letterari di vario tipo e

	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere brani letterari e testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione dell'autore ed esprimendo pareri personali. 	<p>forma individuando il tema principale e le intenzioni comunicative dell'autore.</p>
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA
	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di una esperienza. - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. - Rielaborare testi e redigerne nuovi anche utilizzando programmi di scrittura al pc. - Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività. - Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. - Produrre testi creativi. - Sperimentare anche con l'utilizzo del pc diverse forme di scrittura adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed 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 di idee, utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. - Scrivere testi di vario tipo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti, adeguati allo scopo e al destinatario. - Scrivere testi di forma diversa 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 o di parafrasi parti di testi prodotti da altri e presi da fonti diverse. - Scrivere sintesi anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati in vista di scopi specifici. - Utilizzare la videoscrittura per i propri testi curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali anche come supporto all'esposizione orale. - Realizzare forme diverse di scrittura creativa in prosa e in poesia; scrivere o inventare testi teatrali per un'eventuale messa in scena.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. - Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. - Comprendere nei casi semplici e 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Comprendere e usare parole in senso figurato. - Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici 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

	<p>frequenti l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	<p>di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole non note all'interno di un testo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare dizionari di vario tipo, rintracciare nel vocabolario le informazioni per dubbi linguistici.
	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio; - conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole; - comprendere le principali relazioni di significato tra le parole; - riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice: - riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, individuando i principali tratti grammaticali; - conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua- - Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici. - Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali - Riconoscere le relazioni tra i significati delle parole. - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole. - Riconoscere la struttura logico-sintattica della proposizione semplice. - Riconoscere la struttura di una frase complessa. - Riconoscere le parti di un discorso. - Riconoscere i connettivi sintattici. - Riflettere sui propri errori

DISCIPLINA: INGLESE/FRANCESE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA INGLESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA INGLESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO INGLESE E FRANCESE
CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: Ascolto (comprensione orale)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: Ascolto (comprensione orale)
Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico, in situazioni ludiche della lingua inglese.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente. - Comprendere semplici e brevi testi multimediali indicando le parole chiave e il senso generale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere i punti essenziali di un discorso a condizione che venga usata una lingua chiave e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc... - Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici, televisivi o testi multimediali su avvenimenti di attualità e su argomenti che riguardino i propri interessi a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PARLATO (produzione e interazione orale)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PARLATO (produzione e interazione orale)
	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere persone, situazioni luoghi e oggetti familiari - Riferire semplici informazioni legati alla sfera personale anche attraverso mimica e gesti. - Interagire in modo comprensibile con i compagni utilizzando frasi adeguate alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere o presentare persone e situazioni di vita quotidiana; riferire semplici informazioni legate alla propria e all'altrui sfera personale, esprimere un'opinione e motivarla. - Interagire con i compagni utilizzando frasi in modo comprensibile strutturalmente e lessicalmente corrette.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA (comprensione scritta)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA (comprensione scritta)
	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere brevi e semplici testi, su supporti visivi, cogliendo il loro significato generale e individuando parole e frasi familiari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e individuare informazioni esplicite in testi di uso quotidiano e multimediali, relativi ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA (produzione scritta)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA (produzione scritta)
	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre risposte a questionari; - Raccontare per iscritto esperienze con frasi semplici; - Scrivere messaggi, email e lettere adeguate al destinatario, utilizzando un lessico appropriato. e semplice.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare coppie di parole simili come suono. - Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi con intenzioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare le parole nei contesti d'uso e individuare le differenze di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione le intenzioni comunicative. - Confrontare parole e strutture e codici verbali diversi - Riconoscere i propri errori e il proprio modo di apprendere le lingue.

DISCIPLINA: MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: NUMERI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: NUMERI
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. -Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni -formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza con il calcolo scritto e mentale o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. - 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 in contesti reali. - Interpretare i numeri interi negativi. - Rappresentare i numeri sulla retta. - Conoscere i sistemi di notazione dei numeri nelle antiche civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. - Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. - Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - 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.
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SPAZIO E FIGURE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SPAZIO E FIGURE
<ul style="list-style-type: none"> -Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> -Descrivere, denominare e classificare figure geometriche. -Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

<p>attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare e comprendere narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. - Usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. -Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi -identificare alcune proprietà -confrontare e valutare quantità - utilizzare simboli per registrarle -eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<p>strumenti opportuni.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare il piano cartesiano ed individuare coordinate. -Costruire modelli materiali nello spazio e nel piano. -Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. -Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. -Utilizzare il concetto di perpendicolarità, di parallelismo. -Riprodurre in scala una figura assegnata -Determinare il perimetro di una figura utilizzando le comuni formule. -Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure. -Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RELAZIONI E FUNZIONI</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RELAZIONI E FUNZIONI</p>
<p>-Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone.</p> <p>-sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percepiscono le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>-Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni</p> <p>-formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<p>-Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</p> <p>-Usare le nozioni di frequenza, moda e di media aritmetica e mediana.</p> <p>-Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>-Utilizzare le principali unità di misura.</p> <p>-Passare da una unità all'altra-</p> <p>-In situazioni concrete di una coppia di eventi indicare la più probabile.</p> <p>-Riconoscere e descrivere regolarità in un sequenza di numeri e figure.</p>	<p>-Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p> <p>- Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.</p> <p>- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = ax$, $y = a/x$, $y = ax^2$ e $y = 2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.</p> <p>- Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.</p>
	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DATI E PREVISIONI</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DATI E PREVISIONI</p>
	<p>-Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.</p> <p>-Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>-Utilizzare le principali unità di</p>	<p>-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.</p>

	<p>misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</p> <p>–Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p> <p>–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.</p>	<p>– In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.</p> <p>– Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.</p>
--	--	---

DISCIPLINA: SCIENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: FISICA E CHIMICA
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni - Formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare nell'osservazione di esperienze dirette e concrete alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore - Riconoscere la regolarità nei fenomeni e a costruire il concetto di energia - Osservare e utilizzare semplici strumenti di misura - Individuare le proprietà di alcuni materiali - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, 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.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA
	<ul style="list-style-type: none"> - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari con appropriati strumenti. - Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi, terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. - Ricostruire e interpretare il movimento dei corpi celesti, rielaborandoli anche in modo ludico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. - Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. - Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. - 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.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: BIOLOGIA
	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli di struttura cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. - Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. - Riconoscere l'esperienza di coltivazioni, allevamenti che la vita di ogni organismo è in relazione con altre forme di vita. - Elaborare le prime classificazioni animali e vegetali. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali comprese quelle globali. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). - Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. - Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. - Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. - Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. - Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. - Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.

DISCIPLINA:TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identificare alcune proprietà. - Confrontare e valutare quantità. - Utilizzare simboli per registrarle. - Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE
<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. -Ascoltare e comprendere narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. - Usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identificare alcune proprietà. - Confrontare e valutare quantità. - Utilizzare simboli per registrarle. - Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> -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.
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, 	<ul style="list-style-type: none"> - 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

<p>reazioni ed i cambiamenti. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni - Formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
---	--	--

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORIENTAMENTO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORIENTAMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. - Ascoltare e comprendere narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. - Usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identificare alcune proprietà - Confrontare e valutare quantità. - Utilizzare simboli per registrarle. - Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.). 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni - Formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. - Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PAESAGGIO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PAESAGGIO
	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.

	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE
	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. - Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. - Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.

DISCIPLINA: STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: USO DELLE FONTI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: USO DELLE FONTI
<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare la fiducia in se stessi. - Essere consapevoli dei propri bisogni e dei propri sentimenti. - Esprimere le proprie emozioni in modo adeguato. - Conoscere l'ambiente culturale e le tradizioni. - Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità. - Interagire bene con i pari. - Comprendere le esigenze degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre informazioni con fonti di tipo diverso per la ricostruzione di un fenomeno storico. - Rappresentare in un quadro storico-sociale le informazioni che provengono da tracce presenti sul territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. - Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI
	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere una cartina storica. - Usare carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. - Confrontare i quadri storici delle varie civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Selezionare e organizzare informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. - Costruire grafici e mappe per organizzare le conoscenze. - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea e mondiale. - Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni ricercate.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: STRUMENTI CONCETTUALI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: STRUMENTI CONCETTUALI
	<ul style="list-style-type: none"> - Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. - Elaborare rappresentazioni sintetiche della società. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. - Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. - Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE
	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare aspetti diversi delle società studiate ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici. - Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico. - Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazioni diverse. - Argomentare utilizzando il linguaggio proprio della disciplina.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
COSTITUZIONE	COSTITUZIONE	COSTITUZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e comprendere semplici regole del vivere comune. - Formazione iniziale in materia di sicurezza: come comportarsi in caso di emergenza. - Introdurre ai concetti di amicizia, pace, collaborazione, lealtà. - Stimolare domande per capire il significato di ciò che è intorno. - Scoprire le diversità culturali. - Stimolare la riflessione sulle conseguenze delle azioni. - Riconoscere ed esprimere emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il valore di alcuni articoli della Costituzione. - Conoscere la storia della bandiera e dell'Inno nazionale. - Acquisire la consapevolezza che i diritti e i doveri contribuiscono allo sviluppo qualitativo della convivenza civile. - Riflettere sui valori di legalità, di solidarietà, di uguaglianza, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. - Sviluppare il senso dell'identità personale e civica. - Valorizzare la cultura del rispetto e della pace assumendosi le proprie responsabilità e valutando le conseguenze delle proprie azioni. - Educare alla democrazia, al radicamento dei valori civili, all'etica della responsabilità individuale e collettiva come fondamento dei bisogni fondamentali dei cittadini. - Approcciare ad alcune norme del codice stradale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e riflettere sul valore della Costituzione, il diritto (nazionale e internazionale). - Conoscere tempi e ragioni della nascita della Repubblica italiana e della Costituzione. - Conoscere gli organi di governo nazionali e internazionali. - Conoscere la storia della bandiera e dell'Inno nazionale. - Assumere consapevolezza dei propri diritti e doveri. - Agire da cittadini responsabili. - Essere consapevole che i principi di legalità, solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. - Sviluppare il senso dell'identità personale e civica - Manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, provare empatia, superare i pregiudizi. - Educare alla democrazia e valorizzare la cultura del rispetto e della pace assumendosi le proprie responsabilità e valutando le conseguenze delle proprie azioni - Conoscere l'educazione stradale, alla salute, al volontariato, alla cittadinanza attiva.
SVILUPPO SOSTENIBILE	SVILUPPO SOSTENIBILE	SVILUPPO SOSTENIBILE
<ul style="list-style-type: none"> - Rispettare l'ambiente e la natura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sapere riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. - Educare a un uso consapevole delle risorse. - Conoscere alcuni dei 17 obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU, da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. - Conoscere l'ONU e le sue finalità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire comportamenti finalizzati alla tutela e alla conservazione dell'ambiente. - Contribuire attivamente alla costruzione di una società sostenibile. - Promuovere lo sviluppo sostenibile, l'educazione ambientale, la conoscenza e la tutela del patrimonio e del territorio, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari. - Conoscere, capire e sapere argomentare le finalità dei 17 obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU, da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. - Sviluppare civismo, rispetto e responsabilità e individuare i comportamenti collettivi e individuali per il raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030. - Conoscere il contesto storico, sociale e politico che ha determinato il lancio dell'Agenda 2030. - Conoscere l'ONU da un punto di vista storico e le sue finalità.

CITTADINANZA DIGITALE	CITTADINANZA DIGITALE	CITTADINANZA DIGITALE
<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. - Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. - Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici. - Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint). - Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive. - Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigare e ricercare dati, informazioni e i contenuti digitali. - Interagire, collaborare con gli altri attraverso le tecnologie digitali. - Utilizzare consapevolmente i mezzi di comunicazione virtuali. - Proteggere i dati personali e la privacy. - Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.). - Conoscere il lessico specifico, con particolare attenzione a «web», «cittadinanza digitale», «digital divide», «fake news», «netiquette», «cyberbullismo» e «privacy» 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigare, ricercare, filtrare e valutare dati, informazioni e i contenuti digitali - Interagire, collaborare con gli altri e condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. - Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. - Proteggere i dati personali e la privacy. - Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) - Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) - Orientarsi sul web, sapendo distinguere e mettere in atto i diritti e i doveri del cittadino digitale. - Essere consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli. - Definire e utilizzare in modo appropriato il lessico specifico, con particolare attenzione a «web», «cittadinanza digitale», «digital divide», «fake news», «netiquette», «cyberbullismo» e «privacy».

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ESPRIMERSI E COMUNICARE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ESPRIMERSI E COMUNICARE
<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative. - Scegliere individualmente e in gruppo materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni. - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI
	<ul style="list-style-type: none"> - Guardare ed osservare una immagine descrivendo gli elementi formali. - Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato. - Individuare nel linguaggio del fumetto, dei film le diverse tipologie di codici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. - Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. - Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: COMPRENDERE LE OPERE D' ARTE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: COMPRENDERE LE OPERE D' ARTE
	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio. - Prendere confidenza con alcune forme d'arte e di produzione artigianale. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio artistico ed urbanistico. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

DISCIPLINA: MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PRODUZIONE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PRODUZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Percepire alcuni parametri del suono. - Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo sequenze sonore. - Utilizzare corpo, voce, strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto da soli e in gruppo. - Affinare le proprie abilità ritmiche. - Discernere i suoni dai rumori. - Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e di spettacolo, esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali 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 base del linguaggio musicale. - Rappresentare gli elementi base di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici. - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire individualmente e in coro brani a una o più voci (parlati, declamati e intonati), controllando l'espressione e curando il sincronismo e l'amalgama delle voci. - Eseguire composizioni strumentali di epoche, stili e tradizioni differenti, sia individualmente sia in gruppo, utilizzando notazioni intuitive (grafico-notazionali, pittoriche, ecc.) e/o tradizionali. - Arrangiare musiche preesistenti, modificandone intenzionalmente caratteri sonori ed espressivi. - Creare semplici brani musicali, avvalendosi della voce, di strumenti, di tecnologie elettroniche e multimediali e di risorse presenti in rete. - Analizzare caratteristiche e forma di opere musicali di vario genere, stile e tradizione. Distinguere, in brani esemplari, i caratteri che ne consentono l'attribuzione storica, di genere e stile. - Individuare rapporti tra la musica e altri linguaggi sia in brani musicali che in messaggi multimediali del nostro tempo. Approfondire le funzioni sociali della musica nella nostra e nelle altre civiltà.

DISCIPLINA: RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DIO E L'UOMO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DIO E L'UOMO
<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù. - Sviluppare un positivo senso di sé. - Riconoscere nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare la propria interiorità. - Riconoscere alcuni linguaggi simbolici caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani. - Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici. - Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo riconosciuto dai cristiani come dono del Signore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali del credo cattolico. - Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini. - Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e risurrezione), riconosce in Lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la 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 letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LA BIBBIA E LE SUE FONTI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LA BIBBIA E LE SUE FONTI
	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. - Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper adoperare la Bibbia come documento storico culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. - Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. - Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche italiane ed europee.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO
	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" d'incontro con sé stessi, con l'altro, con Dio. - Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. - Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: I VALORI ETICI E RELIGIOSI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: I VALORI ETICI E RELIGIOSI
	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire la risposta della Bibbia 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue

	<p>alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	<p>esperienze tracce di una ricerca religiosa.</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male.- Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.- Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile.
--	--	---

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri. - Gestire in autonomia la propria persona e avere cura degli oggetti personali. - Progettare strategie motorie in situazioni diverse. - Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori attraverso la voce e i gesti. - Controllare gli schemi motori di base. - Affinare la coordinazione. - Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare e correlare variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. - Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO DEL CORPO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO DEL CORPO
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. - Elaborare ed eseguire semplici sequenze motorie individuali o di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee e stati d'animo. - Saper decodificare i gesti dei compagni e avversari in situazioni di gioco e di sport. - Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione al regolamento di gioco.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare correttamente le regole di un gioco o di uno sport. - Saper utilizzare numerosi giochi tradizionali applicando le regole. - Partecipare alle varie forme di gioco anche sotto forma di gara. - Rispettare le regole della competizione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche delle varianti. - 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.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SALUTE E BENESSERE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SALUTE E BENESSERE
	<ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza personale. - Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. - Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool). - Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.

CRITERI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

STRUMENTI DI VERIFICA

Le verifiche intermedie, periodiche e finali sul rendimento scolastico devono essere coerenti con gli obiettivi di apprendimento previsti dal Curricolo Verticale e dal P.T.O.F. dell'Istituto scolastico.

Le verifiche, nella loro molteplicità, sono articolate in conformità agli obiettivi specifici e alla peculiarità della classe ed intendono essere anche una guida all'autovalutazione.

Consistono in:

- Prove oggettive chiuse: griglie, test, questionari, grafici, ecc...
- Prove aperte: esposizioni orali, relazioni, temi, risoluzione di problemi.
- Verifiche differenziate o verifiche graduate in relazione alle necessità.
- Compiti di realtà; il compito di realtà implica una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, da risolvere utilizzando conoscenze ed abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica.

La valutazione attribuita alle prove di verifica, agli esiti quadrimestrali e finali è espressa in giudizi al termine della scuola dell'Infanzia, è mista (numerica e in giudizi) per la scuola Primaria, è numerica per la scuola Secondaria.

Sono previste prove di Istituto e prove Nazionali Invalsi. Le prime garantiscono la piena autonomia didattica dell'Istituzione Scolastica; le seconde assicurano la verifica del raggiungimento degli standard nazionali previsti per ogni percorso.

VALUTAZIONE INTERMEDIA E FINALE

La valutazione ha per oggetto il processo di apprendimento, il comportamento scolastico e il rendimento complessivo degli alunni.

La **valutazione formativa**, si compie **in itinere** per rilevare come gli alunni recepiscono le nuove conoscenze. Questa tipologia di valutazione risponde, più che ai criteri della validità e dell'attendibilità, al criterio dell'utilità, cioè deve essere utile ad adeguare l'attività didattica alle diverse esigenze e caratteristiche degli alunni.

La **valutazione sommativa**, si effettua per rilevare le conoscenze e le competenze **alla fine** delle unità di apprendimento. Tale valutazione ha anche una funzione formativa perché consente di avere l'ultimo dato sull'apprendimento degli allievi e di fornirgli dei feed-back sul livello delle loro prestazioni; permette di correggere eventuali errori, di effettuare gli ultimi interventi didattici prima di passare ad un altro ambito di contenuti.

La valutazione viene effettuata collegialmente dai docenti contitolari della classe per la SCUOLA PRIMARIA e dal CONSIGLIO DI CLASSE per la scuola SECONDARIA di primo grado.

I docenti di potenziamento forniscono elementi di informazione sui livelli di apprendimento conseguiti e sull'interesse manifestato dagli alunni e dalle alunne.

I docenti di sostegno partecipano alla valutazione di tutti gli alunni e le alunne della classe.

La valutazione della religione cattolica e di attività alternative all'insegnamento della Religione cattolica, per gli studenti che se ne avvalgono, è espressa con una nota distinta che descrive con un giudizio sintetico l'interesse manifestato e i livelli di apprendimento raggiunti.

Per la valutazione vengono utilizzate le rubriche di valutazione elaborate dai vari dipartimenti disciplinari. Si adottano diverse griglie di correzione e osservazione delle prove scritte in ordine alla tipologia di prova, come stabilito dal dipartimento disciplinare.

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL' INFANZIA

Gli insegnanti valutano l'inserimento, l'autonomia, l'autocontrollo, il rapporto con gli adulti e con i compagni mediante una relazione. A fine anno valutano le competenze individualmente acquisite e il livello di maturazione (identità, autonomia, ...) mediante prove di verifica condivise.

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA

1. **VALUTAZIONE DELLE VERIFICHE:** Alla valutazione delle verifiche si giungerà attraverso un processo di misurazione delle prove oggettive e soggettive somministrate, facendo riferimento alle tabelle con le corrispondenze tra il voto e i descrittori.
2. **GLI STRUMENTI DI MISURAZIONE DELLE PROVE DI VERIFICA (VALUTAZIONE FORMATIVA):** Gli alunni e le alunne per un positivo sviluppo dell'autonomia e del controllo sul proprio apprendimento, in occasione di prove e verifiche devono essere preventivamente informati su argomenti, tipologia e obiettivi della prova. Successivamente alla correzione/misurazione (valutazione verifiche), gli stessi devono essere informati:
 - sui risultati delle verifiche e valutazioni in itinere;
 - delle eventuali attività da svolgere per migliorare i risultati.

Alla famiglia verranno comunicati gli esiti di verifiche e prove orali tramite il registro elettronico. Le verifiche scritte a casa potranno essere visionate a scuola insieme al docente. Le prove predisposte tengono presente: l'attinenza con le attività svolte; le reali possibilità dei singoli e della classe; il livello di difficoltà della prova e il suo valore rispetto alla valutazione complessiva.

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1. **VALUTAZIONE DELLE VERIFICHE:** Alla valutazione delle verifiche si giungerà attraverso un processo di misurazione delle prove oggettive e soggettive somministrate, facendo riferimento alle tabelle con le corrispondenze tra il voto, le percentuali e i descrittori.
2. **GLI STRUMENTI DI MISURAZIONE DELLE PROVE DI VERIFICA (VALUTAZIONE FORMATIVA):** Gli alunni e le alunne per un positivo sviluppo dell'autonomia e del controllo sul proprio apprendimento, in occasione di prove e verifiche devono essere preventivamente informati su argomenti, tipologia e obiettivi della prova. Successivamente alla correzione/misurazione (valutazione verifiche), gli stessi devono essere informati:
 - sui risultati delle verifiche e valutazioni in itinere;
 - delle eventuali attività da svolgere per migliorare i risultati.

Alla famiglia verranno comunicati gli esiti di verifiche e prove orali tramite il registro elettronico. Le verifiche scritte a casa potranno essere visionate a Scuola insieme al docente. Le prove predisposte dai docenti i tengono presente: l'attinenza con le attività svolte; le reali possibilità dei singoli e della classe ; il livello di difficoltà della prova e il suo valore rispetto alla valutazione complessiva.

LA VALUTAZIONE DEGLI ALUNNI CON DISABILITÀ, DISTURBI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO E BES

La valutazione per gli alunni con disabilità è effettuata tenendo conto del PEI ed è riferita al comportamento, alle discipline e alle attività svolte.

Prove Invalsi: gli alunni con disabilità sostengono le prove standardizzate, ma il Consiglio di classe o i docenti contitolari della classe possono prevedere misure compensative o dispensative, specifici adattamenti della prova ovvero l'esonero della prova.

La valutazione per gli alunni con DSA è effettuata tenendo conto del PDP ed è riferita al livello di apprendimento conseguito, mediante l'applicazione delle misure dispensative e degli strumenti compensativi di cui alla legge 8 ottobre 2010, num. 170, indicati nel piano personalizzato.

Prove Invalsi: gli alunni con DSA sostengono le prove standardizzate, ma il consiglio di classe o i docenti contitolari della classe possono disporre adeguati strumenti compensativi coerenti con il piano didattico personalizzato. Gli alunni con DSA dispensati dalla prova scritta di lingua straniera o esonerati dall'insegnamento della lingua straniera non sostengono la prova nazionale di lingua inglese.

Per gli alunni e le alunne con BES la valutazione è strettamente correlata al percorso individuale, inoltre deve essere finalizzata a mettere in evidenza il percorso dell'alunno. Tenuto conto che non è possibile definire un'unica modalità di valutazione degli apprendimenti essa potrà essere:

- uguale a quella della classe;
- in linea con quella della classe, ma con criteri personalizzati;
- differenziata.

La scelta verrà definita nel PDP di ogni singolo alunno.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

La scuola italiana è chiamata a valutare non solo le conoscenze e le abilità, ma anche le competenze in contesti reali o verosimili. Con il decreto n.742 /2017, il Miur ha pubblicato i modelli relativi alla certificazione nel primo ciclo.

La certificazione avviene al termine della Scuola Primaria e al termine di quella Secondaria di primo grado, tramite i modelli nazionali di certificazione (uno per la Scuola Primaria e l'altro per la scuola Secondaria di primo grado), con riferimento alle competenze chiave europee e alla descrizione dei diversi livelli di acquisizione delle medesime. Per ognuna di esse va indicato il livello conseguito (avanzato, intermedio, base, iniziale). Il documento viene redatto durante lo scrutinio finale dai docenti di classe per la Scuola Primaria e dal Consiglio di Classe per la scuola Secondaria di primo grado ed è consegnato alle famiglie degli alunni e delle alunne e, in copia, all'Istituzione scolastica o formativa del ciclo successivo.