



IV CIRCOLO DIDATTICO " GUGLIELMO MARCONI" TRAPANI
VIALE 11 SETTEMBRE 2001 -Trapani

CURRICOLO SCUOLA INFANZIA E PRIMARIA

Con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, alle Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari del 2018 e alla Raccomandazione sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

INDICE

Premessa	Pag. 4
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	5
Sez. A Traguardi formativi infanzia – i discorsi e le parole	6
Sez. A Traguardi formativi primaria - italiano	7
Sez. B Evidenze e compiti significativi – infanzia - primaria	12
Sez. C Livelli di padronanza - infanzia	13
Sez. C Livelli di padronanza - primaria	14
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	16
Sez. A Traguardi formativi infanzia – i discorsi e le parole	17
Sez. A Traguardi formativi primaria - inglese	18
Sez. B Evidenze e compiti significativi – infanzia - primaria	20
Sez. C Livelli di padronanza - infanzia	21
Sez. C Livelli di padronanza - primaria	22
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	23
Sez. A Traguardi formativi infanzia – La conoscenza del mondo	24
Sez. B Evidenze e compiti significativi – infanzia	25
Sez. C Livelli di padronanza - infanzia	26
Sez. A Traguardi formativi primaria - matematica	28
Sez. B Evidenze e compiti significativi - primaria	31
Sez. C Livelli di padronanza - primaria	32
Sez. A Traguardi formativi primaria - scienze	36
Sez. A Traguardi formativi primaria - tecnologia	39
Sez. A Traguardi formativi primaria - geografia	40
Sez. B Evidenze e compiti significativi - primaria	42
Sez. C Livelli di padronanza - scienze	44
Sez. C Livelli di padronanza - tecnologia	45
Sez. C Livelli di padronanza - geografia	46
COMPETENZA DIGITALE	47
Sez. A Traguardi formativi - infanzia	47
Sez. A Traguardi formativi - primaria	48
Sez. B Evidenze e compiti significativi - infanzia - primaria	49
Sez. C Livelli di padronanza infanzia	50
Sez. C Livelli di padronanza primaria	51
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	52
Sez. A Traguardi formativi - infanzia	52
Sez. A Traguardi formativi - primaria	53

Sez. B Evidenze e compiti significativi - infanzia - primaria	54
Sez. C Livelli di padronanza infanzia	55
Sez. C Livelli di padronanza primaria	56
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	57
Sez. A Traguardi formativi – infanzia – Il sé e l’altro	57
Sez. A Traguardi formativi - primaria	58
Sez. B Evidenze e compiti significativi - infanzia - primaria	60
Sez. C Livelli di padronanza infanzia	62
Sez. C Livelli di padronanza primaria	63
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	65
Sez. A Traguardi formativi – infanzia	65
Sez. A Traguardi formativi - primaria	66
Sez. B Evidenze e compiti significativi - infanzia - primaria	68
Sez. C Livelli di padronanza infanzia	69
Sez. C Livelli di padronanza primaria	70
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	71
Sez. A Traguardi formativi – infanzia – Immagini, suoni, colori	75
Sez. A Traguardi formativi – infanzia – religione	76
Sez. A Traguardi formativi - primaria - storia	77
Sez. A Traguardi formativi - primaria – musica – arte e immagine	79
Sez. A Traguardi formativi - primaria – educazione fisica	81
Sez. A Traguardi formativi - primaria – religione	82
Sez. B Evidenze e compiti significativi – immagini, suoni, colori	84
Sez. B Evidenze e compiti significativi - storia	85
Sez. B Evidenze e compiti significativi – musica - arte e immagine – educazione fisica	86
Sez. B Evidenze e compiti significativi - religione	87
Sez. C Livelli di padronanza infanzia	88
Sez. C Livelli di padronanza - storia	89
Sez. C Livelli di padronanza – musica – arte e immagine	90
Sez. C Livelli di padronanza – educazione fisica	92
Sez. C Livelli di padronanza - religione	93

PREMESSA

1. LA STRUTTURA DEL CURRICOLO

➤ **E' ORGANIZZATO PER COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**

Le competenze chiave sono quelle esplicitate nella "Raccomandazione del Consiglio Europeo" del 22 maggio 2018:

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza 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 culturale

➤ **OGNI COMPETENZA CHIAVE E' ORGANIZZATA IN RUBRICHE**

Le rubriche sono suddivise in tre sezioni (A-B-C)

- **La sezione A** riporta i traguardi formativi declinati in competenze di base, abilità e conoscenze
- **La sezione B** riporta le evidenze, ovvero i comportamenti "sentinella" dell'agire competente e gli esempi di compiti significativi da affidare agli alunni
- **La sezione C** riporta la descrizione articolata in 4 livelli di padronanza della competenza. La valutazione di una competenza si esprime attraverso una breve descrizione di come la persona utilizza le conoscenze, le abilità e le capacità personali possedute e in quale grado di autonomia e responsabilità.

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

- Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 4/9/2012
- Indicazioni nazionali e nuovi scenari del 1 marzo 2018
- Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente

3. RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Franca Da Re, Competenze, didattica , valutazione, certificazione, Pearson, Milano,2013

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: I DISCORSI E LE PAROLE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA ITALIANA

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. • Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

SEZIONE A: Traguardi formativi**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**CAMPI DI ESPERIENZA:** I DISCORSI E LE PAROLE**Fonti di legittimazione:** Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea**FINE SCUOLA DELL'INFANZIA**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</p> <p>2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>1.a. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>2.a. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>2.b. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo utilizzando un appropriato repertorio linguistico.</p> <p>3.a. Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>3.b. Riassumere con parole proprie eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>3.c. Inventare storie e racconti.</p> <p>3.d. Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>3.e. Familiarizzare e formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole linguistiche vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</p> <p>2. Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo</p> <p>3. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi</p> <p>4. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>Ascolto e parlato 1.a. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>1.b. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p> <p>1.c. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>1.d. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> <p>1.e. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <p>1.f. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p>	<p>Principali strutture grammaticali della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo.</p> <p>Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi</p> <p>Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>	<p>Ascolto e parlato 1.a. Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, 1.b. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione diretta o trasmessa e comprendere lo scopo 1.c. Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. 1.d. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. 1.e. Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. 1.f. Organizzare un semplice</p>	<p>Principali strutture grammaticali della lingua italiana.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.</p> <p>Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.</p> <p>Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.</p> <p>Principali connettivi logici.</p> <p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.</p> <p>Tecniche di lettura analitica e sintetica.</p>

	<p>Lettura</p> <p>2.a. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>2.b. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.</p> <p>2.c. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.</p> <p>2.d. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</p> <p>2.e. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>2.f. Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p>		<p>discorso orale su un tema affrontato in classe</p> <p>Lettura</p> <p>2.a. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.</p> <p>2.b. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto;</p> <p>2.c. Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.</p> <p>2.d. Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione</p> <p>2.e. Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</p> <p>2.f. Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.</p> <p>Scrittura</p> <p>3.a. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>3.b. Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali</p> <p>3.c. Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il</p>	<p>Tecniche di lettura espressiva.</p> <p>Denotazione e connotazione.</p> <p>Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico - sociali vicini all'esperienza dei bambini.</p> <p>Uso dei dizionari.</p> <p>Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).</p>
--	---	--	--	--

	<p>Scrittura</p> <p>3.a. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>3.b. Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>3.c. Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>3.d. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p>		<p>testo ai destinatari e alle situazioni.</p> <p>3.d. Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p> <p>3.e. Rielaborare testi: parafrasare, riassumere testi, trasformarli, completarli e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>3.f. Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di</p> <p>3.g. Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>3.h. Produrre testi creativi sulla base di modelli dati.</p> <p>3.i. Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p> <p>3.l. Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>4.a. Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).</p> <p>4.b. Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la</p>	
--	--	--	---	--

	<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>4.a. Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>4.b. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>4.c. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>4.d. Effettuare semplici ricerche su parole, espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.</p>		<p>conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole</p> <p>4.c. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>4.d. Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>4.e. Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>4.f. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <p>4.g. Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>4.h. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>4.i. Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.</p> <p>4.l. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali;</p> <p>4.m. Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria</p>	
--	--	--	--	--

	<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <p>4.e. Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.)</p> <p>4.f. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).</p> <p>4.g. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>		<p>produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>	
--	--	--	--	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comprende parole e discorsi, usa la lingua italiana. • Sa utilizzare il linguaggio verbale per esprimere emozioni e sentimenti. • Racconta storie ascoltate, inventa racconti reali e fantastici. • Sperimenta diverse forme di comunicazione e si accosta alla lingua scritta anche attraverso le tecnologie digitali. • Sperimenta e comprende la necessità delle regole. <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. • Ordinare e ricostruire una storia attraverso sequenze illustrate e verbalmente. • A partire da una storia narrata, individuare e riconoscere i sentimenti dei protagonisti. • Esprimere semplici valutazioni circa le ragioni che hanno mosso le azioni dei personaggi dei racconti. <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi rilevando contesto,

<p>rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). • Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni. • Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. • Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 	<p>scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare testi comunicativi particolari e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta. • Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> - visite a istituzioni, interviste a persone; - spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; - moderare un lavoro di gruppo; - dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; - narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche) • Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi. • Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante: <ul style="list-style-type: none"> - narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi, argomentazioni, pubblicità) - esposizioni, relazioni, presentazioni - manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti - regolamenti di giochi, della classe, della scuola - lettere non formali e formali per scopi diversi - lettere informali e formali - modulistica legata all'esperienza concreta • Redigere, nell'ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari ...) • Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.
--	---

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Si esprime attraverso parole frasi e il linguaggio non verbale.	Racconta i propri vissuti e si esprime correttamente.	Racconta esperienze e vissuti in maniera comprensibile orientandosi nel tempo.	Usa la lingua italiana, comprende parole e discorsi, amplia il lessico.
Racconta piccoli vissuti se supportato da domande-stimolo dell'insegnante.	Esegue consegne relative a compiti precisi.	Esprime attraverso la lingua, con frasi brevi e strutturate correttamente, sentimenti, stati d'animo e bisogni.	Comunica emozioni sentimenti, bisogni e stati d'animo; interagisce con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e
Esegue semplici consegne: prendere un	Ascolta racconti e pone domande sui		

<p>oggetto, alzarsi e sedersi.</p> <p>Si relaziona nel gruppo con parole frasi e cenni.</p> <p>Ascolta piccoli racconti e storie e ne comprende il significato mostrando interesse e partecipazione</p>	<p>personaggi</p> <p>Esprime sentimenti, bisogni e stati d'animo; interagisce con i compagni scambiando informazioni.</p>	<p>Illustra un breve racconto in sequenze e lo drammatizza.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri, copia il proprio nome.</p>	<p>situazioni.</p> <p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia inventando storie e giochi.</p>
---	---	--	--

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>Ascolta testi di tipo narrativo e di</p>	<p>Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione.</p> <p>Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media,</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla</p>	<p>Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi con interlocutori diversi rispettando le regole della conversazione e adeguando il registro alla situazione.</p> <p>Interagisce in modo corretto con adulti e</p>

<p>semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite.</p> <p>Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.</p> <p>Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.</p>	<p>riferendo l'argomento e le informazioni principali.</p> <p>Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.</p> <p>Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire.</p> <p>Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte.</p> <p>Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.</p> <p>Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni).</p> <p>Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità.</p> <p>Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.</p> <p>Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio.</p> <p>Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti.</p> <p>Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.</p>	<p>situazione.</p> <p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p> <p>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e</p>	<p>compagni modulando efficacemente la comunicazione a situazioni di gioco, lavoro cooperativo, comunicazione con adulti.</p> <p>Ascolta, comprende e ricava informazioni utili da testi "diretti" e "trasmessi".</p> <p>Esprime oralmente in pubblico argomenti studiati, anche avvalendosi di ausili e supporti come cartelloni, schemi, mappe.</p> <p>Ricava informazioni personali e di studio da fonti diverse: testi, manuali, ricerche in Internet, supporti multimediali, ecc.); ne ricava delle semplici sintesi che sa riferire anche con l'aiuto di mappe e schemi.</p> <p>Legge testi letterari di vario tipo e tipologia che sa rielaborare e sintetizzare.</p> <p>Scrive testi di diversa tipologia corretti e pertinenti al tema e allo scopo.</p> <p>Produce semplici prodotti multimediali con l'aiuto dell'insegnante e la collaborazione dei compagni.</p> <p>Comprende e utilizza un lessico ricco, relativa ai termini d'alto uso e di alta disponibilità; utilizza termini specialistici appresi nei campi di studio.</p> <p>Usa in modo pertinente vocaboli provenienti da lingue differenti riferiti alla quotidianità o ad ambiti di tipo specialistico e ne sa riferire il significato, anche facendo leva sul contesto.</p> <p>Utilizza con sufficiente correttezza e proprietà la morfologia e la sintassi in comunicazioni orali e scritte di diversa tipologia, anche articolando frasi complesse.</p>
---	---	--	--

		lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	Sa intervenire sui propri scritti operando revisioni.
--	--	---	---

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: I DISCORSI E LE PAROLE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

I DISCORSI E LE PAROLE	INGLESE
-------------------------------	----------------

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)
<ul style="list-style-type: none"> Comprende ed esprime parole e piccole frasi di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea		
FINE SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Comprendere ed esprimere parole e piccole frasi di uso quotidiano.	Ricezione orale (ascolto) 1.a. Comprendere parole, brevissime istruzioni e frasi di uso quotidiano.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

	Produzione orale 1.b. Riprodurre brevi filastrocche e semplici canzoncine.	
--	---	--

SEZIONE A: Traguardi formativi				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA				
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE				
Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea				
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata	Ascolto (comprensione orale) 1.a. Comprendere vocaboli,	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.	Ascolto (comprensione orale) 1.a. Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.

<p>rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi;</p> <p>2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali;</p> <p>3. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>	<p>istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) 1.b. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) 2.a. Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) 3.b. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad</p>	<p>Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p> <p>Cenni di cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)</p>	<p>e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) 1.b. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) 2.a. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) 3.a. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.</p>	<p>Uso del dizionario bilingue.</p> <p>Regole grammaticali fondamentali</p> <p>Corretta pronuncia di repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)</p>
--	---	--	---	--

	interessi personali e del gruppo.		<p>Riflessione sulla lingua</p> <p>3.b. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.</p> <p>Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p> <p>Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</p>	
--	-----------------------------------	--	--	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comprende parole, frasi memorizzate relative alle parti del corpo e all'ambiente circostante. • Memorizza ed esprime informazioni di routine. • Esegue semplici consegne. • Recita brevi filastrocche e canta canzoncine imparate a memoria. <p>Scuola primaria</p>	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentarsi. • Nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, indicandoli. • Comprendere e dare semplici istruzioni in lingua straniera. <p>Scuola primaria</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio. • Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze) • Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media • Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<ul style="list-style-type: none"> • In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni ... • Formulare oralmente e scrivere semplici comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera. • Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, istruzioni in lingua straniera. • Eseguire, in contesti pubblici, semplici canti / rhymes in lingua straniera • Ascoltare comunicazioni, in lingua straniera mediante il PC o CD e riferirne l'argomento generale. • Ricavare informazioni da comunicazioni scritte, da testi di vario tipo redatti in lingua straniera.
--	--

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	Riproduce parole e brevi frasi pronunciate dall'insegnante.	Riconosce oggetti e parti del corpo quando l'insegnante li nomina in lingua	Il bambino comprende ed utilizza per comunicare piccole frasi e informazioni di

	<p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p> <p>Associa semplici parole alle immagini.</p>	<p>straniera.</p> <p>Associa le parole straniere alle immagini. Riproduce filastrocche e canzoncine imparate a memoria.</p> <p>Utilizza semplici formule comunicative di uso quotidiano.</p>	<p>routine.</p> <p>Comprende e svolge semplici compiti.</p> <p>Riproduce filastrocche e canzoncine imparate a memoria.</p>
--	--	--	--

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4

<p>Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.</p> <p>Traduce semplici parole proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti.</p> <p>Recita brevi poesie e semplici canzoncine imparare a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.</p> <p>Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza.</p> <p>Scrive semplici parole note.</p> <p>Individua semplici elementi culturali della lingua straniera.</p>	<p>Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.</p> <p>Traduce parole- frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.</p> <p>Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce.</p> <p>Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti.</p> <p>Scrive parole e frasi note.</p> <p>Individua alcuni elementi culturali della lingua straniera.</p>	<p>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p> <p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<p>Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro).</p> <p>Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p> <p>Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni anche relative ad argomenti di studio).</p> <p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.</p>
--	---	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: LA CONOSCENZA DEL MONDO

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE A: Traguardi formativi

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

CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p> <p>2. Confrontare e valutare quantità.</p> <p>3. Utilizzare simboli ed eseguire numerazioni attraverso strumenti adeguati.</p> <p>4. Orientarsi nello spazio e nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>5. Osservare le trasformazioni del proprio corpo e dell'ambiente circostante.</p> <p>6. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>7. Esplorare le possibili funzioni degli strumenti tecnologici.</p> <p>8. Esprimersi con un semplice linguaggio scientifico le esperienze.</p>	<p>1.a. Raggruppare e seriare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>1.b. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>2.a. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>2.b. Individuare e stabilire le relazioni fra gli oggetti, le persone e i fenomeni.</p> <p>2.c. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>3.a. Numerare e misurare.</p> <p>4.a. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzare linguaggi diversi.</p> <p>4.b. Progettare e inventare forme, oggetti e storie.</p> <p>5.a. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>6.a. Porre domande sulle cose e sulla natura.</p> <p>7.a. Descrivere fatti ed eventi, fornire spiegazioni sui fenomeni.</p> <p>8.a. Collocare fatti ed eventi nella dimensione temporale: giorno/notte, i giorni della settimana e le stagioni.</p>	<p>Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>Scansioni temporali: fasi della giornata, giorni, settimane, mesi stagioni e anni.</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra).</p> <p>Seriazioni.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazione.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

EVIDENZE**COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)****Scuola dell'infanzia**

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali riconoscendone caratteristiche e proprietà.
- Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente.
- Osserva con attenzione i cambiamenti del suo corpo, degli organismi viventi e i fenomeni naturali.
- Scopre le funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici.
- Sa contare ed operare con i numeri e si avvicina alla numerazione e alla misurazione, utilizzando termini adeguati.
- Riconosce e si orienta in relazione ai concetti topologici ed esegue brevi percorsi, seguendo precise indicazioni verbali.

Scuola dell'infanzia

- Collocare sulla linea del tempo le azioni di routine.
- Costruire un calendario che riporti: assenze, festività, rilevazioni meteorologiche.
- Costruire la storia personale attraverso foto e reperti.
- Eseguire semplici esperimenti scientifici preceduti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.
- Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sul tempo ...).
- Raggruppare e classificare secondo le loro caratteristiche piante, animali e oggetti.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esegue correttamente operazioni circa la cura personale, l'alimentazione, le semplici azioni di routine.</p> <p>Utilizza le costruzioni con creatività.</p> <p>Ordina oggetti secondo le macrocaratteristiche.</p> <p>Individua differenze immediate tra persone, animale e oggetti.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi.</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto.</p>	<p>Ordina e raggruppa oggetti in base alle loro caratteristiche.</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Esegue in autonomia le routine.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande.</p> <p>Rappresenta graficamente i fenomeni atmosferici, le differenze, le trasformazioni.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi noti della scuola.</p> <p>Ripone gli oggetti a loro posto.</p>	<p>Raggruppa e ordina oggetti in autonomia.</p> <p>Ordina sequenze.</p> <p>Colloca nel tempo le azioni quotidiane e le riferisce.</p> <p>Realizza semplici manufatti con le costruzioni, la plastilina e altro materiale amorfo.</p> <p>Rappresenta graficamente i fenomeni atmosferici, le differenze, le trasformazioni.</p> <p>Nomina le cifre, ne riconosce i simboli, numera correttamente entro il 10 e utilizza correttamente i quantificatori (uno, pochi, tanti, nessuno).</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina in autonomia oggetti in base alle loro caratteristiche.</p> <p>Esegue misurazioni.</p> <p>Confronta e valuta quantità.</p> <p>Colloca le azioni quotidiane del tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Osserva e si interessa alle trasformazioni del proprio corpo e dell'ambiente circostante.</p> <p>Scopre le funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici.</p> <p>Individua la posizione degli oggetti e delle persone nello spazio.</p> <p>Esegue correttamente un percorso seguendo precise indicazioni verbali.</p> <p>Esegue semplici misurazioni e utilizza le strategie del contare e dell'operare con i numeri.</p>

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA – MATEMATICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

MATEMATICA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATEMATICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p>2. Riconoscere e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p> <p>3. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</p> <p>4. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p>	<p>Numeri</p> <p>1.a. Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,</p> <p>1.b. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>1.c. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>1.d. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>1.e. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.</p> <p>2.a. Riconoscere situazioni problematiche, spiegare il procedimento seguito e</p>	<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento</p> <p>I sistemi di numerazione</p> <p>Operazioni e proprietà</p> <p>Figure geometriche piane</p> <p>Piano e coordinate cartesiani</p> <p>Misure di grandezza</p> <p>Misurazione e rappresentazione in scala</p> <p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi</p> <p>Pensiero computazionale</p> <p>Principali rappresentazioni di un oggetto matematico</p> <p>Tecniche risolutive di un problema</p> <p>Unità di misura diverse</p> <p>Grandezze equivalenti</p> <p>Elementi essenziali di logica</p> <p>Elementi essenziali del</p>	<p>Numeri</p> <p>1.a. Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali.</p> <p>1.b. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>1.c. Stimare il risultato di una operazione.</p> <p>1.d. Operare con le frazioni.</p> <p>1.e. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>1.f. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>1.g. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p> <p>1.h. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p> <p>2.a. Riconoscere situazioni problematiche, semplici e complesse, spiegare il procedimento seguito e</p>	<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento</p> <p>I sistemi di numerazione</p> <p>Operazioni e proprietà</p> <p>Frazioni e frazioni equivalenti</p> <p>Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo</p> <p>Figure geometriche piane</p> <p>Piano e coordinate cartesiani</p> <p>Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni</p> <p>Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti</p> <p>Misurazione e rappresentazione in scala</p> <p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi</p> <p>Pensiero computazionale</p> <p>Principali rappresentazioni di</p>

	<p>individuare la soluzione più adatta.</p> <p>Spazio e figure</p> <p>3.a. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.</p> <p>3.b. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <p>3.c. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>3.d. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p> <p>3.e. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.</p>	<p>linguaggio della probabilità</p>	<p>individuare la soluzione più adatta.</p> <p>Spazio e figure</p> <p>3.a. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</p> <p>3.b. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni</p> <p>3.c. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.</p> <p>3.d. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</p> <p>3.e. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>3.f. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>3.g. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>3.h. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>3.i. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>3.l. Determinare l'area delle principali figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>3.m. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto,</p>	<p>un oggetto matematico</p> <p>Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche</p> <p>Unità di misura diverse</p> <p>Grandezze equivalenti</p> <p>Frequenza, media, percentuale</p> <p>Elementi essenziali di logica</p> <p>Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio</p>
--	--	-------------------------------------	--	---

	<p>Relazioni, dati e previsioni</p> <p>4.a. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>4.b. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>4.c. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>4.d. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>		<p>di fronte, ecc.)</p> <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <p>4.a. Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</p> <p>4.b. Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza.</p> <p>4.c. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>4.d. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime.</p> <p>4.e. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p> <p>4.f. 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>4.g. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</p>	
--	--	--	---	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATEMATICA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. • Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. • Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità. • Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà. 	<p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: <ul style="list-style-type: none"> - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali - utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala - calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone; - applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche - interpretare e ricavare informazioni da dati statistici - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale <ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica • Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni ...), alla statistica (grafici e tabelle) • Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso • Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATEMATICA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori.</p> <p>Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio.</p> <p>Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc.</p> <p>Esegue percorsi sul terreno e sul foglio.</p> <p>Conosce le principali figure geometriche piane.</p> <p>Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi.</p> <p>Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali.</p> <p>Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.</p>	<p>Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri.</p> <p>Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente.</p> <p>Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline.</p> <p>Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri.</p> <p>Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio.</p> <p>Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito.</p> <p>Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.</p> <p>Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali.</p> <p>Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</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>Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari; utilizza i numeri relativi, le potenze e le proprietà delle operazioni, con algoritmi anche approssimati in semplici contesti.</p> <p>Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali; le rappresenta nel piano e nello spazio; utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni; padroneggia il calcolo di perimetri, superfici, volumi.</p> <p>Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità.</p> <p>Utilizza in modo pertinente alla situazione gli strumenti di misura convenzionali, stima misure lineari e di capacità con buona approssimazione; stima misure di superficie e di volume utilizzando il calcolo approssimato.</p> <p>Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo.</p> <p>Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda e mediana dai fenomeni analizzati.</p> <p>Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui.</p>

		<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate.</p> <p>Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti.</p>
--	--	---	---

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

SCIENZE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

TECNOLOGIA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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

GEOGRAFIA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (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.
- 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.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

SCIENZE

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni</p> <p>2. Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>3. Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <p>1.a. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p> <p>1.b. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>1.c. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.</p>	<p>Viventi e non viventi</p> <p>Il corpo umano; i sensi</p> <p>Proprietà degli oggetti e dei materiali</p> <p>Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia</p> <p>Classificazioni dei viventi</p> <p>Organi dei viventi e loro funzioni</p> <p>Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente</p> <p>Ecosistemi e catene alimentari</p>	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <p>1.a. Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.</p> <p>1.b. Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.</p> <p>1.c. Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.</p> <p>1.d. Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro,</p>	<p>Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali</p> <p>Classificazioni, seriazioni</p> <p>Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni</p> <p>Fenomeni fisici e chimici</p> <p>Energia: concetto, fonti, trasformazione</p> <p>Ecosistemi e loro organizzazione</p> <p>Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni</p> <p>Relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni</p> <p>Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi</p> <p>Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza</p> <p>Fenomeni atmosferici</p>

	<p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>2.a. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.</p> <p>2.b Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque.</p> <p>2.c. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.).</p> <p>2.d. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p>3.a. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.</p>		<p>ecc).</p> <p>1.e. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>2.a. Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>2.b. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.</p> <p>2.c. Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p>3.a. Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura</p>	
--	--	--	---	--

	<p>3.b. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.</p> <p>3.c. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>		<p>cellulare.</p> <p>3.b. Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.</p> <p>3.c. Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.</p> <p>3.d. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.</p> <p>3.e. Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>	
--	--	--	--	--

TECNOLOGIA		
FINE SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere e osservare 1.a. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 1.b. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 1.c. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 1.d. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare 2.a. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 2.b. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 2.c. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>Intervenire e trasformare 3.a. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 3.b. Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 3.c. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 3.d. Cercare, selezionare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</p>

GEOGRAFIA				
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico</p> <p>2. Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato</p> <p>3. Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico</p>	<p>Orientamento 1.a. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p> <p>Linguaggio della geografia 2.a. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</p> <p>2.b. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</p> <p>Paesaggio 3.a. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p>	<p>Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento;</p> <p>Piante, mappe, carte</p> <p>Elementi di orientamento</p> <p>Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p> <p>Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani ...</p>	<p>Orientamento 1.a. Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.</p> <p>1.b. 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.).</p> <p>Linguaggio della geografia 2.a. 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.</p> <p>2.b. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p> <p>Paesaggio 3.a. Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando</p>	<p>Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche</p> <p>Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico- amministrative</p> <p>Elementi di orientamento</p> <p>Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)</p> <p>Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani ...</p>

	<p>3.b. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione.</p> <p>Regione e sistema territoriale</p> <p>3.c Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane</p> <p>3.d. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.</p>		<p>le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>Regione e sistema territoriale</p> <p>3.b. Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.</p> <p>3.c. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p>	
--	--	--	---	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola primaria</p> <p>SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. • Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). <p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. 	<p>Scuola primaria</p> <p>SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> - analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi) - Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive • Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali • Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire • Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale • Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo - comportamentale e strutturale • Confezionare la segnaletica per le emergenze <p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali , utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica • Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi. • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. • Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura • Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo. 	<p>GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente • Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico • Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. • Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ... • Costruire semplici guide relative al proprio territorio • Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento • Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma)

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA IN SCIENZE

1	2	3	4
<p>Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita.</p> <p>E' in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto.</p> <p>Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo.</p> <p>Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.</p>	<p>Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari.</p> <p>Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza.</p> <p>Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date.</p> <p>Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto.</p> <p>È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite.</p> <p>Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia.</p> <p>Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.</p>	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha</p>	<p>L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti.</p> <p>Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico.</p> <p>Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni.</p> <p>Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti.</p> <p>Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento.</p> <p>Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero.</p> <p>Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali.</p> <p>Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando</p>

		<p>sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	argomentazioni coerenti.
LIVELLI DI PADRONANZA IN TECNOLOGIA			
1	2	3	4
<p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p>	<p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari.</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p>	<p>Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.</p> <p>E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico.</p> <p>Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.</p> <p>Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc.</p> <p>Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.</p> <p>Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico.</p> <p>Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA IN GEOGRAFIA

1	2	3	4
<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta.</p> <p>Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.</p> <p>Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa.</p> <p>Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa- scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume.</p> <p>Sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa.</p> <p>Sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento.</p> <p>Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.</p> <p>Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi.</p> <p>Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.</p>	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico- letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)</p> <p>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.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>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>Si orienta nello spazio e sulle carte utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali, strumenti per l'orientamento.</p> <p>Utilizza con pertinenza il linguaggio geografico nell'uso delle carte e per descrivere oggetti e paesaggi geografici..</p> <p>Ricava in autonomia informazioni geografiche da fonti diverse, anche multimediali e tecnologiche e ne organizza di proprie (relazioni, rapporti).</p> <p>Individua e descrive le caratteristiche dei diversi paesaggi geografici a livello locale e mondiale, le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità.</p>

COMPETENZA DIGITALE

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE CONCORRENTI : TUTTI

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione. (Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018) . Le competenze digitali assumono una duplice funzione nell'insegnamento: da un lato hanno un ruolo culturale e formativo di base sul piano scientifico, accompagnando la matematica e le altre scienze, e dall'altro quello di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità in quanto favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. (RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018) L'approccio transdisciplinare all'insegnamento crea uno spazio aperto in cui gli studenti smettono di classificare in singole "materie" ciò che hanno imparato, ma utilizzano invece tutte le **conoscenze** che hanno assimilato e le **abilità** che sono in grado di applicare per **risolvere problemi** nei più svariati campi (sviluppo delle **competenze**). Una tale integrazione tra le varie discipline necessita di una modalità di **apprendimento attiva**, quali ad esempio il **tinkering**, una forma di apprendimento informale in cui si "impara facendo". Lo scopo è quello di esprimersi e sperimentare, realizzando oggetti con materiali poveri, puntando più sul processo che sul risultato.

Le STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) possono essere insegnate sin dalla prima infanzia promuovendo una metodologia attiva e partecipativa, incentrata sull'apprendimento basato sull'indagine e sui progetti collaborativi. Inoltre, le Tecnologie Educative – come la robotica e l'apprendimento del coding – offrono nuove opportunità per progettare approcci interessanti e strumenti per aumentare il coinvolgimento dei bambini nell'ambito scientifico, migliorare i risultati scolastici nelle materie scientifiche, matematiche e tecnologiche. L'aggiunta di Arte a STEM per creare STEAM significa incorporare il pensiero creativo e le arti applicate in situazioni reali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)

Framework, il DigComp, versione 2.1, 2017 - Joint Research Centre (JRC) padronanza digitale in 5 aree, 21 sotto-competenze, 8 livelli di competenza, esempi di applicazione nella vita lavorativa e scolastica di tutti i giorni.

AREE DI COMPETENZA DIGITALE	SCUOLA DELL'INFANZIA
Creazione di contenuti	-Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità) - Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; - Produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici compiti, acquisire informazioni, con la guida e la supervisione dell'insegnante.	<p>Muovere correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare i tasti con le frecce direzionali, dello spazio e dell'invio.</p> <p>Riconoscere e aprire icone che indicano file, cartelle.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, linguistico topologico al computer.</p> <p>Visionare lettere e numeri attraverso il computer.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari e canzoncine animate.</p> <p>Attuare e simbolizzare una procedura.</p> <p>Tradurre idee in codice e programmare giocando (coding, pensiero computazionale).</p>	<p>Il computer e le principali parti che lo compongono.</p> <p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).</p> <p>Icone principali.</p> <p>Direzionalità delle frecce.</p>

AREE DI COMPETENZA DIGITALE	TRAGUARDI FORMATIVI FINE SCUOLA PRIMARIA
1. Informazione	-Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. Comunicazione e collaborazione in rete	-Comunicare in ambienti digitali (CLASSE VIRTUALE) -Condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali. - Interagire e partecipazione alle comunità e alle reti.
3. Creazione di contenuti digitali	-Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale.
4. Sicurezza	-Proteggere i dati personali e la privacy (misure di sicurezza, uso sicuro).
5. Problem solving	-Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali -Innovare e creare usando la tecnologia.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

FINE SCUOLA PRIMARIA		
Aree di competenza	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Informazione</p> <p>-Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>2. Comunicazione e collaborazione in rete</p> <p>-Comunicare in ambienti digitali (CLASSE VIRTUALE) -Condivisione di risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali. - Interazione e partecipazione alle comunità e alle reti.</p> <p>3. Creazione di contenuti digitali</p> <p>-Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale.</p> <p>4. Sicurezza</p> <p>-Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro.</p>	<p>1. Utilizzare un sistema operativo (windows, android). 1. Utilizzare diversi motori di ricerca. 2. Creare storie multimediali</p> <p>2. Accedere a programmi didattici e a piattaforme.</p> <p>2. Utilizzare posta elettronica, chat, piattaforme condivise, drive per lavorare in modo collaborativo con pari e docenti.</p> <p>3. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.</p> <p>3. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>3. Utilizzare un ambiente di programmazione.</p> <p>3. Utilizzare comandi per la gestione della programmazione a blocchi</p> <p>3. Creare storie multimediali</p> <p>3. Uso di diagrammi di flusso per rappresentare sequenze di azioni.</p> <p>3. Progettare e realizzare semplici prodotti digitali spiegando le fasi del processo</p>	<p>Conoscenza e utilizzo di sistemi operativi. Ricerca nel web di dati, selezione di informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Giochi di creatività e motricità fine attraverso attività laboratoriali di tinkering.</p> <p>Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere/pavimenti.</p> <p>Muovere giocattoli robotici e oggetti sulle scacchiere (coding unplugged, Bee Bot)</p> <p>Utilizzo della piattaforma Programma il Futuro (Code.org)</p> <p>Attività laboratoriali di tinkering</p> <p>Utilizzo di software gratuiti per la videoscrittura, disegno e presentazioni multimediali.</p> <p>Percorsi di coding (Code.org)</p> <p>Giochi di creatività e motricità fine con l'utilizzo di kit ad hoc.</p> <p>Attività laboratoriali di tinkering per la costruzione di semplici</p>

<p>5.Problem solving</p> <p>-Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali -Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>3. Conoscere il concetto di ipertesto.</p> <p>3.Saper rappresentare dati, concetti o i risultati di un problema mediante l'uso di strumenti multimediali.</p> <p>4. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.</p> <p>5.Acquisire abilità logiche e risolvere problemi in modo creativo ed efficiente usando la tecnologia.</p> <p>5. Utilizzare metodologie collaborative per la risoluzione di problemi.</p> <p>5. Riflettere sui processi risolutivi e confrontare i risultati delle esperienze.</p>	<p>giochi robotici (mattoncini Lego)</p> <p>Utilizzo di software dedicati per il rafforzamento delle competenze di coding e di rappresentazione dei processi attraverso i diagrammi di flusso. (Codeweek, Scratch)</p> <p>Software online per il digital storytelling</p> <p>Software per l'editing video</p> <p>Classe virtuale (G-Suite)</p> <p>Costruire oggetti di diverso tipo</p> <p>Smontare e reinventare apparati tecnologici.</p> <p>Creare meccanismi e sistemi che funzionano. Utilizzo di stampanti 3D</p> <p>Percorsi di coding (Code.org , Scratch).</p> <p>App per grafici, tabelle, diagrammi di flusso, mappe.</p> <p>Sviluppo di attività con metodologia tinkering per la realizzazione di semplici microcircuiti (comandi On/Off acceso/spento) realizzati con materiali semplici o di recupero</p> <p>Netiquette, cyberbullismo, protezione personale e dei dati.</p> <p>Software online per la creazione di semplici ipertesti e ipermedia</p>
--	--	---

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DIGITALI
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attraverso la guida e le istruzioni dell'insegnante, il bambino utilizza il computer per attività, giochi didattici ed educativi, elaborazioni grafiche. • Utilizza la tastiera e il mouse per aprire icone e file. • Utilizza il computer per visionare immagini, documentari, testi multimediali. <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.) • Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare • E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vedi le abilità' <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti , degli esperimenti; • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari. • Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1

2

3

4

Assiste a rappresentazioni multimediali e a giochi effettuati al computer da parte di compagni o adulti.

Esegue al computer semplici giochi logici, matematici, linguistici sotto la guida e precise istruzioni dell'insegnante.

Visiona rappresentazioni multimediali e immagini.

Esegue al computer giochi logici, matematici, linguistici sotto la guida e le precise istruzioni dell'insegnante.

Realizza semplici elaborazioni grafiche.

Visiona immagini, cortometraggi e brevi documentari.

Esegue al computer, da solo o in coppia, giochi logici, matematici, linguistici, sotto la guida e la supervisione dell'insegnante.

Attraverso il mouse apre cartelle, file, icone.

Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.

Visiona immagini, file multimediali e brevi documentari.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.</p> <p>Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.</p> <p>Utilizza la rete, solo con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore.</p> <p>Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.</p> <p>Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Accede alla rete, con la supervisione dell'insegnante, per ricavare informazioni .</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <p>Costruisce tabelle di dati ; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli</p> <p>Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE CONCORRENTI : TUTTI

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

SEZIONE A: Traguardi formativi		
<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI</p> <p>Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea</p>		
FINE SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Cogliere collegamenti e relazioni per trasferirli in altri contesti.</p> <p>Individuando e utilizzando varie fonti di informazioni, organizzare il proprio apprendimento.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video, sperimentando varie strategie mnemoniche.</p> <p>Cogliere collegamenti tra le informazioni ottenute e quelle già acquisite per risolvere semplici problemi relativi all'esperienza quotidiana.</p> <p>Scoprire semplici strategie per organizzare le informazioni ottenute da un testo narrativo o descrittivo.</p> <p>Compilare semplici tabelle.</p>	<p>Strategie di memorizzazione e di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</p>	<p>Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze</p> <p>Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle</p> <p>Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del tempo</p>	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti.</p> <p>Utilizzare i dizionari e gli indici</p> <p>Utilizzare schedari bibliografici</p> <p>Leggere un testo e porsi domande su di esso</p> <p>Rispondere a domande su un testo</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche)</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi</p> <p>Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi; compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle</p> <p>Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale</p>	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>Leggi della memoria e strategie di memorizzazione</p> <p>Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti. • Individua problemi e fenomeni formulando ipotesi di risoluzione e spiegazioni. • Motiva le proprie scelte. • Organizza dati attraverso strumenti adeguati. <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande pertinenti • Reperisce informazioni da varie fonti • Organizza le informazioni (ordinare confrontare - collegare • Applica strategie di studio • Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite • Autovaluta il processo di apprendimento 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi come per esempio i mesi dell'anno o i giorni della settimana. • Costruire cartelli, mappe, schemi per organizzare informazioni note con simboli convenzionali. • Illustrare fasi e sequenze di racconti ascoltati. • Rappresentare graficamente il materiale occorrente per svolgere un compito dato. <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest • Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti • Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete • Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni • Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni • Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide) • Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione • Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Individua relazioni tra oggetti.</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p>	<p>Individua e mette in relazione oggetti spiegandone la ragione.</p> <p>Pone domande sulle procedure da seguire, applica la risposta suggerita e ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Pone domande sul contenuto dei libri consultati da cui ricava informazioni.</p>	<p>Individua e mette in relazione oggetti, avvenimenti e fenomeni spiegandone la ragione.</p> <p>Di fronte ad una procedura, applica le soluzioni note e ne sperimenta di nuove, chiedendo l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e viceversa.</p> <p>Organizza i dati attraverso tabelle, schemi, mappe con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Individua e mette in relazione oggetti, avvenimenti e fenomeni spiegandone la ragione e formulando ipotesi personali di soluzione per le quali chiede conferma all'insegnante.</p> <p>Ricava, riferisce e organizza informazioni con l'aiuto di mappe, tabelle, grafici.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata o ascoltata.</p>

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie.</p> <p>Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.</p> <p>E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale.</p> <p>Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione.</p> <p>Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive.</p> <p>E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.</p>	<p>Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet ...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante;</p> <p>Utilizza strategie di autocorrezione. applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R).</p> <p>Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie.</p> <p>Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici.</p> <p>Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi.</p> <p>Esprime giudizi sugli esiti.</p> <p>Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.</p>	<p>Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse.</p> <p>Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione</p> <p>Applica strategie di studio (es. PQ4R)</p> <p>Sa utilizzare vari strumenti di consultazione</p> <p>Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati</p> <p>Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: IL SE E L'ALTRO - TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE CONCORRENTI : TUTTI

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO		
Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea		
FINE SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Manifestare la propria identità personale. Avere consapevolezza dei propri sentimenti, manifestarli e controllarli. Sviluppare il senso di appartenenza attraverso la conoscenza della storia personale, familiare, della comunità. Riflettere e porre domande sul senso del bene e del male, sulle diversità culturali, sui diritti e i doveri, sui valori e sulle ragioni che guidano i comportamenti. Ascoltare, riflettere e confrontarsi tenendo conto del proprio punto di vista e di quello altrui. Collaborare in modo costruttivo nel gioco e nelle diverse	Eseguire compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Collaborare con gli altri rispettandone i tempi, le emozioni e i sentimenti. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Rispettare gradualmente regole, ritmi, spazi, materiali, contesti, ruoli. Scambiare giochi e materiali in un'ottica di collaborazione soprattutto con i più piccoli per realizzare un progetto comune.	Ruoli e funzioni presenti nei vari contesti. Importanza e significato della regola. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Tradizioni e costumi della cultura di appartenenza.

<p>attività.</p> <p>Individuare e distinguere i principali ruoli nei diversi contesti.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute e rispettosi verso l'ambiente e le persone.</p>	<p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute di tutti.</p>	
---	---	--

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE
Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali</p> <p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p> <p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p>	<p>Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento</p> <p>Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi</p> <p>Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola</p> <p>Descrivere il significato delle regole</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale</p> <p>Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui</p> <p>Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato di regola e norma</p> <p>Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Organi e funzioni principali</p>	<p>Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</p> <p>Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca</p> <p>Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi</p> <p>Individuare e distinguere il ruolo degli Enti Pubblici territoriali distinzioni tra i vari servizi.</p> <p>Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici</p> <p>Rispettare ruoli e funzioni</p>	<p>Significato di "gruppo" e di "comunità"</p> <p>Significato di essere "cittadino"</p> <p>Significato dell'essere cittadini del mondo</p> <p>Differenza fra "comunità" e "società"</p> <p>Struttura degli Enti Pubblici territoriali.</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione</p> <p>Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</p> <p>Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza</p>	

<p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo</p>	<p>provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata</p> <p>Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità</p> <p>Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente</p> <p>Prestare aiuto ai compagni in difficoltà</p>	<p>del Comune</p> <p>Principali servizi al cittadino presenti nella propria città</p> <p>Educazione e sostenibilità ambientale.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p> <p>Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF</p>	<p>all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente</p> <p>Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura</p> <p>Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse</p> <p>Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia</p> <p>Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione</p>	<p>Carta costituzionale e alcuni articoli fondamentali Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali</p> <p>Norme fondamentali relative al codice stradale</p> <p>Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....</p> <p>Educazione e sostenibilità ambientale.</p>
---	--	--	--	--

<p align="center">SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi</p>	
<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</p>	<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>
<p align="center">EVIDENZE</p>	<p align="center">COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)</p>
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire, attraverso immagini, le emozioni e ipotizzare le ragioni che le sottendono. • Illustrare le caratteristiche etniche e culturali presenti in classe, attraverso cartelloni, mappe, tabelle. • Costruire cartelloni per illustrare le regole della scuola e della sezione, dopo averne discusso.

- Riconosce di avere la propria storia personale e familiare, usi e costumi della propria comunità.
- Coglie le differenze tra la propria e le altre comunità.
- Riconosce e rispetta la reciprocità di attenzione di chi parla e di chi ascolta.
- Ha raggiunto una prima consapevolezza dei diritti e doveri, delle regole del vivere comune.
- Pone domande sui temi religiosi, esistenziali, sulle diversità e sul senso del bene e del male.
- Si orienta con sicurezza e autonomia negli spazi noti, modulando voce e movimento in rapporto con gli altri e con le regole.

Scuola primaria

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

- Registrare in adeguate tabelle la provenienza dei bambini, indagando sugli usi e i costumi della comunità.
- Allestire attività manipolative e motorie per mettere a confronto le diversità.

Scuola primaria

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

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Interagisce in coppia o con un piccolo gruppo utilizzando azioni o parola frase.</p> <p>Esprime i propri bisogni e i propri sentimenti con gesti e parole frasi.</p> <p>Partecipa alle attività mantenendo brevi periodi di attenzione.</p> <p>Rispetta le regole e gli altri secondo precise indicazioni.</p>	<p>Gioca con i compagni, partecipa alle attività di sezione, si esprime attraverso enunciati minimi, scambiando informazioni.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Rispetta le regole, gli altri, osservando la routine della classe.</p> <p>Accoglie le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico, alle attività collettive, alle conversazioni.</p> <p>Esprime stati d'animo e bisogni utilizzando un linguaggio strutturato correttamente.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà e racconta vicende vissute o ascoltate.</p> <p>Gioca con i compagni, partecipa alle attività di sezione, si esprime attraverso enunciati minimi, scambiando informazioni e assumendosi le responsabilità soprattutto verso i più piccoli.</p> <p>Accoglie e si relaziona con la diversità.</p> <p>Distingue il pericolo e tende ad evitarlo.</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri esprimendo in maniera sempre più adeguata i propri sentimenti.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale e sa di avere una storia personale e familiare di cui conosce tradizioni e costumi.</p> <p>Ha raggiunto una prima consapevolezza dei diritti e doveri, delle diversità culturali, e del senso del bene e del male.</p> <p>Riflette, si confronta, rispetta le regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e conosce il funzionamento delle piccole comunità e delle città.</p>

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura.</p> <p>Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.</p> <p>Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.</p> <p>Rispetta le regole nei giochi.</p> <p>Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.</p>	<p>Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.</p> <p>Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ...</p> <p>Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita.</p> <p>Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.</p> <p>Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia.</p> <p>Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.</p>	<p>Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili.</p> <p>Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali.</p> <p>Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.</p> <p>Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.</p> <p>Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali.</p> <p>Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.</p> <p>Conosce, le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale.</p>	<p>Utilizza con cura materiali e risorse. È in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente.</p> <p>Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei e li riconosce in sé e negli altri e riflette criticamente.</p> <p>Collabora costruttivamente con adulti e compagni.</p> <p>Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina comportamenti difformi.</p> <p>Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni.</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato.</p> <p>Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea ed i suoi principali organismi istituzionali.</p> <p>Conosce le principali organizzazioni internazionali</p>

		<p>E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.)</p> <p>Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.</p>	
--	--	---	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE CONCORRENTI : TUTTI

Le Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI		
Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea		
FINE SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Valutare informazioni, compiti, contesti e decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti. Trovare strategie e soluzioni davanti ai problemi di esperienza.	Esprimere valutazioni, opinioni ed opinioni, giustificando con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro e confrontarsi con gli altri. Riconoscere semplici situazioni problematiche e formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini e registrare i dati in tabelle con l'aiuto e la guida dell'insegnante. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro o di una azione eseguita.	Regole della comunicazione, dei ruoli e modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un problema</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")</p>	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità ;assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Modalità di decisione riflessiva (es. "sei cappelli")</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Fasi del problem solving</p>

	<p>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito</p> <p>Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>		<p>settimanale</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>	
--	--	--	---	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)

Scuola dell'infanzia

- Prende iniziative nel gioco e nel lavoro.
- Formula soluzioni e valutazioni davanti a problemi e fenomeni.
- Sceglie l'attività da svolgere fra diverse possibilità.
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sulle sequenze operative e collabora alle attività collettive

Scuola primaria

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
- Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.
- Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.
- Coordina l'attività personale e/o di un gruppo
- Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.

Scuola dell'infanzia

- Discutere su argomenti diversi rispettando le regole della comunicazione.
- Ipotizzare, attuare e verificare soluzioni davanti ad una situazione problematica.
- "Progettare" un'attività e illustrare le fasi delle procedure seguite.
- Esprimere valutazioni circa il lavoro svolto e le modalità utilizzate per svolgerlo.

Scuola primaria

- Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle
- Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale
- Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving
- Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto.</p> <p>Imita il lavoro e il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto e chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, giustificando le scelte operate.</p> <p>Pone domande su come affrontare le situazioni problematiche.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e della classe.</p> <p>Spiega con semplici frasi le proprie opinioni.</p>	<p>Esegue e porta a termine compiti e consegne.</p> <p>Ipotizza soluzioni davanti alle difficoltà e chiede aiuto all'insegnante e ai compagni.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco, con la guida dell'insegnante compie semplici indagini e utilizza tabelle per organizzare i dati ottenuti.</p> <p>Opera scelte ed esprime opinioni e valutazioni durante lo svolgimento del proprio lavoro.</p>	<p>Esegue e porta a termine compiti e consegne anche complessi.</p> <p>Collabora nelle attività collettive, sostenendo i più piccoli e apportando contributi significativi per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p> <p>Ipotizza soluzioni davanti alle difficoltà e chiede conferma all'insegnante.</p> <p>Effettua semplici indagini e organizza i risultati ottenuti, utilizzando strumenti già predisposti.</p> <p>Sostiene la propria opinione motivandola.</p>

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>	<p>Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali e quelli principali dello Stato. Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze. Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari. Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili. Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: IMMAGINI, SUONI, COLORI

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA, RELIGIONE

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande "Chi siamo?" "Da dove veniamo?"; le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare. L'educazione fisica, che pure concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. La religione cattolica come parte costitutiva del patrimonio storico, culturale ed umano della società italiana. L'Irc consente anche la riflessione sui grandi interrogativi posti dalla condizione umana (ricerca identitaria, vita di relazione, complessità del reale, bene e male, scelte di valore, origine e fine della vita, radicali domande di senso...) e sollecita il confronto in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

Per maggiore praticità, la competenza "CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE" è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; patrimonio ed espressione artistica e musicale; espressione motoria, religione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

STORIA

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**ARTE E IMMAGINE**

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**MUSICA**

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**EDUCAZIONE FISICA**

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

RELIGIONE

Il sé e l'altro

- Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome. Matura un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo e il movimento

- Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa.

Immagini, suoni e colori

- Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

I discorsi e le parole

- Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

La conoscenza del mondo

- Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore. Sviluppa sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

RELIGIONE

- L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.

SEZIONE A: Traguardi formativi**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**CAMPI DI ESPERIENZA:** IMMAGINI, SUONI, COLORI**Fonti di legittimazione:** Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea**FINE SCUOLA DELL'INFANZIA**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Padroneggiare linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	<p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo, musica, ritmico, mimico gestuale, grafico, pittorico, plastico.</p> <p>Utilizzare materiali e tecniche diverse per svolgere varie attività.</p> <p>Leggere e interpretare le produzioni proprie e altrui.</p> <p>Dopo aver pianificato un'attività, ricostruire le fasi più comunicative e comunicarle attraverso i diversi linguaggi.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali attraverso l'ascolto e la produzione di suoni.</p> <p>Utilizzare le tecnologie per ascoltare brani musicali, vedere opere d'arte e fruire delle possibilità che queste strumentazioni offrono.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte o musicale e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>Gioco simbolico e role-playing.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

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

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

DISCIPLINA: RELIGIONE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprendere che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome. Maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p> <p>2. Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa.</p> <p>3. Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>4. Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, saper narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p>	<p>1.a. Compiere gesti di accoglienza, rispetto e pace verso il mondo e gli altri. 1.b. Conoscere Dio che è Padre e accoglie e tutti. 1.c. Conoscere Gesù, Figlio di Dio, dono del Padre. 1.d. Individuare i luoghi dell'incontro della comunità cristiana. 1.e. Conoscere la comunità cristiana che accoglie tutti coloro che credono in Gesù.</p> <p>2.a. Conoscere il corpo come dono di Dio, da rispettare e curare. 2.b. Mostrare gesti di solidarietà verso gli altri.</p> <p>3.a. Collegare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua al significato cristiano.</p> <p>4.a. Conoscere Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio di amore raccontato nel Vangelo.</p>	<p>- Io e gli altri -Io e il mondo -Gesù il vero amico -Dio Padre Buono - Il corpo, dono di Dio da rispettare -Le principali feste cristiane -Episodi significativi della vita di Gesù -Parabole e miracoli -La Chiesa come luogo di incontro e comunità dei cristiani.</p>

<p>5. Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore. Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.</p>	<p>5.a. Scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio 5.b. Cogliere in natura i segnali che annunciano la vita.</p>	
--	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA, RELIGIONE				
DISCIPLINE CONCORRENTI				
Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea				
STORIA				
COMPETENZE SPECIFICHE		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA
ABILITA'		CONOSCENZE		CONOSCENZE
<p>1. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà</p> <p>2. Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società</p>	<p>Uso delle fonti 1.a. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. 1.b. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p> <p>Organizzazione delle informazioni 2.a. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita</p> <p>Storia locale; usi e costumi della tradizione locale</p> <p>Fonti storiche e loro reperimento</p>	<p>Uso delle fonti 1.a. Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. 1.b. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.</p> <p>Organizzazione delle informazioni 2.a. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 2.b. Usare cronologie e carte</p>	<p>Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione</p> <p>Fatti ed eventi; eventi cesura Linee del tempo</p> <p>Storia locale; usi e costumi della tradizione locale</p> <p>Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose</p> <p>Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella</p>

<p>3. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.</p>	<p>2.b. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>2.c. Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).</p> <p>Strumenti concettuali</p> <p>3.a. Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.</p> <p>3.b. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</p> <p>3.c. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.</p> <p>Produzione scritta e orale</p> <p>3.d. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</p> <p>3.e. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</p>		<p>storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.</p> <p>2.c. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>Strumenti concettuali</p> <p>3.a. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.</p> <p>3.b. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Produzione scritta e orale</p> <p>3.c. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p> <p>3.d. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</p> <p>3.e. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>	<p>preistoria e nella storia antica Fonti storiche e loro reperimento</p>
--	---	--	---	--

			3.f. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	
--	--	--	--	--

MUSICA – ARTE E IMMAGINE		
FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)</p>	<p>MUSICA</p> <p><i>Esprimersi vocalmente</i></p> <p>1.a. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.</p> <p>1.b. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p><i>Ascoltare e analizzare</i></p> <p>1.c. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.</p> <p>1.d. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p> <p><i>Usare semplici strumenti</i></p> <p>1.e. Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p> <p>1.f. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Patrimonio artistico del territorio di appartenenza</p> <p>Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva</p>
<p>1. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p><i>Esprimersi e comunicare</i></p>	

<p>artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)</p>	<p>1.a. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>1.b. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali utilizzando strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.(STEAM)</p> <p>1.c. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <p>1.e. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>1.f. Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>1.g. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <p>1.h. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>1.i. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio artigianale, ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	
---	---	--



EDUCAZIONE FISICA		
FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>2. Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo</p> <p>3. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>4. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>1.a. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo - espressiva</i></p> <p>2.a. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <p>3.a. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>gioco sport</i>.</p> <p>3.b. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>3.c. Rispettare le regole nella competizione sportiva, accettando le diversità e manifestando senso di responsabilità.</p> <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <p>4.a. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>4.b. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p>	<p>Igiene del corpo</p> <p>Nozioni essenziali di anatomia e fisiologia</p> <p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p>

RELIGIONE

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</p> <p>2. Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p>	<p>Dio e l'uomo</p> <p>1.a Comprendere attraverso i racconti biblici e altri testi, che il mondo per l'uomo religioso è opera di Dio ed affidato alla responsabilità dell'uomo e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.</p> <p>1.b Conoscere, attraverso alcune pagine evangeliche, Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto, testimoniato dai cristiani.</p> <p>1.c Identificare tra le espressioni delle religioni la preghiera, dialogo tra l'uomo e Dio e, nel Padre Nostro, la specificità della preghiera cristiana</p> <p>Il linguaggio religioso</p> <p>2.a – 4.a Riconoscere i segni e i simboli cristiani, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.</p> <p>2.b – 4.b Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione di religiosità propri della religione cattolica</p> <p>La Bibbia e le altre fonti</p>	<p>Origine del mondo e dell'uomo nel Cristianesimo e nelle altre religioni.</p> <p>Gesù compimento delle promesse messianiche.</p> <p>Il messaggio di Gesù.</p> <p>La preghiera espressione di religiosità</p> <p>Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua.</p> <p>La chiesa-edificio.</p> <p>La chiesa-comunità.</p> <p>Luoghi sacri di altre religioni.</p>	<p>Dio e l'uomo</p> <p>1.a Sapere che per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio in parole e azioni</p> <p>Il linguaggio religioso</p> <p>2.a Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa</p> <p>2.b Individuare significative espressioni d'arte cristiana, a partire da quelle presenti nel territorio, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli e nel presente.</p> <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <p>3.a Saper leggere direttamente</p>	<p>Parabole e miracoli di Gesù.</p> <p>Le beatitudini.</p> <p>Opere d'arte sulla natività e sulla passione, morte e resurrezione di Gesù.</p> <p>Segni e simboli del Natale e della Pasqua nelle tradizioni.</p> <p>Le chiese nel tempo.</p>

<p>3. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi</p> <p>4. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento</p> <p>5. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo</p>	<p>3.a Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia</p> <p>3.b Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri.</p> <p>3.c Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali</p> <p>Valori etici e religiosi</p> <p>5.a Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore</p> <p>5.b Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza la giustizia ,la carità, l' amicizia e la solidarietà</p>	<p>Struttura e composizione della Bibbia. La creazione nel libro della Genesi. Brani evangelici del Natale e della Pasqua. Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. Storia del popolo ebraico.</p> <p>I dieci Comandamenti</p> <p>Testimoni cristiani nella storia.</p>	<p>pagine bibliche ed evangeliche riconoscono il genere letterario e individuandone il messaggio principale.</p> <p>3.b Saper leggere i principali codici dell'iconografia cristiana</p> <p>3.c Riconoscere in alcuni testi biblici la figura di Maria, presente nella vita del Figlio Gesù e in quella della Chiesa</p> <p>3.d Saper ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, a partire dai Vangeli.</p> <p>4.a Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando il cammino ecumenico.</p> <p>4.b Cogliere il significato dei sacramenti.</p> <p>4.c Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo religioso</p> <p>Valori etici e religiosi</p> <p>5.a Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle altre Religioni.</p> <p>5.b Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita.</p>	<p>La Palestina, la terra di Gesù. I Vangeli e gli evangelisti. Il Natale: l'Emmanuele, il Dio con noi. Il viaggio di Gesù verso la croce. La Resurrezione. Una donna di nome Maria: modello di fede e di speranza.</p> <p>Il Monachesimo La struttura della Chiesa. Le divisioni della Chiesa. L'ecumenismo. I sacramenti Religioni del passato. La nascita della Chiesa Le persecuzioni. Origine e sviluppo delle grandi religioni Il dialogo interreligioso</p> <p>I nostri dei talenti Testimoni d'amore di ieri e di oggi, anche di altre religioni.</p> <p>Gesti di carità e di solidarietà.</p>
--	---	--	---	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Il bambino si esprime utilizzando una molteplicità di linguaggi (disegno, corpo, pittura, drammatizzazione, manipolazione).</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo e sviluppa interesse per l'ascolto della musica.</p> <p>Produce semplici sequenze sonoro-musicali utilizzando la voce, il corpo e gli oggetti.</p>	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Rappresentare situazioni, storie, oggetti, attraverso il gioco simbolico e gestuale, la drammatizzazione, il disegno, la manipolazione.</p> <p>Ascoltare brani musicali e rappresentare graficamente le emozioni evocate.</p> <p>Produrre sequenze sonore, semplici ritmi, piccole recite adeguate al contesto e alla storia.</p> <p>Classificare i suoni dell'ambiente circostante.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA EVIDENZE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio temporali. • Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) • Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo • Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici • Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità • Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni 	<p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia. • Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione. • Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. • Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni. • Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate. • Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli. • Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale); individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee. • Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. • Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato. • Analizzare i principali eventi del Novecento reperendo documenti, testimonianze da fonti diverse: confrontare, valutare, selezionare le informazioni. Trarre ipotesi, valutazioni, conclusioni anche analizzando i nessi premessa-conseguenza tra gli eventi; collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità • Reperire informazioni e documenti della storia del Novecento e ricostruire episodi anche attraverso la metodologia "dalle storie alla storia", che interessino la storia della propria comunità nei periodi considerati; ricostruire episodi rilevanti della storia del Novecento facendone oggetto di rapporti, mostre, presentazioni, pubblicazioni, eventi pubblici anche con l'ausilio della multimedialità e di diversi linguaggi: arti visive, poesia, musica, danza... • Considerare alcune tra le principali scoperte scientifiche e tecnologiche del Novecento e analizzarne le principali conseguenze • Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico • Acquisire, condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, economico, sociale, culturale da testi o da Internet

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA EVIDENZE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>MUSICA – ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali • Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale • Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme • Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi • Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario) • Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.) <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici • Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti • Utilizza il movimento come espressione di stati d’animo diversi • Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri 	<p>MUSICA – ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni ...) • Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell’insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi • Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc. • Analizzare opere d’arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell’insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici • Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari • Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti) • Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi • Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall’esperienza di vita nella classe e nella scuola <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza • Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l’uso espressivo del corpo • Effettuare giochi di comunicazione non verbale • Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell’ambiente

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
EVIDENZE****RELIGIONE**

- Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)****RELIGIONE**

- Organizzare linee del tempo collocando eventi della storia della salvezza.
- Saper cercare brani nella Bibbia
- Reperire notizie e informazioni dalla Bibbia e da fonti varie: documenti del Concilio Vaticano II, documenti storici, Didachè etc.
- Confrontare le diverse religioni dell'antichità e di oggi e coglierne differenze e analogie
- Ricostruire attraverso grafici, elaborazioni multimediali, drammatizzazioni, episodi biblici studiati
- Scoprire nell'ambiente simboli e segni del Cristianesimo e di altre religioni del passato e del presente
- Leggere opere d'arte religiose
- Ricercare informazioni sulle tradizioni di festività importanti nel proprio ambiente e fuori dal proprio ambiente (anche attraverso l'uso di internet)
- Ricostruire la vita di alcuni Santi attraverso cartelloni, sceneggiature, produzioni di poesie e testi
- Analizzare gli squilibri (inquinamento, fame nel mondo, ecc...) e i problemi presenti nel Pianeta ai giorni nostri e farne oggetto di studio dal punto di vista religioso.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LIVELLI DI PADRONANZA - IMMAGINI, SUONI, COLORI -

1	2	3	4
<p>Utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni.</p> <p>Colora su aree estese di un foglio ed esegue scarabocchi.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli e pone attenzione per brevi periodi. Riproduce suoni ascoltati, frammenti canori e ritmici.</p>	<p>Il bambino utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno intenzionale.</p> <p>Utilizza diversi materiale per colorare rispettando sommariamente i contorni.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli, pone attenzione per brevi periodi e partecipa alle vicende dei personaggi.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati, frammenti canori e ritmici con la voce e materiali strutturati.</p> <p>Riproduce semplici canzoncine</p>	<p>Utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni.</p> <p>Racconta storie attraverso la drammatizzazione e i giochi simbolici.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno intenzionale o le attività plastico – manipolative, usando diverse tecniche coloristiche e rispettando i contorni definiti.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli, con interesse, partecipa alle vicende dei personaggi e le riferisce.</p> <p>Esprime semplici giudizi e gusti personali davanti a spettacoli, opere d'arte e musicali.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati, sequenze canore e ritmiche con la voce e materiali strutturati.</p> <p>Riproduce canzoncine anche in coro.</p>	<p>Il bambino utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni e raccontare.</p> <p>Racconta storie anche inventate, attraverso la drammatizzazione, i giochi simbolici, la pittura, le attività manipolativa ed esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli, con interesse e curiosità, partecipa alle vicende dei personaggi e le riferisce esprimendo anche le proprie valutazioni.</p> <p>Si accosta al paesaggio sonoro attraverso la percezione e riproduce suoni con il corpo, la voce e gli oggetti.</p> <p>Riproduce sequenze sonore, canore e ritmiche con la voce e materiali strutturati.</p>

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LIVELLI DI PADRONANZA – STORIA

1	2	3	4
<p>Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora.</p> <p>Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni.</p> <p>Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni.</p> <p>Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale.</p> <p>Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.</p> <p>Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.</p> <p>Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta.</p> <p>Sa leggere l'orologio.</p> <p>Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.</p> <p>Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.</p> <p>Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato.</p> <p>Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.</p>	<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'aiuto di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<p>Utilizza correttamente le linee del tempo diacroniche e sincroniche rispetto alle civiltà, ai fatti ed eventi studiati.</p> <p>Rispetto alle civiltà studiate, ne conosce gli aspetti rilevanti, confronta quadri di civiltà anche rispetto al presente e al recente passato della storia della propria comunità.</p> <p>Individua le trasformazioni intervenute nel tempo e nello spazio, anche utilizzando le fonti storiografiche che può rintracciare attraverso personali ricerche nelle biblioteche e nel web.</p> <p>Colloca e contestualizza nel tempo e nello spazio storico le principali vestigia del passato presenti nel proprio territorio; individua le continuità tra passato e presente nelle civiltà contemporanee</p>

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LIVELLI DI PADRONANZA MUSICA - ARTE E IMMAGINE

1	2	3	4
<p>Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre. Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni</p>	<p>Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali. Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.</p>	<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici curando intonazione, espressività, interpretazione. Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale anche all'interno di brani musicali. Sa scrivere le note e leggere le note; sa utilizzare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale. Distingue, in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali, opere d'arte, opere cinematografiche. Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva ...). Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro</p>

		<p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia</p>	
--	--	--	--

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LIVELLI DI PADRONANZA – EDUCAZIONE FISICA -

1	2	3	4
<p>Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, fposizione, peso...).</p> <p>Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri.</p> <p>Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto- basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento).</p> <p>Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento.</p> <p>Conosce l’ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi.</p> <p>Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...).</p> <p>Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni.</p> <p>Rispetta le regole dei giochi.</p> <p>Sotto la supervisione dell’adulto, osserva le norme igieniche e comportamentidi prevenzione degli infortuni.</p>	<p>Coordina tra loro alcuni schemi Motori di base con discreto autocontrollo.</p> <p>Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell’insegnante.</p> <p>Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall’insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità.</p> <p>Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d’animo e nelle drammatizzazioni.</p> <p>Conosce le misure dell’igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.</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 allevariabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell’uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell’ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell’uso di sostanze che inducono dipendenza.</p> <p>Comprende, all’interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l’importanza di rispettarle.</p>	<p>Coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza.</p> <p>Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco.</p> <p>Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture.</p> <p>Conosce le regole essenziali di alcune discipline sportive.</p> <p>Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, né aggressive, né verbali.</p> <p>Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d’animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell’accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando suggerimenti dell’insegnante.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi dell’igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.</p>

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LIVELLI DI PADRONANZA –RELIGIONE CATTOLICA-

1	2	3	4
<p>Si pone domande sull'origine del mondo e dell'uomo. Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi Sa che la Bibbia è un libro che narra la storia di tanti personaggi che hanno conosciuto Dio e Gesù. Conosce, se guidato dall'insegnante, i Comandamenti e alcune parabole raccontate da Gesù. Sa che la croce è il simbolo fondamentale della religione cristiana. Scopre che, molte feste, hanno origine dal Cristianesimo.</p>	<p>Si pone domande sull'origine del mondo e dell'uomo e conosce la risposta della scienza e della Bibbia. Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi che vanno scoperti Sa che la Bibbia è un libro sacro per Ebrei e Cristiani, Conosce il significato dei Comandamenti e di alcune parabole di Gesù; scopre nell'amore verso Dio e i fratelli, un valore fondamentale per i credenti. Sa individuare i segni del Cristianesimo Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche.</p>	<p>Sa confrontare la risposta della scienza e della Bibbia sull'origine del mondo e dell'uomo, Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi che vanno scoperti e valorizzati. Sa che la Bibbia è un libro sacro per Ebrei e Cristiani, scritto da vari autori ed in epoche diverse. Sa spiegare il significato dei comandamenti e di alcune parabole; scopre nell'amore verso Dio e i fratelli, un valore fondamentale per i credenti. Sa individuare i segni del Cristianesimo nella società che lo circonda. Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche, la loro origine ed il loro significato. Individua valori fondamentali comuni a tutte le religioni nel mondo.</p>	<p>Sa confrontare la risposta della scienza e della Bibbia sull'origine del mondo e dell'uomo, scoprendo che tra loro non c'è contraddizione. Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi che vanno scoperti, valorizzati ed utilizzati per il bene di tutti. Sa che la Bibbia è un libro ispirato da Dio, ed è una guida ancora oggi per i credenti nelle loro scelte di vita. Sa spiegare il significato dei comandamenti e di alcune parabole; riconosce i valori fondamentali della religione cristiana. Sa individuare i segni del Cristianesimo nella società che lo circonda e nella vita di alcune persone che vivono coerentemente la propria fede. Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche, la loro origine ed il loro significato. Individua valori fondamentali comuni a tutte le religioni nel mondo.</p>