Istituto Comprensivo Emanuela Loi
La Maddalena

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Infanzia – Primaria – Secondaria di I grado
Anno scolastico 2025-2026



Deliberato dal C.D. in data 17/12/2025 delibera n. 4

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Prof.ssa Alessandra Deleuchi

INDICE

PREMESSA 4

FINALITÀ DEL CURRICOLO VERTICALE 5

NORMATIVA DI RIFERIMENTO 5

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI AL CURRICOLO DI SCUOLA 5

LA STRUTTURA DEL CURRICOLO 7

LA DIDATTICA PER COMPETENZE 8

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 8

LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA 13

RELAZIONE TRA COMPETENZE TRASVERSALI E DISCIPLINE 14

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI EUROPEE RIFERITE AL PIENO ESERCIZIO DELLA CITTADINANZA 15

EDUCAZIONE CIVICA 18

TRAGUARDI AREA LINGUISTICA

- DISCIPLINA: **ITALIANO** 20
- DISCIPLINE: **LINGUA INGLESE – LINGUA FRANCESE** 22

TRAGUARDI AREA LINGUISTICO- ARTISTICO-ESPRESSIVA

- DISCIPLINA: **RELIGIONE** 24

TRAGUARDI AREA ARTISTICO-ESPRESSIVA

- DISCIPLINA: **ARTE ED IMMAGINE** 25
- DISCIPLINA: **MUSICA** 26
- DISCIPLINA: **EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA** 27

TRAGUARDI AREA STORICO-GEOGRAFICA

- DISCIPLINA: **STORIA** 28
- DISCIPLINA: **GEOGRAFIA** 30

TRAGUARDI AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

- DISCIPLINA: **MATEMATICA** 31
- DISCIPLINA: **SCIENZE** 33
- DISCIPLINA: **TECNOLOGIA** 34

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA LINGUISTICA

- DISCIPLINA: **ITALIANO** 36
- DISCIPLINE: **LINGUA INGLESE -LINGUA FRANCESE** 38

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA LINGUISTICO- ARTISTICO-ESPRESSIVA

- DISCIPLINA: **RELIGIONE** 40

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA ARTISTICO-ESPRESSIVA

- DISCIPLINA: **ARTE ED IMMAGINE** 42
- DISCIPLINA: **MUSICA** 45

- DISCIPLINA: **EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA** 47

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA STORICO-GEOGRAFICA

- DISCIPLINA: **STORIA** 49
- DISCIPLINA: **GEOGRAFIA** 51

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

- DISCIPLINA: **MATEMATICA** 56
- DISCIPLINA: **SCIENZE** 59
- DISCIPLINA: **TECNOLOGIA** 62

LA METODOLOGIA 64

LA VALUTAZIONE 64

CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE 67

TABELLA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI 69

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 72

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE 90

PREMESSA

Ogni alunno ha un percorso formativo organico e completo e uno sviluppo armonico e multidimensionale per costruire la propria identità.
Il curricolo si articola attraverso i campi d'esperienza nella scuola dell'Infanzia e attraverso le discipline nella scuola del primo ciclo dell'istruzione e persegue finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i due segmenti.
La verticalità curricolare traduce così operativamente il bisogno di dare continuità all'insegnamento, pur rispettandone le scansioni, e realizza un percorso costruito per gli alunni secondo una didattica che stimoli i diversi tipi di intelligenza e favorisca l'apprendimento attraverso il fare e l'interazione con i compagni.
Il curricolo verticale sottolinea l'importanza di evidenziare quanto si è svolto nell'ordine precedente per costruire un effettivo percorso che non soffra di immotivate cesure didattiche e che permetta di realizzare un itinerario progressivo e continuo (come viene sottolineato nel documento normativo relativo alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di Istruzione del 2012).

FINALITÀ DEL CURRICOLO VERTICALE

- Evitare frammentazioni, segmentazioni, ripetitività;
- favorire una comunicazione efficace tra i diversi ordini di scuola del nostro istituto;
- assicurare un percorso graduale di crescita globale;
- consentire l'acquisizione di competenze, abilità, conoscenze e quadri concettuali adeguati alle potenzialità di ciascun alunno;
- realizzare le finalità dell'uomo e del cittadino;
- orientare nella continuità e favorire la realizzazione del proprio "Progetto di vita".

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

Il curricolo verticale per competenze è stato elaborato dalla nostra scuola sulla base del rispetto della normativa vigente:

- DECRETO DEL PRESIDENTE DELLA REPUBBLICA 8 marzo 1999, n. 275 - Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59.
- DECRETO LEGISLATIVO 19 febbraio 2004, n. 59 Definizione delle norme generali relative alla scuola dell'infanzia e al primo ciclo dell'istruzione, a norma dell'articolo 1 della legge 28 marzo 2003, n. 53.
- RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- Decreto ministeriale n. 139 del 22 agosto 2007 - Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione. - Competenze chiave di cittadinanza.
- DECRETO 16 novembre 2012, n. 254 recante Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione.
- Risoluzione adottata dall'Assemblea generale dell'ONU il 25 settembre 2015 Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.
- CM n. 3 del 13 /02/2015: Certificazione delle competenze per il primo ciclo.
- Legge n° 107 del 13/7/2015 art.1 c. 14: PTOF; Curricolo di istituto; Rav e Piani di miglioramento.
- DECRETO LEGISLATIVO 13 aprile 2017, n. 62 - Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato.
- Indicazioni nazionali e nuovi scenari.
- Prot. N.0001143 del 17/05/2018 – L'autonomia scolastica quale fondamento per il successo formativo di ognuno.
- RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- LEGGE 20 agosto 2019, n. 92 - Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educazione civica.
- Ordinanza n.172 del 04 dicembre 2020 - Valutazione periodica e finale degli apprendimenti delle alunne e degli alunni delle classi della scuola primaria.

- Legge 30 dicembre 2021, n. 234, articolo 1, comma 329 e sgg. Introduzione dell'insegnamento dell'Educazione motoria nella scuola primaria, nelle classi quarte e quinte.
- Decreto del 7 settembre 2024 recante le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica.
- Ordinanza ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025, registrata dalla Corte dei conti in data 20 gennaio 2025, che disciplina la valutazione periodica e finale degli apprendimenti nella scuola primaria e la valutazione del comportamento nella scuola secondaria di primo grado.
- Nuove Indicazioni Nazionali del 2025

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI AL CURRICOLO DI SCUOLA

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012, ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 n. 89 secondo i criteri indicati dalla C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 (D.M.31.07.2007), e vista la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curricolo di scuola.

Nuovo scenario: la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola.

È compito della scuola individuare "come" conseguire i traguardi per lo sviluppo delle competenze, indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento "a partire dalle effettive esigenze degli alunni concretamente rilevate e sulla base della necessità di garantire efficaci azioni di continuità e di orientamento" (art.8, D.P.R. n. 275/99).

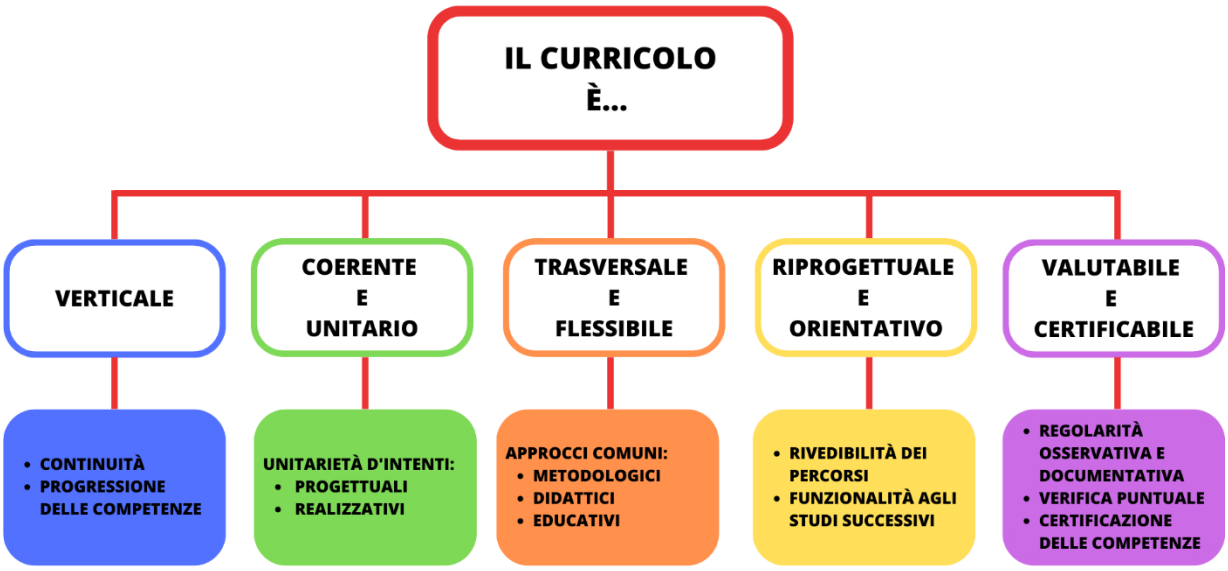
Il Curricolo verticale di scuola è parte integrante del PTOF.

STRUTTURA DEL CURRICOLO
CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Il curricolo verticale è l'elaborazione del percorso di formazione dell'allievo che costruisce le sue competenze.

La progettazione del curricolo, espressione dell'autonomia e dell'originalità del singolo istituto scolastico, è la predisposizione:

- degli ambienti di apprendimento e dei compiti autentici necessari per raggiungere i risultati attesi individuati,
- delle modalità di valutazione del raggiungimento dei risultati (sia rispetto al traguardo finale che rispetto a traguardi di competenza intermedi, che vanno considerati in progressione e continuità).



LA DIDATTICA PER COMPETENZE

Lo scopo primario del nostro curricolo verticale di scuola è quello di contribuire a "formare persone competenti".
Ciò implica:

- collaborazione (tra docenti e alunni, tra docenti, tra docenti e DS, con le famiglie),
- condivisione degli obiettivi,
- condivisione dei processi.

Occorre innanzitutto affermare che **non esiste la competenza ma esiste la persona competente** ed inoltre che **c'è un legame necessario tra competenza (*valore aggiunto: disposizioni interne stabili, atteggiamenti, significati, valori*) e conoscenze e abilità**.
La "persona competente" è capace di affrontare validamente compiti e risolvere problemi in situazione, mobilitando e orchestrando le proprie risorse interne (conoscenze, abilità, disposizioni-atteggiamenti) e quelle esterne disponibili.
Le competenze si possono dunque definire come un costrutto complesso che si compone di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali. Competente è la persona che sa riutilizzarli e mobilitarli in contesti diversi da quelli in cui li ha appresi.

Nella didattica per competenze le discipline diventano contesto e strumento per la "costruzione" di competenze.
La didattica per competenze mira a

- **creare** situazioni di apprendimento in cui gli alunni sono parte attiva nell'elaborazione, nella presa di decisioni e nel controllo degli esiti e del processo di apprendimento;
- **valorizzare** e usare situazioni reali favorevoli all'introduzione di nuovi argomenti partendo da problemi concreti e cercando soluzioni reali;
- **promuovere** il lavoro di gruppo o comunque socializzato da preferire al lavoro individuale;
- **centrare** il gruppo di lavoro su compiti autentici o compiti di realtà;
- **fare** un uso sistematico di rubriche valutative.

LE COMPETENZE CHIAVE

Sono **competenze trasversali** collegate a motivazioni della persona umana. Si esprimono attraverso atteggiamenti e capacità personali

- nella relazione,
- nella soluzione di problemi,
- nell'apprendimento,
- nel lavoro.

Evidenziano un modo di vivere la propria cittadinanza. Sono spendibili e incrementabili per tutta la vita (apprendimento permanente).
Le Competenze Trasversali possono essere distinte in

- **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE –** per l'apprendimento permanente,
- **COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA.**

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

La Commissione Europea ha adottato i termini **competenze e competenze chiave** preferendoll a competenze di base, in quanto questi ultimi sono generalmente riferiti alle capacità di base

nella lettura, scrittura e calcolo. Il termine "competenza", nel contesto europeo, è stato invece riferito a una "**combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto**". Allo stesso tempo, le "competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva".
Le competenze chiave dovrebbero essere acquisite al termine del periodo obbligatorio di istruzione o di formazione e servire come base al proseguimento dell'apprendimento nel quadro dell'educazione e della formazione permanente.
Si riferiscono, dunque, a tre aspetti fondamentali della vita di ciascuna persona:

- la realizzazione e la crescita personale (capitale culturale);
- la cittadinanza attiva e l'integrazione (capitale sociale);
- la capacità di inserimento professionale (capitale umano).

LE OTTO COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006	**LE OTTO COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE** RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018
Comunicazione nella madrelingua	Competenza **alfabetica funzionale**
Comunicazione nelle lingue straniere	Competenza **multilinguistica**
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Competenza **matematica** e competenza in **scienze, tecnologie e ingegneria**
Competenza digitale	Competenza **digitale**
Imparare ad imparare	Competenza **personale, sociale** e capacità di **imparare a imparare**
Competenze sociali e civiche	Competenza in materia di **cittadinanza**
Spirito di iniziativa e intraprendenza	Competenza **imprenditoriale**
Consapevolezza ed espressione culturale	Competenza in materia di **consapevolezza ed espressione culturali**

1) **Competenza alfabetica funzionale**

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

2) **Competenza multilinguistica**

Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta

3) **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

4) **Competenza digitale**

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società**.**

5) **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

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

6)**Competenza in materia di cittadinanza**

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

7) **Competenza imprenditoriale**

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

8)**Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.



Nelle prime quattro e nell'ottava possiamo rintracciare i riferimenti a **saperi disciplinari** ....

...La quinta, sesta e settima (e in parte l'ottava) sono competenze **sociali e civiche, metodologiche e metacognitive**

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DA ACQUISIRE AL TERMINE DELL'ISTRUZIONE OBBLIGATORIA (D.M.22/08/07)

Costruzione del sé
1. **Imparare ad imparare**: organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di lavoro e di studio.
2. **Progettare:** formulare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
Relazioni con gli altri
3. **Comunicare**: - comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); - rappresentare eventi, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, ecc., utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
4. **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
5. **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui.
Positiva interazione con la realtà naturale e sociale
6. **Risolvere problemi**: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
7. **Individuare collegamenti e relazioni**: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura.
8. **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

RELAZIONE TRA COMPETENZE TRASVERSALI E DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DA ACQUISIRE AL TERMINE DELL'ISTRUZIONE OBBLIGATORIA	DISCIPLINE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	IMPARARE AD IMPARARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	TUTTE
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	PROGETTARE	TUTTE IN PARTICOLARE ITALIANO, MATEMATICA, TECNOLOGIA, SCIENZE, MUSICA, ARTE E IMMAGINE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMUNICARE	TUTTE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	IN PARTICOLARE ITALIANO, MATEMATICA, STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE, MUSICA, ARTE E IMMAGINE, EDUCAZIONE FISICA, RELIGIONE
COMPETENZA DIGITALE	ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	TUTTE IN PARTICOLARE ITALIANO, MATEMATICA, TECNOLOGIA
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	RISOLVERE PROBLEMI	TUTTE IN PARTICOLARE MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	TUTTE

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI EUROPEE RIFERITE AL PIENO ESERCIZIO DELLA CITTADINANZA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DI CITTADINANZA	OBIETTIVI FORMATIVI IN USCITA INFANZIA	OBIETTIVI FORMATIVI IN USCITA PRIMARIA	OBIETTIVI FORMATIVI IN USCITA SECONDARIA I GRADO
Ambito: COSTRUZIONE DEL SÉ				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Imparare ad imparare Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni	• Riconoscere i propri pensieri, i propri stati d'animo, le proprie emozioni. • Utilizzare informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri), in modo appropriato alla situazione. • Avere fiducia in sé stesso affrontando serenamente anche situazioni nuove.	• Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica conoscendone i punti di debolezza e i punti di forza, e saperli gestire. • Essere consapevoli dei propri comportamenti. • Iniziare ad organizzare il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute, anche in funzione dei tempi disponibili. • Acquisire un personale metodo di studio.	• Valutare criticamente le proprie prestazioni. • Essere consapevoli del proprio comportamento, delle proprie capacità e dei propri punti deboli e saperli gestire. • Riconoscere le proprie situazioni di agio e disagio. • Organizzare il proprio apprendimento scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione, anche in funzione dei tempi disponibili. • Acquisire un efficace metodo di studio.
Competenza imprenditoriale	Risolvere problemi Progettare	• Scegliere, organizzare e predisporre materiali, strumenti, spazi, tempi e interlocutori per soddisfare un bisogno primario. • Realizzare un gioco. • Trasmettere un messaggio mediante il linguaggio verbale e non verbale.	• Elaborare e realizzare semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese.	• Elaborare e realizzare prodotti di vario genere, riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese, stabilendo autonomamente le fasi procedurali e verificare i risultati raggiunti.
Ambito: RELAZIONE CON GLI ALTRI				

Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza digitale Consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare Comprendere Rappresentare	• Comprendere il linguaggio orale di uso quotidiano (narrazioni, regole, indicazioni operative). • Comprendere e utilizzare gesti, immagini, suoni. • Esprimere le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi sperimentati.	• Comprendere semplici messaggi di genere diverso anche mediante supporti cartacei e informatici. • Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni, norme, procedure, e le diverse conoscenze disciplinari, anche mediante vari supporti (cartacei, informatici e multimediali).	• Comprendere messaggi di vario genere trasmessi utilizzando linguaggi e supporti diversi (cartacei, informatici e multimediali). • Utilizzare i vari linguaggi e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) per esprimere eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure.
Competenze in materia di cittadinanza	Collaborare Partecipare Comunicare	• Partecipare a giochi e attività collettivi, collaborando con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità. • Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti.	• Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.	• Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive nel rispetto dei diritti di tutti.
	Agire in modo autonomo e responsabile	• Esprimere i propri bisogni. • Portare a termine il lavoro assegnato. • Capire la necessità di regole, condividerle e rispettarle.	• Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità. • Rispettare le regole condivise.	• Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità rispettando le scadenze. • Rispettare le regole condivise.
Ambito: RAPPORTO CON LA REALTÀ NATURALE E SOCIALE				
Competenze in Matematica	Risolvere problemi	• Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. • Formulare domande. • Risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza.	• Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. • Cercare di formulare ipotesi di soluzione, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e strumenti delle diverse discipline.	• Affrontare situazioni problematiche formulando ipotesi di soluzione, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e strumenti delle diverse discipline.

Competenze in Scienze, Tecnologia e Ingegneria	Individuare collegamenti e relazioni	• Utilizzare parole, gesti, disegni per comunicare in modo efficace. • Cogliere relazioni di spazio, tempo, grandezza.	• Individuare e rappresentare fenomeni ed eventi disciplinari, cogliendone analogie e differenze, cause ed effetti sia nello spazio che nel tempo.	• Individuare e rappresentare, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti.
Competenza imprenditoriale	Acquisire ed interpretare l'informazione	• Ricavare informazioni attraverso l'ascolto e attraverso supporti iconografici. • Avvalersi di informazioni utili per assumere comportamenti adeguati alle situazioni.	• Ricavare informazioni da immagini e testi scritti di contenuto vario. • Essere disponibile a ricercare informazioni utili al proprio apprendimento, anche in contesti diversi da quelli disciplinari e prettamente scolastici.	• Acquisire la capacità di analizzare l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni con senso critico.

L'EDUCAZIONE CIVICA

UN PERCORSO PER FORMARE CITTADINI RESPONSABILI

Da settembre 2020 l'Educazione Civica è una disciplina trasversale che interessa tutti i gradi scolastici, a partire dalla scuola dell'Infanzia fino alla scuola secondaria di II grado.
L'insegnamento ruota intorno a tre nuclei tematici principali:

- COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà,
- SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio,
- CITTADINANZA DIGITALE.

La legge 20 agosto 2019, n. 92 recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" pone a fondamento dell'educazione civica la conoscenza della Costituzione Italiana, riconoscendola non solo come norma cardine del nostro ordinamento, ma anche come criterio per identificare diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali, finalizzati a promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese. La Carta è in sostanza un codice chiaro e organico di valenza culturale e pedagogica, capace di accogliere e dare senso e orientamento in particolare alle persone che vivono nella scuola e alle discipline e alle attività che vi si svolgono. Nell'articolo 7 della Legge è affermata la necessità che le istituzioni scolastiche rafforzino la collaborazione con le famiglie al fine di promuovere comportamenti improntati a una cittadinanza consapevole, non solo dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza, ma anche delle sfide del presente e dell'immediato futuro, anche integrando il Patto educativo di corresponsabilità ed estendendolo alla scuola primaria. La norma richiama il principio della trasversalità del nuovo insegnamento, anche in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari. Le Istituzioni scolastiche sono chiamate, pertanto, ad aggiornare i curricoli di istituto e l'attività di programmazione didattica nel primo e nel secondo ciclo di istruzione, al fine di sviluppare "la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società", nonché ad individuare nella conoscenza e nell'attuazione consapevole dei regolamenti di Istituto, dello Statuto delle studentesse e degli studenti, nel Patto educativo di corresponsabilità, esteso ai percorsi di scuola primaria, un terreno di esercizio concreto per sviluppare "la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità" (articolo 1, comma 1 della Legge). Il testo di legge prevede che l'orario dedicato a questo insegnamento non possa essere inferiore a 33 ore per ciascun anno di corso, da svolgersi nell'ambito del monte ore complessivo annuale previsto dagli ordinamenti, comprensivo della quota di autonomia eventualmente utilizzata. Non si tratta dunque di un contenitore rigido, ma di una indicazione funzionale ad un più agevole

raccordo fra le discipline e le esperienze di cittadinanza attiva che devono concorrere a comporre il curricolo di educazione civica. Ogni disciplina è, di per sé, parte integrante della formazione civica e sociale di ciascun alunno.
Il nostro Istituto attua le indicazioni presenti nelle Linee guida con la predisposizione collegiale di un'UDA in verticale da sviluppare in ogni ordine di scuola che, tenendo conto dei tre nuclei tematici principali, si focalizza sul tema della prevenzione delle discriminazioni e sul rispetto dell'Altro.

SI ALLEGA LINK: Linee guida 2024 pubblicato su Amministrazione trasparente
https://web.spaggiari.eu/sdg2/Documenti/SSME0034/195479178

TRAGUARDI AREA LINGUISTICA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINE: ITALIANO - LINGUA INGLESE - LINGUA FRANCESE

AREA LINGUISTICA		
DISCIPLINA: ITALIANO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALI	
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	COMUNICARE	

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE IN USCITA		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
ASCOLTO E PARLATO	• Ascolta e comprende narrazioni e conversazioni di vario tipo. • Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. • Comunica ed esprime agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	• Ascolta e comprende testi di vario tipo diretti o trasmessi dai media cogliendone le informazioni principali, il senso e lo scopo. • Partecipa a scambi comunicativi utilizzando un linguaggio chiaro, pertinente e un registro adeguato al contesto.	• Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. • Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. • Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
LETTURA	• Mostra interesse per i testi illustrati, decodifica segni e simboli, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati, sperimenta rime, filastrocche.	• Legge e comprende testi vari, 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	• Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. • Legge testi letterari di vario tipo e ne costruisce un'interpretazione.

		nucleo di terminologia specifica. ● Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura	● Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
SCRITTURA	● Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando le tecnologie digitali e i nuovi media.	● Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	● Scrive testi corretti di vario tipo (narrativi, poetici, espositivo – informativi) adeguati alle situazioni, allo scopo, all'argomento e al destinatario. ● Produce testi multimediali utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	● Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	● Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso ● Comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	● Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. ● Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	● Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.	● 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.	● Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

AREA LINGUISTICA				
DISCIPLINE: LINGUA INGLESE E FRANCESE				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE LINGUISTICHE**		
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA		**COMUNICARE**		
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**	
			LINGUA INGLESE I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa	**LINGUA FRANCESE**
ASCOLTO (Comprensione orale)	• Comprende semplici istruzioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.	• Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.	• Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. • Individua, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	• Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.
PARLATO (Produzione ed interazione orale)	• Interagisce con un compagno per presentarsi e giocare usando termini inglesi pronunciati correttamente.	• Interagisce nel gioco. • Comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	• Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. • Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.	• Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.

LETTURA (Comprensione scritta)		• Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera • dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	• Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. • Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio e alle discipline.	• Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.
SCRITTURA (Produzione scritta)		• Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	• Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.	• Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
RIFLESSIONE SULLA LINGUA E APPRENDIMENTO		• Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	• Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. • Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico. • Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi. • Collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. • Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	• Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico – comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.

TRAGUARDI AREA LINGUISTICO- ARTISTICO-ESPRESSIVA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO
DISCIPLINA: RELIGIONE

AREA LINGUISTICO – ARTISTICO - ESPRESSIVA			
DISCIPLINA: RELIGIONE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA**		
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**		
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
DIO E L'UOMO	• Esplora il mondo, lo riconosce come dono di Dio Padre e Creatore e sviluppa sentimenti di gratitudine e responsabilità.	• Riconosce Dio come Creatore e Padre che si è rivelato agli uomini. • Distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo e rispetta l'esperienza religiosa degli altri.	• È aperto alla sincera ricerca della verità; sa interrogarsi sull'Assoluto e porsi domande di senso. • Sa interagire con persone di religioni differenti, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	• Attraverso i racconti del Vangelo, conosce la persona e l'insegnamento di Gesù; matura un positivo senso di sé, sperimentando relazioni serene con gli altri.	• Riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e collega i contenuti principali del suo insegnamento all'esperienza personale, familiare e sociale. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per Cristiani ed Ebrei e il documento fondamentale della nostra cultura.	• Individua, a partire dalla vita e dall'insegnamento di Gesù, le tappe essenziali del Cristianesimo delle origini. • Comprende gli elementi fondamentali della vita e della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia, elaborando criteri per una interpretazione consapevole.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	• Scopre le tradizioni, i simboli, i segni della vita dei cristiani ed esprime il proprio vissuto religioso, anche con termini del linguaggio cristiano.	• Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.	• Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	• Sviluppa sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	• Coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	• Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione, in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.

TRAGUARDI AREA ARTISTICO-ESPRESSIVA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINE: ARTE ED IMMAGINE - MUSICA - EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA

AREA ARTISTICO - ESPRESSIVA			
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**		
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**		
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
ESPRIMERE E COMUNICARE	• Esprime creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti visive, la musica e lo spettacolo. • Inventa storie e le sa rappresentare attraverso attività grafico-pittoriche e altre attività manipolative. • Esplora e utilizza con creatività materiali e tecniche a disposizione.	• Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e/o comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	• L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	• Sperimenta diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.	• È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)	• Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	• Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	• 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.	• Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei • rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. • Riconosce gli elementi principali del

			patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ● Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

AREA ARTISTICO - ESPRESSIVA			
DISCIPLINA: MUSICA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**		
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**		
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	● Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. ● Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione). ● Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di ascolto e produzione utilizzando voce, corpo, oggetti. ● Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenzem sonoro-musicali.	● 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. ● Riconosce gli elementi di un semplice brano musicale. ● Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	● Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico culturali. ● Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.

CANTO E SEMPLICI STRUMENTI	• Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	• Produce timbri, ritmi e melodie applicando schemi elementari. • Impara gradualmente ad usare tecniche e materiali con creatività. • Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali e/o strumentali.	• Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.

AREA ARTISTICO - ESPRESSIVA			
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA		**COMUNICARE**	
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	• Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo ed in movimento.	• Acquisisce la consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali. • Si sa adattare alle variabili spaziali e temporali.	• Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	• Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	• Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare stati d'animo. • Esegue ed elabora sequenze di movimento e coreografie individuali e collettive.	• Utilizza gli aspetti comunicativo relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	• Prova piacere nel movimento, sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.	• Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il	• Pratica attivamente i valori sportivi come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	• Riconosce i segnali ed i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione.	• 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 gli essenziali principi di benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e del corretto regime alimentare.	• È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.

TRAGUARDI AREA STORICO-GEOGRAFICA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINE: STORIA - GEOGRAFIA

AREA STORICO – GEOGRAFICA	
DISCIPLINA: STORIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA**
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	• **AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE** • **COLLABORARE E PARTECIPARE** • **COMUNICARE**
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**

	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
USO DELLE FONTI	● Riconosce i più importanti segni della propria cultura e del suo territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità.	● Conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ● Riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio e	● Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	● Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ● Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro.	● Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. ● Organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti (quadri di civiltà).	● Produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi. ● Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.
STRUMENTI CONCETTUALI	● Sa di avere una storia personale e familiare, vivere e conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e metterle a confronto con altre. ● 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. ● Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e	● Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. ● Conosce le società e le civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico. ● Conosce aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente.	● Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana. ● Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. ● Conosce processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. ● Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. ● Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici. ● Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.

	movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. ● Possiede una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.		
PRODUZIONE ORALE E SCRITTA	● Sa riferire eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e	● Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali	● Espone oralmente e con scritture (anche digitali) le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.

AREA STORICO – GEOGRAFICA	
DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA**

COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA			
	• **AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE** • **COLLABORARE E PARTECIPARE** • **COMUNICARE**		
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
ORIENTAMENTO	• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio. • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e non.	• Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche.	• Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala e sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	• Riconosce e denomina i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città	• Utilizza il linguaggio della geografia per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico – letterarie).	• 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.
PAESAGGIO	• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e il loro ambiente, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	• 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.	• Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	•	• Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di	• Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

		interdipendenza.	

TRAGUARDI AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA I GRADO
DISCIPLINE: MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA			
DISCIPLINA: MATEMATICA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**	
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA		• **ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE** • **INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI** • **RISOLVERE PROBLEMI**	
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
NUMERO **Utilizzare la matematica per il trattamento quantitativo dell'informazione**	• Conta utilizzando diversi strumenti. • Abbina il numero alla quantità e la rappresenta. • Confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle.	• Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali. • Riesce a risolvere facili problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	• Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale, padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi spiegando il procedimento seguito. • Argomenta con linguaggio specifico.
SPAZIO E FIGURE **Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero**	• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando i concetti topologici e spaziali. • • Segue correttamente un	• 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,	• Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. • Riconosce e risolve problemi geometrici in contesti diversi spiegando il procedimento seguito. • Argomenta con linguaggio specifico.

matematico	percorso sulla base di indicazioni verbali e grafiche.	compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro…). ● Riesce a risolvere semplici problemi geometrici, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ● Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	
MISURA, DATI, PREVISIONI E RELAZIONI **Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico**	● Raggruppa, ordina e classifica oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà. ● Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. ● Formula ipotesi. ● Risolve semplici problemi di vita quotidiana.	● 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. ● Utilizza la misura per descrivere e confrontare fenomeni del mondo reale.	● Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. ● Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi adeguati e accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. ● Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni…) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. ● Effettua misure e stime delle grandezze conosciute.

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA			
DISCIPLINA: SCIENZE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN SCIENZE**		
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	• **ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE** • **INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI** • **RISOLVERE PROBLEMI**		
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
OSSERVAZIONE	• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti	• Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni e registra dati significativi.	• Conosce procedure capaci di dimostrare l'ipotesi nata dall'osservazione di un fenomeno e sa descriverla usando il lessico specifico. • Sa classificare , misurare e comunicare i risultati attraverso una relazione, un grafico, un disegno.
COSTRUIRE CONCETTI E TEORIE	• Ricostruisce e riordina eventi legati ad una situazione e li rappresenta graficamente • Comprende la relazione causa-effetto attraverso esperimenti scientifici	• Espone in forma chiara ciò che ha osservato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.	• Usa le informazioni per costruire concetti e teorie riguardanti le varie discipline. • Propone ipotesi costruendo semplici modelli che ne permettano la verifica.

VIVERE IN MODO CONSAPEVOLE NEL MONDO	● Conosce e rispetta l'ambiente, usa consapevolmente le risorse naturali.	● 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. ● Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. ● Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	● Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello macroscopico e microscopico, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. ● Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli in specifici contesti ambientali. ● Conosce i comportamenti coerenti con un modello di vita improntato al benessere.

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA			
DISCIPLINA: TECNOLOGIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE IN TECNOLOGIA**	
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA		**●ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE** **●INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI** **●RISOLVERE PROBLEMI**	
NUCLEO FONDANTE	**COMPETENZE IN USCITA**		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
VEDERE E OSSERVARE	● Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.	● Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ● Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo: etichette, tabelle, istruzioni e altra documentazione. ● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.	● Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. ● Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. ● È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo, in ogni innovazione, opportunità e rischi.

PREVEDERE E IMMAGINARE	● Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie, acquisisce informazioni, fa collegamenti.	● È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione, di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali. ● Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	● Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. ● Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ● Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. ● Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	● Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ● Controlla l'esecuzione del gesto	● Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	● Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. ● Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA LINGUISTICA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINE: ITALIANO - LINGUA INGLESE - LINGUA FRANCESE

<table>
<tr><th colspan="4">AREA LINGUISTICA
DISCIPLINA: ITALIANO</th></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</td><td colspan="2">COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI</td></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA</td><td colspan="2">COMUNICARE</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="2">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td></tr>
<tr><td colspan="2">SCUOLA DELL'INFANZIA</td></tr>
<tr><td>IL SÉ E L'ALTRO</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>IL CORPO E IL MOVIMENTO</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">IMMAGINI SUONI E COLORI</td><td>LETTURA</td><td colspan="2">● Saper leggere e interpretare segni, simboli e semplici immagini.</td></tr>
<tr><td>SCRITTURA</td><td colspan="2">● Sviluppare la coordinazione oculo – manuale e la motricità fine.
● Essere consapevoli della corrispondenza di un suono (fonema) e un segno (grafema).
● Sperimentare in forma ludica le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">I DISCORSI E LE PAROLE</td><td>ASCOLTO</td><td colspan="2">● Saper ascoltare e comprendere semplici messaggi.</td></tr>
<tr><td>PARLATO</td><td colspan="2">● Saper pronunciare i fonemi
● Saper riferire un semplice vissuto personale con un linguaggio adeguato</td></tr>
<tr><td>CONOSCENZA DEL MONDO</td><td></td><td colspan="2">Usare la lingua per comunicare, esprimere le proprie idee, confrontarsi, condividere con gli altri, per pensare logicamente, per approfondire le conoscenze.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">NUCLEO FONDANTE</td><td colspan="3">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td></tr>
<tr><td colspan="2">SCUOLA PRIMARIA</td><td>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</td></tr>
<tr><td>CLASSE III</td><td>CLASSE V</td><td>CLASSE III</td></tr>
<tr><td>ASCOLTO E</td><td>● Saper ascoltare e comprendere</td><td>● Capire i discorsi altrui cogliendone le principali</td><td>● Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo da</td></tr>
</table>

PARLATO	il contenuto di un brano cogliendone il senso globale. ● Saper individuare e comprendere le principali informazioni fornite da un messaggio orale ascoltato. ● Saper riferire con ordine e chiarezza storie personali e fantastiche. ● Saper intervenire con pertinenza in un contesto comunicativo rispettando il ruolo di chi parla e di chi ascolta.	informazioni ● Riferire su esperienze personali e non organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. ● Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza. ● Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o una breve esposizione su un argomento di studio.	ascoltare mettendo in atto strategie differenziate (prendere appunti, parole- chiave, brevi frasi riassuntive, ecc.). ● Interagire in una conversazione in modo pertinente. ● Riferire oralmente su un argomento di studio, servendosi eventualmente di materiale di supporto (cartine, tabelle, grafici).
LETTURA	● Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. ● Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.	● Consolidare le abilità di lettura strumentale ed espressiva. ● Comprendere e conoscere il lessico dei testi di vario genere: narrativo, descrittivo, informativo, ecc. ● Comprendere significati impliciti ed espliciti di vari tipi di testo.	● Leggere con espressione controllando tono, timbro, pausa, ritmo. ● Riconoscere i vari tipi di testo: letterario, narrativo, argomentativi, giornalistico e politico. ● Saper comprendere ed analizzare testi letterari e non individuando il genere, gli elementi costitutivi, le intenzioni comunicative, il messaggio, il lessico, le tecniche narrative, analogie e differenze con testi simili.
SCRITTURA	● Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti e connessi a situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare) ● Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.	● Scrivere vari tipi di testi corretti nella struttura sintattica, nella concordanza morfologica, nell'ortografia e nell'uso dei principali segni di punteggiatura. ● Compiere operazioni di rielaborazione sui testi (parafrasare un racconto, riscrivere apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi, punti di vista, riscrivere in funzione di uno scopo dato…).	● Scrivere testi dotati di coerenza, organizzati in parti equilibrate fra loro e corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. ● Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi. ● Produrre testi di vario tipo (sintesi, schemi, rielaborazioni).

ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	● Individuare, riconoscere ed utilizzare gli elementi essenziali della frase. ● Individuare e riconoscere le convenzioni ortografiche e sintattiche di base.	● Saper individuare le fondamentali strutture sintattiche e morfologiche.	● Analizzare le parti del discorso e la loro funzione all'interno della frase. ● Analizzare un periodo riconoscendone le principali strutture sintattiche. ● Analizzare la frase complessa e visualizzare il rapporto tra le singole proposizioni. ● Applicare le conoscenze metalinguistiche per monitorare e migliorare l'uso orale e scritto della lingua.

COMPETENZE LINGUISTICHE

AREA LINGUISTICA	
DISCIPLINE: LINGUA INGLESE - LINGUA FRANCESE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI**
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**
CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
	SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SÉ E L'ALTRO	● Percepire la specificità di una lingua diversa dalla propria.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	● Comprendere e rispondere a semplici istruzioni.
IMMAGINI SUONI E COLORI	● Ascoltare, mimare e ripetere le parole di una canzone.
I DISCORSI E LE PAROLE	● Saper salutare e congedarsi. ● Comprendere e ripetere il nome di alcuni colori, dei primi numeri e di alcuni alimenti.
CONOSCENZA DEL MONDO	● Fare osservazioni e confronti con la propria lingua.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	
	CLASSE III	CLASSE V	LINGUA INGLESE	LINGUA FRANCESE
ASCOLTO **(Comprensione orale)**	● Individuare i suoni della L2 ● Saper ascoltare e comprendere semplici istruzioni ed eseguire ordini. ● Saper comprendere semplici espressioni o vocaboli relativi ad azioni quotidiane e riferirle a rappresentazioni iconiche. ● Comprendere e estrapolare le informazioni essenziali da un breve testo registrato.	● Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.	● Capire gli elementi principali di un discorso chiaro, su argomenti familiari inerenti la sfera personale, la scuola, il tempo libero, ecc. ● Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano la propria sfera di interesse a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.	
PARLATO **(Produzione ed interazione orale)**	● Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	● Porre semplici domande e rispondere ad un interlocutore su argomenti quotidiani.	● Descrivere persone, condizioni di vita, compiti quotidiani, esperienze e avvenimenti, sogni, speranze, progetti; indicare cosa piace o non piace, motivare un'opinione con frasi connesse in modo semplice. ● Relazionare sugli aspetti culturali più significativi della civiltà anglosassone relativi a istituzioni, organizzazione sociale, luoghi di interesse paesaggistico e storico culturale e confrontarli con la propria civiltà. ● Interagire in conversazioni riguardanti gli ambiti personali e la vita quotidiana (es. famiglia, hobbies, lavoro, viaggi, ecc.), esponendo le proprie idee in modo chiaro, utilizzando correttamente le funzioni apprese, purché l'interlocutore aiuti se necessario.	

LETTURA **(Comprensione scritta)**	● Saper leggere e comprendere istruzioni e brevi messaggi scritti. ● Saper comprendere brevi descrizioni e riferirle a rappresentazioni iconiche ● Saper ricostruire in sequenza cronologica gli eventi di una breve storia.	● Riconoscere e comprendere in forma scritta parole e frasi molto semplici, brevi e familiari. ● Identificare immagini in base ad una descrizione letta. ● Ricostruire una sequenza di immagini in base ad un testo letto.	● Leggere e individuare informazioni concrete in semplici testi di uso quoti- diano annuncio, prospetto, menù e orario.) in lettere personali. ● Leggere globalmente testi (opuscoli, articoli di giornali) per trovare informazioni specifiche.
SCRITTURA **(Produzione scritta)**	● Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.	● Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali.	● Raccontare per iscritto avvenimenti ed esperienze personali e familiari, motivando le proprie opinioni con frasi semplici, utilizzando correttamente lessico e strutture grammaticali apprese. ● Scrivere brevi e semplici e lettere personali, usando correttamente le strutture e un lessico appropriato.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA LINGUISTICO- ARTISTICO-ESPRESSIVA
SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINA: RELIGIONE

<table>
<tr><td colspan="4">AREA LINGUISTICO – ARTISTICO – ESPRESSIVA (D.P.R. 11 febbraio 2010)</td></tr>
<tr><td colspan="4">DISCIPLINA: <u>RELIGIONE</u></td></tr>
<tr><td>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</td><td colspan="3">COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</td></tr>
<tr><td>COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA</td><td colspan="3">COMUNICARE</td></tr>
<tr><td rowspan="2">CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="3">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td></tr>
<tr><td colspan="3">SCUOLA DELL'INFANZIA</td></tr>
<tr><td>IL SÉ E L'ALTRO</td><td colspan="3">● 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, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</td></tr>
<tr><td>IL CORPO E IL MOVIMENTO</td><td colspan="3">● Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</td></tr>
<tr><td>IMMAGINI SUONI E COLORI</td><td colspan="3">● Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</td></tr>
<tr><td>I DISCORSI E LE PAROLE</td><td colspan="3">● 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.</td></tr>
<tr><td>CONOSCENZA DEL MONDO</td><td colspan="3">● Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">NUCLEO FONDANTE</td><td colspan="3">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td></tr>
<tr><td colspan="2">SCUOLA PRIMARIA</td><td>SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO</td></tr>
<tr><td>CLASSE III</td><td>CLASSE V</td><td>CLASSE III</td></tr>
<tr><td>DIO E L'UOMO</td><td>● Scoprire che la religiosità dell'uomo di tutti i tempi nasce dal bisogno di dare delle risposte alle domande di senso tra cui quella sull'origine del mondo.</td><td>● Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.
● Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e azioni.</td><td>● Riconoscere i segni della presenza religiosa.
● Evidenziare gli elementi essenziali della dottrina, del culto di alcune esperienze religiose dell'antichità.
● Riconoscere ed apprezzare i valori presenti nelle religioni monoteiste e cogliere la ricchezza delle diverse</td></tr>
</table>

	● Comprendere il concetto di Dio creatore.	● Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.	tradizioni religiose. ● Conoscere i tratti fondamentali della figura di Gesù e saper riconoscere lo specifico del messaggio evangelico. ● Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.
LA BIBBIA E LE FONTI	● Apprendere la complementarietà delle risposte sull'origine del mondo date dalla scienza e dalla religione. ● Conoscere Gesù di Nazareth attraverso i racconti evangelici, la sua missione e il suo insegnamento. ● Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.	● Conoscere la struttura, la composizione e l'importanza religiosa e culturale della Bibbia.	● Conoscere la struttura, la composizione e gli autori della Bibbia e comprenderne l'importanza culturale e religiosa. ● Saper ricercare una citazione sul testo biblico. ● Saper collocare nello spazio e nel tempo gli avvenimenti che documentano la nascita e lo sviluppo della Chiesa primitiva.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	● Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra le vicende e le figure principali del popolo di Israele. ● Riconoscere i segni del Natale e della Pasqua nella tradizione cristiana.	● Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. ● Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso	● Saper riconoscere gli elementi che caratterizzano la chiesa come luogo di culto e riconoscere alcune testimonianze del patrimonio artistico- culturale- religioso della propria città. ● Distinguere segno e significato nella comunicazione religiosa.

I VALORI ETICI E RELIGIOSI	• Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.	• Scoprire l'esistenza di valori fondamentali che favoriscono lo stare bene insieme.	• Apprezzare la vita come un dono per la realizzazione di progetto libero e responsabile. • Saper riflettere sui principi dell'agire umano. • Individuare il messaggio evangelico delle beatitudini. • Riconoscere il valore dell'esperienza di coloro che sono stati e sono promotori di pace e di giustizia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA ARTISTICO-ESPRESSIVA
SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINE: ARTE E IMMAGINE – MUSICA – EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA

AREA ARTISTICO - ESPRESSIVA	
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**

CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **SCUOLA DELL'INFANZIA**
IL SÉ E L'ALTRO	• Sapersi relazionare con il compagno e con l'adulto. • Saper stabilire relazioni socio-affettive positive.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	• Riconoscere le parti del corpo. • Utilizzare il corpo per rappresentare situazioni comunicative. • Coordinare il proprio movimento con quello degli altri.
IMMAGINI, SUONI E COLORI	• Individuare i colori primari e secondari. • Sviluppare le capacità sensoriali, percettive, visive e creative. • Sviluppare la motricità fine • Conoscere e usare i materiali e le tecniche grafiche, cromatiche e plastiche. • Riprodurre immagini familiari e affettive: case, alberi, animali, famiglia, bambini.
I DISCORSI E LE PAROLE	• Verbalizzare i propri sentimenti. • Riconoscere il personaggio, l'azione, il contenuto in una storia.

	● Drammatizzare le azioni dei personaggi della storia. ● Assistere con attenzione e piacere a spettacoli di vario tipo. ● Riconoscere gli elementi essenziali raffigurati in una vignetta.		
CONOSCENZA DEL MONDO	● Conoscere e rappresentare la diversità di persone, ambienti, oggetti, abitazioni. ● Conoscere fiabe e racconti popolari.		
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**		
	SCUOLA PRIMARIA		**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
	CLASSE III	**CLASSE V**	**CLASSE III**
ESPRIMERE E COMUNICARE	● Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo: grafiche, plastiche, multimediali.	● Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo: grafiche, plastiche, multimediali. ● Saper utilizzare forme e colori per rappresentare aspetti della realtà attraverso varie tecniche. ● Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali.	● Produce e rielabora in modo personale e creativo, applicando le regole del linguaggio visuale, usando materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	● Esplorare immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, olfattive, uditive, gestuali, tattili e cinestetiche. ● Guardare immagini statiche ed in movimento e descriverne le emozioni e le impressioni prodotte dai personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori. ● Saper utilizzare forme e colori	● Osservare consapevolezza immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi ● fondamentali utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento spaziale. ● Guardare immagini statiche ed in movimento e descriverne le emozioni e le impressioni prodotte dai personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori. ● Riconoscere in un testo iconico- visivo: linee,	● Riconosce e applica metodologie operative delle differenti tecniche audiovisive e informatiche ● Utilizza il metodo progettuale seguendo fasi procedurali. ● Sintetizzare le informazioni sugli argomenti trattati. ● Leggere e interpretare tecnicamente

	per rappresentare aspetti della realtà attraverso varie tecniche. ● Saper leggere le immagini: denotare e connotare. ● Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, sequenze narrative.	colori, forme, volumi e spazio. ● Riconoscere nel linguaggio audiovisivo: piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento, individuando il loro significato espressivo.	e criticamente immagini e opere d'arte.
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	● Riconoscere linee, colori forme presenti nelle immagini e nelle opere d'arte. ● Descrivere sensazioni e emozioni suscitate dall'osservazione di un'opera d'arte. ● Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistici.	● Riconoscere ed apprezzare nel proprio ambiente i principali beni culturali, ambientali ed artigianali operando una prima analisi e classificazione. ● Saper "leggere" opere d'arte.	● Conoscere i principali dati biografici di alcuni artisti e le caratteristiche tecnico-operative delle loro produzioni. ● Inquadrare in un contesto storico culturale i principali movimenti artistici.

AREA ARTISTICO - ESPRESSIVA	
DISCIPLINA: MUSICA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**
CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **SCUOLA DELL'INFANZIA**
IL SÉ E L'ALTRO	• Saper comprendere e assumere semplici ruoli in un'attività a carattere musicale. • Eseguire collettivamente ed individualmente brani musicali. • Seguire i segni di chi dirige il coro.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	• Saper utilizzare semplici strumenti musicali. • Saper riprodurre ritmi con il corpo. • Produrre il suono giusto al momento giusto. • Marciare, camminare, saltare, ballare a tempo e rilassarsi.

IMMAGINI SUONI E COLORI	● Riprodurre in maniera appropriata ritmi e melodie. ● Riprodurre suoni e rumori attraverso l'utilizzo di strumenti realizzati con materiali di riciclo		
I DISCORSI E LE PAROLE	● Memorizzare e ripetere canti e filastrocche.		
CONOSCENZA DEL MONDO	● Discriminare suoni e rumori ● Saper riconoscere i suoni dell'ambiente naturale. ● Produrre o riprodurre semplici sequenze ritmiche.		
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**		
	SCUOLA PRIMARIA		**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
	CLASSE III	**CLASSE V**	**CLASSE III**
FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	● Saper riconoscere alcuni parametri del suono e riprodurli.	● Riconoscere e classificare gli strumenti musicali. ● Saper ascoltare ed analizzare un brano musicale.	● Individuare e collocare l'aspetto formale della musica in contesti diversi. ● Analizzare e interpretare gli elementi base del linguaggio musicale. ● Approfondire la conoscenza delle funzioni e dei significati della musica. ● Mettere in relazione i vari linguaggi.
CANTO E SEMPLICI STRUMENTI	● Intonare un canto da soli o in gruppo. ● Riprodurre un ritmo utilizzandola voce, il corpo e semplici strumenti.	● Intonare un canto da soli o in gruppo ad una o più voci ● Riprodurre un ritmo utilizzando: la voce, il corpo e semplici strumenti.	● Riprodurre semplici sequenze ritmico melodiche. ● Distinguere e utilizzare l'aspetto melodico armonico –ritmico della musica. ● Individuare e utilizzare correttamente la simbologia musicale (convenzionale e non).

AREA ARTISTICO – ESPRESSIVA	
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	**COMUNICARE**
CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
	SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO	● Raggiungere una buona autonomia personale dell'alimentarsi e nel vestirsi. ● Conseguire pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione. ● Memorizzare e comprendere semplici regole. ● Raggiungere una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi. ● Memorizzare e comprendere semplici regole.	
IL CORPO E IL MOVIMENTO	● Conoscere le diverse parti del corpo, controllarne la forza, provare piacere nel movimento. ● Giocare individualmente e in gruppo con l'uso degli attrezzi, all'interno della scuola e all'aperto.	
IMMAGINI SUONI E COLORI	● Individuare le caratteristiche e le modalità d'uso degli strumenti e dei materiali. ● Muoversi seguendo un ritmo dato. ● Assumere posture e compiere gesti ed azioni con finalità espressive e comunicative.	
I DISCORSI E LE PAROLE	● Prestare attenzione e ascolto. ● Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo. ● Seguire correttamente un percorso sulla base d'indicazioni verbali	
CONOSCENZA DEL MONDO	● Individua e utilizza semplici riferimenti spaziali (sopra/sotto). ● Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo nell'ambiente naturale. ● Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.	
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	SCUOLA PRIMARIA	**SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO**
	CLASSE III / **CLASSE V**	**CLASSE III**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	• Riconoscere, denominare e saper rappresentare graficamente le varie parti del corpo. • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, • afferrare /lanciare, ecc.).	• Riconoscere, denominare e saper rappresentare graficamente le varie parti del corpo. • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).	• Essere in grado di rilevare i principali cambiamenti morfologici del corpo e applicare conseguenti piani di lavoro per raggiungere una ottimale efficienza fisica, migliorando le capacità condizionali. (forza, resistenza, rapidità, ecc..). • Saper utilizzare e trasferire le abilità coordinative acquisite per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. • Utilizzare e correlare le variabili spazio- temporali in ogni situazione sportiva.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	• Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.	• Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.	• Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. • Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	• Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	• Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	• Rispettare le regole nei giochi di squadra, svolgere un ruolo attivo utilizzando le proprie abilità. • Stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi all'interno del gruppo. • Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico dei giochi sportivi, assumendo anche il ruolo di arbitro e/o funzioni di giuria.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	• Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo atteggiamenti adeguati e stili di vita salutistici. • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	• Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo atteggiamenti adeguati e stili di vita salutistici. • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	• Acquisire consapevolezza delle modificazioni del proprio corpo. • Assumere atteggiamenti adeguati ad un corretto stile di vita.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO STORICO-GEOGRAFICA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI I GRADO
DISCIPLINE: STORIA – GEOGRAFIA – EDUCAZIONE CIVICA

<table>
<tr><td colspan="4">AREA STORICO – GEOGRAFICA</td></tr>
<tr><td colspan="4">DISCIPLINA: STORIA</td></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</td><td colspan="2">COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA</td></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA</td><td colspan="2">• AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
• COLLABORARE E PARTECIPARE
• COMUNICARE</td></tr>
<tr><td rowspan="2">CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="3">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td></tr>
<tr><td colspan="3">SCUOLA DELL'INFANZIA</td></tr>
<tr><td>IL SÉ E L'ALTRO</td><td colspan="3">Conoscere la storia personale e familiare.</td></tr>
<tr><td>IL CORPO E IL MOVIMENTO</td><td colspan="3">Orientarsi nel tempo attraverso le routine quotidiane.</td></tr>
<tr><td>IMMAGINI SUONI E COLORI</td><td colspan="3">Raccontare, interpretare, inventare attraverso le parole.</td></tr>
<tr><td>I DISCORSI E LE PAROLE</td><td colspan="3">Rielaborare nelle varie forme espressive racconti e filastrocche.</td></tr>
<tr><td>CONOSCENZA DEL MONDO</td><td colspan="3">Collocare situazioni ed eventi nel tempo.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">NUCLEO FONDANTE</td><td colspan="3">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td></tr>
<tr><td colspan="2">SCUOLA PRIMARIA</td><td>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</td></tr>
<tr><td>CLASSE III</td><td>CLASSE V</td><td>CLASSE III</td></tr>
<tr><td>USO DELLE FONTI</td><td>• Ricavare da varie fonti conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.</td><td>• Ricavare informazioni da documenti di diversa natura.</td><td>• Usare fonti di diverso tipo per ricavare informazioni e conoscenze su temi definiti.</td></tr>
<tr><td>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</td><td>• Rappresentare le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali.</td><td>• Confrontare i quadri storici e gli aspetti caratterizzanti delle civiltà studiate.</td><td>• Costruire grafici e mappe spazio-temporali.
• Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale.</td></tr>
</table>

	• Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, durata ed evento anche in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.	• Usare cronologie e carte storico- geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.	
STRUMENTI CONCETTUALI	• Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia. • Individuare analogie e differenze tra quadri storico-sociali diversi.	• Ricavare informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici, ecc.	• Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
PRODUZIONE ORALE E SCRITTA	• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali e disegni.	• Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. • Elaborare in forma di racconto gli argomenti studiati.	• Produrre testi orali e scritti utilizzando conoscenze selezionate da fonti diverse, manualistiche e non.

<table>
<tr><td colspan="4">AREA STORICO – GEOGRAFICA</td></tr>
<tr><td colspan="4">DISCIPLINA: <u>GEOGRAFIA</u></td></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</td><td colspan="2">COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA</td></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA</td><td colspan="2">• AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
• COLLABORARE E PARTECIPARE
• COMUNICARE</td></tr>
<tr><td>CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="3">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
SCUOLA DELL’INFANZIA</td></tr>
<tr><td>IL SÉ E L’ALTRO</td><td colspan="3">● Sviluppare il senso di appartenenza al proprio gruppo e all’ambiente circostante.</td></tr>
<tr><td>IL CORPO E IL MOVIMENTO</td><td colspan="3">● Mettersi in relazione con gli altri usando il corpo.</td></tr>
<tr><td>IMMAGINI SUONI E COLORI</td><td colspan="3">● Costruire e rappresentare uno spazio della scuola usando diverse tecniche.</td></tr>
<tr><td>I DISCORSI E LE PAROLE</td><td colspan="3">● Organizzare lo spazio grafico: in alto, in basso; sopra, sotto; sinistra, destra.</td></tr>
<tr><td>CONOSCENZA DEL MONDO</td><td colspan="3">● Comprendere fatti e fenomeni operando confronti e ragionamenti.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">NUCLEO FONDANTE</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">SCUOLA PRIMARIA</td><td>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</td></tr>
<tr><td>CLASSE III</td><td>CLASSE V</td><td>CLASSE III</td></tr>
<tr><td>ORIENTAMENTO</td><td>● Muoversi consapevolmente nello spazio, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e organizzatori topologici.</td><td>● Orientarsi nello spazio e sulle carte, utilizzando la bussola, i punti cardinali e le coordinate geografiche.</td><td>● Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l’utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.</td></tr>
</table>

LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	• Leggere, interpretare e rappresentare ambienti noti e percorsi esperiti nello spazio. • Ricavare informazioni essenziali dagli strumenti propri della disciplina (carte geografiche, tematiche, tabelle, fotografie, ecc.).	• Leggere e interpretare carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici. • Ricavare informazioni dagli strumenti propri della disciplina (carte geografiche, tematiche, tabelle, foto, ecc.). • Comprendere alcune relazioni essenziali tra situazioni ambientali, culturali, socio-politiche e umane (anche guidato).	• Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (statistiche, carte topografiche, tematiche e storiche, grafici, etc.), utilizzando consapevolmente punti cardinali, scale, coordinate geografiche e simbologia. • Utilizzare termini geografici, carte, grafici, immagini, dati statistici, per comprendere paesaggi e sistemi territoriali lontani (anche nel tempo). • Comprendere i concetti cardine delle strutture logiche della geografia (ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio e sistema antropofisico).
PAESAGGIO	• Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante. • Conoscere le componenti fisiche e umane principali del territorio. • Comprendere ed usare la terminologia specifica essenziale. • Comprendere semplici relazioni tra alcune componenti del paesaggio (clima, altitudine, vegetazione, vicinanza al mare).	• Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso - percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante. • Conoscere le componenti fisiche e umane principali del territorio. • Comprendere ed usare la terminologia specifica • essenziale. • Comprendere semplici relazioni tra alcune componenti del paesaggio (clima, altitudine, vegetazione, vicinanza al mare). • Comprendere ed usare la terminologia specifica.	• Individuare nella complessità territoriale, alle varie scale geografiche, i più evidenti collegamenti spaziali e ambientali. • Comprendere alcune relazioni essenziali tra situazioni ambientali, culturali, socio- politiche e umane.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA**
COMPETENZA IN CHIAVE DI CITTADINANZA	• **AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE** • **COLLABORARE E PARTECIPARE** • **COMUNICARE**
CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **SCUOLA DELL'INFANZIA**
IL SÉ E L'ALTRO	• Conoscere e partecipare alle tradizioni del proprio ambiente culturale. • Riconoscere ed accettare le diversità (es. aspetto fisico, pensieri, emozioni, sentimenti …). • Comprendere, concordare e rispettare le regole stabilite nel gruppo.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	
IMMAGINI SUONI E COLORI	• Sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo.
I DISCORSI E LE PAROLE	• Partecipare in modo attivo e consapevole ad un progetto comune. • Saper gestire i conflitti.
CONOSCENZA DEL MONDO	• Comprendere e accettare le diversità culturali.
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **SCUOLA PRIMARIA** **CLASSE III**

REGOLE	● Saper mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé. ● Saper accettare, rispettare, aiutare gli altri. ● Conoscere la tipologia della segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista. ● Comprendere l'importanza della tutela del paesaggio e del patrimonio storico del proprio ambiente di vita e della nazione.	
ORGANIZZAZIONE SOCIALE	● Avviare l'acquisizione dei concetti di diritto-dovere. ● Conoscere i servizi offerti dal territorio alla persona. ● Conoscere il funzionamento dell'Amministrazione comunale.	
SVILUPPO SOSTENIBILE		
CITTADINANZA DIGITALE		
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	SCUOLA PRIMARIA	**SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO**
	CLASSE V	**CLASSE III**
LA COSTITUZIONE	● Saper riconoscere la forma di governo dell'Italia ed i suoi simboli. ● Conoscere e rispettare i valori sanciti dalla Costituzione della Repubblica Italiana.	● Spiegare e riconoscere i principi fondamentali della Costituzione. ● Saper individuare i compiti dello Stato e spiegare in che modo i cittadini partecipano alla vita politica del loro Paese.
DIRITTI E DOVERI, LIBERTA', RESPONSABILITA', IDENTITA', PACE, DIRITTO UMANO, COOPERAZIONE, SUSSIDIARIETA'	● Saper suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune. ● Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé",	● Individuare i diversi elementi che costituiscono un sistema democratico. ● Essere consapevoli che dignità, libertà, solidarietà e sicurezza sono

	comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.	condizioni che vanno protette ed estese a tutta la popolazione mondiale.
ORGANIZZAZIONI INTERNAZIONALI GOVERNATIVE E NON GOVERNATIVE A SOSTEGNO DELLA PACE E DEI DIRITTI E DOVERI DEI POPOLI	• Saper identificare situazioniattuali di pace/guerra, cooperazione/individualismo, rispetto/violazione dei diritti umani. • Conoscere le carte dei diritti umani, dei diritti dei bambini e dei diritti dei popoli.	• Conoscere gli organismi internazionali e le loro funzioni. • Conoscere le "carte dei diritti" umani, dei diritti dei bambini e dei diritti dei popoli.
RISPETTO DELLE REGOLE	• Conoscere e rispettare il codice della strada.	• Distinguere i diversi tipi di leggi. • Essere consapevoli dell'obbligatorietà delle norme giuridiche. • Capire perché le regole sono necessarie nei diversi ambiti di vita.
ORGANIZZAZIONE POLITICA ED ECONOMICA DELLA UE		• Essere capaci di ricostruire le tappe dell'Unificazione europea. • Individuare i compiti degli organi di governo dell'Unione europea. • Spiegare i motivi e gli scopi della Comunità Economica Europea.
CITTADINANZA DIGITALE		

Vedi UDA in verticale di Educazione civica

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO- TECNOLOGICA
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA -SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DISCIPLINE: MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA	
DISCIPLINA: MATEMATICA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	● **ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE** ● **INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI** ● **RISOLVERE PROBLEMI**
CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
	SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SÉ E L'ALTRO	● Sviluppare una positiva immagine di sé nel superare situazioni problematiche. ● Attivare atteggiamenti responsabili e di collaborazione.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	● Affinare la capacità di muoversi e orientarsi nello spazio. ● Eseguire percorsi e stabilire correttamente relazioni topologiche e spaziali. ● Sviluppare la consapevolezza di eventuali rischi per prevenirli ed evitarli.
IMMAGINI SUONI E COLORI	● Manipolare e costruire con materiali diversi. ● Completare algoritmi di colore. ● Collocare nello spazio grafico se stesso, oggetti, persone.
I DISCORSI E LE PAROLE	● Partecipare alle conversazioni ed intervenire in modo pertinente. ● Applicare strategie di memorizzazione e sintesi.
CONOSCENZA DEL MONDO	● Contare utilizzando diversi strumenti. ● Abbinare il numero alla quantità e rappresentarla. ● Confrontare e valutare quantità utilizzando simboli per registrarle. ● Discriminare, conoscere, rappresentare le forme geometriche fondamentali: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. ● Completare e comporre ritmi alternati di due o più elementi diversi per colore, forme, ecc. ● Raggruppare, ordinare e classificare oggetti e materiali secondo criteri diversi.

	●Eseguire seriazioni. ●Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, utilizzando i concetti topologici e spaziali. ●Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e grafiche, compiendo la distinzione di destra e sinistra. ●Usare unità di misura arbitrarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e grandezze. ●Confrontare lunghezze, grandezze e pesi.		
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**		
	SCUOLA PRIMARIA		**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
	CLASSE III	**CLASSE V**	**CLASSE III**
NUMERO **Utilizzare la matematica per il trattamento quantitativo dell'informazione**	● Conosce i numeri ed opera con essi. ● Saper leggere e scrivere, anche in forma estesa i numeri naturali. ● Conoscere il valore posizionale delle cifre. ● Leggere e scrivere e confrontare numeri decimali riferito alla realtà quotidiana. ● Saper eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali. ● Saper eseguire le divisioni ad una cifra. ● Conoscere l'ordine dei numeri e il concetto di maggiore e minore. ● Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. ● Risolvere semplici problemi in contesti concreti.	● Saper leggere e scrivere, anche in forma estesa, i numeri naturali e razionali. ● Riconoscere scritture diverse dello stesso numero. ● Conoscere il valore posizionale delle cifre e riconoscere multipli e divisori di un numero. ● Comprendere e saper eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali. ● Saper utilizzare le proprietà delle operazioni per acquisire abilità nel calcolo mentale. ● Valutare il risultato di una operazione. ● Operare con frazioni e percentuali in situazioni concrete.	● Riconoscere i numeri appartenenti agli insiemi N, Z, Q, R. ● Conoscere l'ordine dei numeri relativi e il concetto di maggiore e minore. ● Confrontare i numeri appartenenti ai vari insiemi e rappresentarli sulla retta. ● Comprendere e saper eseguire le operazioni in tutti gli insiemi numerici. ● Utilizzare correttamente rapporti e proporzioni. ● Saper calcolare espressioni algebriche. ● Saper risolvere equazioni intere di primo grado a un'incognita ● Conoscere il concetto di insieme e saper eseguire le operazioni tra insiemi.

SPAZIO E FIGURE **Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico**	• Riconoscere e denominare le figure geometriche. • Disegnare figure geometriche utilizzando strumenti appropriati. • Saper effettuare e esprimere misure riferendosi a esperienze concrete.	• Saper disegnare e descrivere figure geometriche individuando gli elementi che le caratterizzano. • Cogliere i concetti di perimetro e area e saperli calcolare. • Utilizzare il piano cartesiano. • Saper effettuare e esprimere misure utilizzando multipli e sottomultipli delle relative unità di misura.	• Conoscere e saper applicare il Teorema di Pitagora. • Cogliere elementi varianti ed invarianti nelle trasformazioni geometriche. • Riconoscere e descrivere figure geometriche solide individuando gli elementi che le caratterizzano. • Calcolare la superficie, il volume e il peso di un solido. • Applicare in modo appropriato il concetto di proporzionalità.
MISURA, DATI, PREVISIONI E RELAZIONI **Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico**	• Conosce il linguaggio matematico. • Sa matematizzare aspetti della realtà e verificare mediante il ragionamento la validità di intuizioni e congetture. • Saper confrontare, classificare e rappresentare oggetti e figure, utilizzando tabelle e diagrammi di vario tipo. • Conoscere le parole chiave riferite alle quattro operazioni. • Conoscere i simboli.	• Saper confrontare, classificare e rappresentare oggetti e figure, utilizzando tabelle e diagrammi di vario tipo. • Conoscere i termini e i simboli. • Leggere i grafici. • Riconoscere in situazioni concrete il certo, il probabile e l'impossibile.	• Saper ricavare formule inverse partendo dalle formule dirette • Saper usare coordinate cartesiane, diagrammi e tabelle per rappresentare relazioni e funzioni. • Conoscere e utilizzare i termini e i simboli. • Leggere e costruire i grafici • Saper costruire tabelle e grafici con classi di frequenza.

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA	
DISCIPLINA: SCIENZE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	**ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE** **INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI** **RISOLVERE PROBLEMI**
CAMPI DI ESPERIENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
	SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SÉ E L'ALTRO	● Partecipare e cooperare in modo costruttivo e creativo
IL CORPO E IL MOVIMENTO	● Saper esplorare, osservare e percepire la realtà mediante i sensi.
IMMAGINI SUONI E COLORI	● Manipolare e utilizzare creativamente materiali naturali ● Osservare e riprodurre graficamente elementi e fenomeni naturali
I DISCORSI E LE PAROLE	● Partecipare alle conversazioni ed intervenire in modo pertinente.

CONOSCENZA DEL MONDO	● Osservare fenomeni e cogliere gli aspetti caratterizzanti: differenze, somiglianze, regolarità. ● Confrontare caratteristiche tra ambienti diversi. ● Mettere in atto comportamenti adeguati al rispetto dell'ambiente. ● Intuire le conseguenze di atteggiamenti non ecologici. ● Seriare e classificare cose e animali utilizzando disegni, simboli e tabelle. ● Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche ● Riconoscere i fenomeni atmosferici. ● Cogliere le trasformazioni naturali (ciclo delle stagioni). ● Sviluppare il pensiero scientifico attraverso le esperienze dirette, utilizzando l'osservazione dei fatti e l'uso di aule laboratoriali ● Saper collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **SCUOLA PRIMARIA**	
	CLASSE III	**CLASSE V**
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI/TRASFORMAZIONI	● Conoscere le proprietà della materia e le sue trasformazioni.	● Conoscere i cambiamenti di stato della materia. ● Sperimentare semplici trasformazioni chimiche e fisiche.
OSSERVARE E SPERIMENTARE	● Osservare i fenomeni, formulare ipotesi e verificarle. ● Osservare, descrivere, confrontare elementi della realtà circostante (aria, acqua, ecc.).	● Osservare i fenomeni, formulare ipotesi e verificarle. ● Osservare i comportamenti degli esseri viventi.

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	• Conoscere la composizione del terreno. • Riflettere sulla necessità di rispettare l'equilibrio ecologico. • Conoscere la differenza tra esseri viventi e non viventi. • Conoscere morfologia e funzioni di animali e vegetali. • Comprendere il ciclo vitale degli esseri viventi. • Conoscere le catene alimentari. • Percepire il proprio corpo ed esplorare la realtà circostante attraverso l'uso dei cinque sensi	• Comprendere l'interazione tra organismi e ambiente. • Cogliere la diversità tra ecosistemi naturali ed antropizzati • Riflettere sulla necessità di rispettare l'equilibrio ecologico. • Riflettere sulle modificazioni ambientali dovute all'azione dell'uomo. • Conoscere la struttura della cellula. • Individuare la diversità dei viventi e conoscere i criteri di classificazione. • Conoscere struttura e funzione dei vari apparati. • Conoscere le norme fondamentali affinché lo stato di salute sia mantenuto il più a lungo possibile. • Conoscere come il calore del sole interviene nel ciclo dell'acqua, nel moto dei venti e nei fenomeni meteorologici.
NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO** **CLASSE III**	
FISICA E CHIMICA	• Conoscere ed esprimere le proprietà della materia e descrivere in termini qualitativi e quantitativi l'azione delle forze applicate ai corpi. • Acquisire ed applicare il concetto di "trasferimento di energia" nei vari fenomeni ad esso connessi: luce, calore, suono, elettricità, magnetismo, energia nucleare. • Acquisire capacità di osservazione, di raccolta e rielaborazione dei dati, di formalizzazione in modelli anche matematici.	

ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA	• Conoscere la terra e la storia delle trasformazioni del pianeta sottoposto ad agenti endogeni e esogeni. • Comprendere le caratteristiche e le conseguenze dei movimenti del pianeta all'interno del sistema solare.
BIOLOGIA	• Comprendere i flussi di energia all'interno degli ecosistemi. • Comprendere le interazioni tra organismi e ambiente. • Conoscere le risorse ambientali e il loro impiego effettivo e potenziale. • Conoscere i problemi ambientali, potenziando la sensibilità nei confronti di una loro soluzione. • Conoscere la struttura e la fisiologia della cellula. • Conoscere i vari livelli di organizzazione degli esseri viventi. • Conoscere i principi alla base dell'ereditarietà e le modalità di trasmissione genetica dei caratteri. • Conoscere le relazioni che si instaurano tra organismi in un ambiente e i principi alla base della teoria dell'evoluzione. • Conoscere struttura e funzioni dei principali apparati. • Comprendere il concetto di stato di salute e conoscere le norme fondamentali affinché questo sia mantenuto il più a lungo possibile. • Comprendere l'influenza delle combinazioni genetiche e dell'ambiente sulle caratteristiche di ogni singolo essere vivente.

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**
COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI

CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SÉ E L'ALTRO	● Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccoli gruppi
IL CORPO E IL MOVIMENTO	● Sviluppare e controllare la coordinazione oculo-manuale ● Sviluppare e affinare la motricità fine della mano
IMMAGINI SUONI E COLORI	● Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie ● Decifrare il significato delle icone
I DISCORSI E LE PAROLE	● Utilizzare i tasti principali della tastiera per avvicinarsi alla lingua scritta ● Arricchire il vocabolario di termini tecnologici
CONOSCENZA DEL MONDO	● Scoprire l'uso della LIM del computer, del tablet e dello smartphone ● Indicare le principali componenti di un PC ● Sviluppare il concetto computazionale

NUCLEO FONDANTE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**		
	SCUOLA PRIMARIA		**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**
	CLASSE III	**CLASSE V**	**CLASSE III**
IL MONDO FATTO DALL'UOMO	● Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. ●Conoscere e raccontare storie di	● Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. ● Esamina oggetti (componendoli e	● Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti. ● Usando il disegno tecnico, seguire le regole dell'assonometria e successivamente quelle delle

	oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.	scomponendoli nei loro elementi) e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. ● Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità.	proiezioni ortogonali, nella progettazione di oggetti semplici. ● Sviluppare la consapevolezza del rapporto tra ambiente naturale e antropizzato: interdipendenze e dinamiche storiche. ● Comprendere i problemi energetici ed ambientali e le interrelazioni con il contesto socio-economico.
CONOSCERE IL PC, STRUMENTO PER LA COMUNICAZIONE E L'APPRENDIMENTO	● Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. ● Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto. ● Saper utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera, mouse). ● Saper stampare, salvare e aprire un documento. ● Saper utilizzare alcune opzioni offerte dal sistema operativo nella gestione dei file e delle cartelle. ● Saper disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi software. ● Saper scrivere e comunicare con un programma di videoscrittura. ● Saper accedere ad internet e collegarsi ad un sito. ● Saper trovare informazioni su internet. ● Saper usare programmi didattici presenti su CD- ROM o in Internet. ● Saper svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche.	● Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. ● Saper spiegare la differenza tra Hardware e software. ● Saper utilizzare dispositivi per memorizzare i dati. ● Utilizzare alcune opzioni offerte dal sistema operativo nella gestione dei file e delle cartelle. ● Saper archiviare documenti, secondo un criterio stabilito, creando cartelle e sottocartelle. ● Saper copiare e incollare file e cartelle. ● Saper disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi software. ● Saper scrivere e comunicare con un programma di videoscrittura. ● Utilizzo critico di Internet allo scopo di reperire informazioni e saper usare la posta elettronica ● Saper organizzare il proprio sapere in modo multimediale e creativo.	● Descrivere e usare correttamente le varie componenti di un PC ● Saper usare le principali periferiche di input e di output compresi scanner, masterizzatore ● Saper adottare alcuni accorgimenti per usare correttamente il computer (copie di backup, antivirus…) ● Saper comprimere e decomprimere file e/o cartelle. ● Disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi software. ● Saper creare, comporre ed impaginare testi semplici e in modo personale e creativo (relazioni, schemi, …) e saper fare collegamenti ipertestuali. ● Saper utilizzare il foglio elettronico per archiviare dati e studiare matematica (statistica, calcolo di percentuali). ● Saper progettare e realizzare presentazioni in modo efficace e creativo. ● Saper inserire effetti speciali e animazioni in una presentazione ● Saper collegare in forma ipertestuale alcune diapositive. ● Saper usare efficacemente gli strumenti di comunicazione e collaborazione on-line.

	• Saper fruire di in un ipertesto dato. • Conoscere il significato della grafica relativa ai link.		• Conoscere e saper utilizzare un blog. • Saper elaborare mappe concettuali con mezzo informatico.

LA METODOLOGIA

Le linee metodologiche che i docenti intendono perseguire nell'attuazione del curricolo si innestano su alcuni principi basilari che connotano fortemente tutta l'azione didattica della scuola.
Nella scuola dell'Infanzia la metodologia riconosce come suoi connotati essenziali:

- la valorizzazione del gioco quale spirito animatore di tutte le attività che promuovono lo sviluppo della creatività, la piena espressione di sé e i rapporti sociali;
- l'esplorazione e la ricerca attraverso cui proporre esperienze che stimolino la curiosità del bambino;
- l'attenzione verso l'occasionalità di un evento per coglierne il significato nell'immediatezza e la possibilità di effettuare un'esperienza diretta.

Il punto di partenza è la valorizzazione delle esperienze e delle conoscenze degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti e per attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità (difficoltà nell'apprendere, alunni non italofoni, alunni con disabilità)
Favorire, inoltre, l'esplorazione e la scoperta (problematizzazione, pensiero divergente e creativo), incoraggiare l'apprendimento collaborativo (Peer to peer, Cooperative Learning, Role Playing, Circle Time, Flipped Classroom) sia interno alla classe sia per gruppi di lavoro di classi e di età diverse.
Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere (difficoltà incontrate, strategie adottate per superarle, comprensione delle ragioni di un insuccesso, conoscenza dei propri punti di forza) e sviluppare l'autonomia nello studio sono, senza dubbio, i binari metodologici lungo i quali si snoderà l'azione educativa dei docenti.

LA VALUTAZIONE

La valutazione è parte integrante della progettazione non solo come controllo degli apprendimenti, ma anche come verifica dell'intervento didattico da parte del docente, al fine di operare con flessibilità sul processo educativo.
La valutazione periodica e finale degli apprendimenti degli alunni delle singole classi è effettuata collegialmente da tutti i docenti del team sulla base dei risultati emersi a seguito della somministrazione delle prove di verifica.
La valutazione periodica e annuale terrà conto, oltre che dei risultati delle singole prove oggettive e non, anche dell'aspetto formativo, senza fermarsi solamente all'esito delle singole verifiche.

CRITERI DI VALUTAZIONE ADOTTATI

Si stabiliscono pertanto criteri generali ai quali ci si deve attenere al fine di rendere omogenei gli standard utilizzati nella scuola.
Nella Scuola dell'Infanzia le prove d'ingresso, un'adeguata raccolta di informazioni attraverso il dialogo con le famiglie e con le educatrici dei nidi d'Infanzia, rappresentano il punto di partenza sul quale cominciare a costruire situazioni di apprendimento. Le verifiche intermedie e finali si basano sull'osservazione sistematica ed occasionale dei comportamenti e degli apprendimenti raggiunti da ciascun bambino. Per il passaggio alla scuola primaria e la formazione delle classi prime è stato adottato uno strumento utile: la scheda di certificazione delle competenze relativa ai traguardi raggiunti nei vari campi di esperienza e nelle competenze trasversali in base ai seguenti livelli: iniziale, base, intermedio e avanzato.
Le prove d'ingresso e di verifica relative alla valutazione intermedia e finale sono uguali per tutte le classi parallele della Scuola Primaria e della Secondaria di I grado.

Per la Scuola Primaria:

La valutazione avviene attraverso lo strumento del giudizio sintetico così come definito dall'allegato A dell'O.M. n. 3/2025

Allegato A Descrizione dei giudizi sintetici per la valutazione degli apprendimenti nella scuola primaria

Giudizio sintetico	Descrizione
Ottimo	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi, anche difficili, in modo originale e personale. Si esprime correttamente, con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Distinto	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi anche difficili. Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Buono	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi. Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
Discreto	L'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto.
Sufficiente	L'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza.
Non sufficiente	L'alunno non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto

Per la Scuola Secondaria di I grado:
l'accertamento del possesso dei prerequisiti nelle diverse classi viene valutato in decimi.
La valutazione intermedia e finale degli apprendimenti è effettuata mediante l'attribuzione di voti numerici espressi in decimi, tranne che per l'insegnamento della religione cattolica, della materia Alternativa e del Comportamento che continuano ad essere espressi con un giudizio sintetico.
Il gruppo docente di classe decide l'ammissione alla classe successiva o al successivo grado d'istruzione all'unanimità e può promuovere l'alunno anche in presenza di carenze; in questo

caso la scuola provvede ad inserire una specifica nota al riguardo nel documento individuale di valutazione.
La valutazione delle produzioni quotidiane, di esercitazioni in classe, di compiti a casa, ecc. viene espressa dai docenti del team attraverso un giudizio di tipo descrittivo o espresso in decimi.
La rilevazione dei progressi nell'apprendimento e nello sviluppo personale e sociale dell'alunno viene effettuata su un modello comune per classi parallele (documento di valutazione).
La rilevazione dei progressi nell'apprendimento e nello sviluppo personale e sociale dell'alunno disabile va rapportata al P.E.I. che costituisce il punto di riferimento per le attività educative a favore dell'alunno con disabilità. Inoltre, la valutazione dovrà sempre essere considerata come valutazione di processi e non solo come valutazione di performance.
La valutazione degli alunni con difficoltà specifica di apprendimento (DSA) e le verifiche degli apprendimenti, comprese quelle effettuate in sede di esame conclusivo del primo ciclo, devono tenere conto delle specifiche situazioni soggettive di tali alunni.

Gli studenti con diagnosi di DSA hanno diritto a fruire di appositi provvedimenti dispensativi e compensativi di flessibilità didattica; ad essi sono garantite adeguate forme di verifica e di valutazione periodica e finale, che deve essere coerente con gli interventi pedagogico-didattici enunciati nel D.M. MIUR 12.07.2011, prot. n. 5669.

CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

CRITERI di VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI Valutazione decimale e livelli di competenza			
Livello di competenza	**Voto**	**Livello di apprendimento**	**Competenze**
INIZIALE	**4/5**	NON SUFFICIENTE insufficiente maturazione delle competenze	L'alunno ha conseguito limitati traguardi di competenza. Ha sviluppato una conoscenza frammentaria dei contenuti proposti. Ha compreso in maniera parziale concetti logici anche semplici. Si esprime sinteticamente e approssimativamente. Va guidato ad organizzare le fasi di lavoro e applicare le conoscenze. Il suo apporto personale all'attività scolastica è discontinuo.
BASE	**6**	SUFFICIENTE essenziale maturazione delle competenze	L'alunno ha conseguito i traguardi di competenza in maniera essenziale. Ha sviluppato una conoscenza accettabile dei contenuti proposti. Ha assimilato le informazioni principali. Ha organizzato le conoscenze in situazioni semplici, talvolta con errori. Si esprime con sufficiente chiarezza. E' abbastanza autonomo nelle situazioni di lavoro e il suo apporto personale all'attività scolastica è adeguato.
INTERMEDIO	**7**	DISCRETO soddisfacente maturazione delle competenze	L'alunno ha conseguito i traguardi di competenza prefissati in modo soddisfacente. Ha sviluppato conoscenze corrette, ma non approfondite. Ha assimilato e collegato le informazioni; ha organizzato e applicato le conoscenze con qualche errore ma non sostanziale. Si esprime con qualche incertezza. E' generalmente autonomo nelle situazioni di lavoro e il suo apporto personale all'attività scolastica è discreto.
	8	BUONO completa maturazione delle competenze	L'alunno ha conseguito i traguardi di competenza prefissati. Ha sviluppato conoscenze con un buon livello di approfondimento; ha assimilato e collegato facilmente le informazioni. Ha organizzato e applicato le conoscenze in maniera corretta, esprimendosi in modo chiaro e coerente. E' autonomo, interessato alla costruzione di un metodo di studio, lavora in modo corretto.
AVANZATO	**9**	DISTINTO completa e sicura maturazione delle competenze	L'alunno ha conseguito con sicurezza i traguardi di competenza prefissati. Ha sviluppato conoscenze complete, ampie e articolate. Ha assimilato e collegato tutti i contenuti in modo certo e corretto. Ha organizzato e applicato le conoscenze, anche complesse, senza errori e con disinvoltura. Si esprime con proprietà di linguaggio. Ha elaborato un metodo di studio autonomo. Lavora in modo attivo e costruttivo.

	10	OTTIMO piena e approfondita maturazione delle competenze	L'alunno ha conseguito pienamente i traguardi di competenza prefissati. Ha sviluppato conoscenze complete, ampie, con approfondimenti anche personali, ha assimilato e collegato tutti i contenuti in modo rapido ed efficace. Ha organizzato e applicato le conoscenze, anche complesse, senza errori, con facilità e creatività. Si esprime con sicurezza e proprietà di linguaggio e dimostra una notevole ricchezza lessicale. E' autonomo. Ha elaborato un positivo metodo di studio e lavora in modo costruttivo e propositivo.

TABELLA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza imprenditoriale**
LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4	5
Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro e porta a termine i compiti assegnati; Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni e, in presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione	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 ed esprimere semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Sa formulare ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuando quelle che ritiene più efficaci e realizzandole.	Conosce i principali servizi e strutture presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando, anche con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Pianifica il proprio lavoro, individua alcune priorità; valuta rischi e possibili conseguenze Utilizza le conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza e generalizzare le soluzioni a problemi analoghi.	Conosce le strutture di servizi, amministrative del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli enti territoriali e quelli principali dello Stato. Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità, valutando aspetti positivi e negativi 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 trova soluzioni a contesti simili	Conosce le strutture di servizi, amministrative e produttive, del proprio territorio e le loro funzioni, gli organi e le funzioni degli enti territoriali e quelli dello Stato e dell'UE. Collabora in un gruppo di lavoro, tenendo conto dei diversi punti di vista; assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze. Pianifica azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e opera possibili correttivi. È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.). Individua problemi, formula e mette in atto soluzioni, ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi e redige semplici progetti.

Legenda I livelli 1, 2 ,3 si riferiscono alle classi della **scuola primaria** e corrispondono: 1 livello elementare: 2 livello medio; 3 livello avanzato
I livelli 3,4,5 si riferiscono alle classi della **scuola secondaria** di primo grado e corrispondono: 3 livello elementare: 4 livello medio; 5 livello avanzato

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4	5
In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate, con domande stimolo dell'insegnante. Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.	Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio o per preparare un'esposizione. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirle, con l'aiuto dell'insegnante. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari e pianifica le fasi di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive con il supporto dell'insegnante.	Ricava e seleziona semplici informazioni da fonti diverse per i propri scopi. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto (scalette, sottolineature), con l'aiuto dell'insegnante. Formula sintesi scritte di testi non troppo complessi e collega le nuove informazioni e quelle già possedute e utilizza strategie di autocorrezione, con domande stimolo dell'insegnante. Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio. Ricava informazioni da fonti varie e pianifica il proprio lavoro e ne descrive le fasi. Rileva problemi di esperienza, suggerisce ipotesi di soluzione, le seleziona e le mette in pratica.	Ricava e seleziona per i propri scopi informazioni da fonti diverse e formula sintesi e tabelle collegando le informazioni nuove a quelle già possedute, utilizza vari strumenti di consultazione e pianifica il suo lavoro valutandone i risultati. Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito.	Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole; legge, interpreta, costruisce grafici e tabelle per organizzare le informazioni. Applica strategie di studio e rielabora i testi organizzandoli in schemi, scalette, riassunti. Pianifica il proprio lavoro e sa individuare le priorità; sa regolare il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni; sa valutarne i risultati. Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti. È in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento.

Legenda I livelli 1, 2 ,3 si riferiscono alle classi della **scuola primaria** e corrispondono: 1 livello elementare: 2 livello medio; 3 livello avanzato
I livelli 3,4,5 si riferiscono alle classi della **scuola secondaria** di primo grado e corrispondono: 3 livello elementare: 4 livello medio; 5 livello avanzato

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza digitale**
LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4	5
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base del PC e utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete soltanto con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. Formula e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della navigazione in rete. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Utilizza la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti; confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Rispetta le regole nella navigazione in rete e sa riconoscere i suoi principali pericoli

Legenda I livelli 1, 2 ,3 si riferiscono alle classi della **scuola primaria** e corrispondono: 1 livello elementare: 2 livello medio; 3 livello avanzato
I livelli 3,4,5 si riferiscono alle classi della **scuola secondaria** di primo grado e corrispondono: 3 livello elementare: 4 livello medio; 5 livello avanzato

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: **Competenza alfabetica funzionale**			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: **Legge, comprende e produce testi di vario tipo appropriati a diverse situazioni rispettando i principi di coesione e coerenza**			
Campo d'esperienza **"I discorsi e le parole"**	**ITALIANO**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
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	ASCOLTO/PARLATO Ascolta e comprende testi orali diretti, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti.	ASCOLTO/PARLATO Ascolta e comprende testi orali diretti o trasmessi dai media, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti.	ASCOLTO/PARLATO Ascolta, comprende e padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti (competenza comunicativa orale).

digitali e i nuovi media.			
	LETTURA Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.	LETTURA Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione anche in funzione dell'esposizione orale.	LETTURA Legge, comprende ed interpreta testi di vario tipo, ne individua il significato, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi (competenza testuale).
	SCRITTURA Scrive testi corretti nell'ortografia legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	SCRITTURA Produce elaborati scritti disciplinari e non in forma corretta e adeguata allo scopo e al destinatario (competenza comunicativa scritta).
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Capisce e utilizza i vocaboli fondamentali e i più frequenti termini specifici legati alle discipline.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Conosce e utilizza i vocaboli fondamentali, quelli di alto uso e i più frequenti termini specifici legati alle discipline.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Individua il significato di un vocabolo che è pertinente in un determinato contesto e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo; utilizza in modo corretto ed appropriato il lessico (competenza lessicale).
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico- sintattica della frase.	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riconosce le strutture morfosintattiche della frase e le strutture interpuntive in funzione della loro pertinenza testuale (*competenza grammaticale*).

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: Competenza multilinguistica.		
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Utilizza funzioni comunicative, lessico e strutture grammaticali atti a comprendere e ad esprimersi su argomenti di carattere generale in modo efficace ed appropriato al contesto e alla situazione.		
INGLESE		**INGLESE/FRANCESE**
AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
ASCOLTO L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	ASCOLTO L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari ed esterni e/o legati alla propria esperienza.	ASCOLTO Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.
PARLATO L'alunno interagisce nel gioco in scambi di semplici informazioni	PARLATO L'alunno descrive oralmente aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	PARLATO Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali
LETTURA L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	LETTURA L'alunno legge e comprende brevi e semplici messaggi scritti relativi ad ambiti familiari e/o legati alla propria esperienza.	LETTURA Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
SCRITTURA L'alunno descrive per iscritto, in modo semplice, elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	SCRITTURA L'alunno descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	SCRITTURA Interagisce 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.

	RIFLESSIONE LINGUISTICA L'alunno individua elementi della cultura anglosassone. Coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua inglese.	RIFLESSIONE LINGUISTICA Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua senza atteggiamenti di rifiuto.

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: <u>Competenza in materia di cittadinanza</u>			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione bene comune			
CAMPO D'ESPERIENZA "Il sé e l'altro"	**STORIA**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. -Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. -Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. Riconosce le regole fondamentali di convivenza nei gruppi di appartenenza Rispetto e accettazione dell'altro e di quanto lo circonda.	USO DELLE FONTI L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.	USO DELLE FONTI Riconosce ed esplora in modo più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Comprende i testi storici proposti, ne individua caratteristiche e ne ricava informazioni.	Si orienta nel tempo facendo confronti tra realtà storiche diverse e comprende le caratteristiche specifiche della civiltà globale, ricercando ed analizzando attivamente somiglianze e differenze tra la nostra e le altre civiltà del mondo L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.

			Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. STRUMENTI CONCETTUALI Usa carte geo- storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 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. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Racconta i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze mediante grafismi, disegni e testi.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. STRUMENTI CONCETTUALI 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. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Racconta i fatti studiati utilizzando il linguaggio specifico della disciplina e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: Competenza in materia di cittadinanza

.

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune

CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	**GEOGRAFIA**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
Sviluppa la consapevolezza e la padronanza del proprio corpo in relazione all'ambiente e alle persone. Si orienta nello spazio. Osserva con interesse il mondo per ricavarne informazioni e rappresentarle. Sviluppa un comportamento critico e propositivo verso il proprio contesto ambientale. Osserva i fenomeni naturali.	**ORIENTAMENTO** Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e i punti cardinali.	**ORIENTAMENTO** Si orienta nello spazio e sulle carte, utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche.	Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.
	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Utilizza il linguaggio della geograficità	**LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ** Utilizza termini del linguaggio geografico specifico per interpretare carte geografiche.	
	PAESAGGIO Conosce e distingue gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio. Conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi. **REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE** Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti gli spazi sia del territorio che del proprio ambiente. Conosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici ed antropici dell'Italia.	**PAESAGGIO** Conosce lo spazio geografico come sistema territoriale costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. **REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE** Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi, con particolare riferimento a quelli italiani. Conosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici ed antropici dell'Italia.	

		Riconosce gli interventi dell'uomo sull'ambiente esercitando la cittadinanza attiva.	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: Competenze in materia di Cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.

RELIGIONE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Il sé e l'altro Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù. Matura un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose	**DIO E L' UOMO** **LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI** Sa che per l'uomo religioso ogni storia ha inizio da Dio. Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo. Riconosce nella Bibbia gli avvenimenti principali della storia d' Israele.	**DIO E L' UOMO** 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. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento	Riflette sui grandi interrogativi posti dalla condizione umana. Si orienta, nell'esercizio della propria libertà, per la scelta di un responsabile progetto di vita. Partendo dal contesto in cui vive sa interagire con persone di religione differente sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.

	Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Riconosce che ogni persona è un valore per vivere insieme in unione e amicizia	**LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI** Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento	
Il corpo e il movimento Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa **Immagini, suoni, colori** Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte...) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso		fondamentale della nostra cultura sapendola distinguere da altre tipologia di testi, identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.	
I discorsi e le parole Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte.) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso			
La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo			

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: ***Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali***
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: **Utilizza la pratica vocale/strumentale e comprende il valore del patrimonio musicale.**

CAMPO D'ESPERIENZA "Immagini, suoni e colori"	MUSICA		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
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.	**ASCOLTO, PERCEZIONE, RITMO, MOVIMENTO E VOCE.** 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. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	**ASCOLTO, PERCEZIONE, RITMO, MOVIMENTO E VOCE.** Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali 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.	Usa il linguaggio espressivo musicale nelle sue diverse forme, effettuando pratiche musicali individuali e di orchestra. Conosce, apprezza e propone iniziative di tutela del patrimonio musicale-culturale nel territorio. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica STRUMENTO MUSICALE Esegue con consapevolezza brani solistici e d'insieme appartenenti a diversi generi, epoche, stili, di difficoltà tecnica adeguata al percorso compiuto.

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: ***Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali***

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:
Utilizza tecniche/codici visivi e comprende il valore culturale del patrimonio artistico.

CAMPO D'ESPERIENZA "Immagini, suoni, colori"	**ARTE E IMMAGINE**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
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.	**ESPRIMERSI E COMUNICARE** Utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche. Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche. Dà forma all'esperienza attraverso modalità grafico – pittoriche e plastiche	**ESPRIMERSI E COMUNICARE** 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).	Padroneggia gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica). L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.	**OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI** Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti …) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip …)	

	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Conosce i principali beni artistico culturali nel territorio e mette in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.	**COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE** Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Utilizza il proprio corpo con consapevolezza nei diversi contesti.			
CAMPO D'ESPERIENZA "Il corpo e il movimento"	**EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE MOTORIA**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta	**IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO** L'alunno acquisisce maggiore consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e delle sue potenzialità.	**IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO** L'alunno matura piena 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.	Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipa alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assume la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizza gli aspetti

pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova il piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto. Valuta i rischi, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella comunicazione espressiva.	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA** Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa diverse gestualità tecniche.	**IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA** 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.	comunicativo - relazionali del messaggio corporeo. Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE IL FAIR PLAY Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.	**IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE IL FAIR PLAY** Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	
	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.	**SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA** 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.	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: ***Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria***	
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: **Analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi.**	
CAMPO D'ESPERIENZA **"La conoscenza del mondo"**	**MATEMATICA**

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Il bambino utilizza materiali e strumenti per eseguire operazioni logiche. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e grafiche	**NUMERI** Conosce i numeri naturali e la loro successione sulla linea dei numeri. Opera confronti con essi, li compone e li scompone, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. Applica strategie di calcolo scritto e mentale.	**NUMERI** 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 ed 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 fanno intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	Conosce e padroneggia le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico, i contenuti specifici della matematica, algoritmi e procedure, diverse forme di rappresentazione e sa passare da una all'altra. Rappresenta, confronta e analizza figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Rileva dati significativi, analizza, interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
	LO SPAZIO, L E FIGURE E LA MISURA Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	**LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA** Descrive, denomina e classifica figure 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).	Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati. Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici nei vari ambiti per operare nella realtà.
	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni. Ricava informazioni da dati	**RELAZIONI, DATI E PREVISIONI** Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce	

	rappresentati in tabelle e grafici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.	rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 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.	

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: *Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria*			
PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi.			
CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	**SCIENZE**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Raggruppa e ordina oggetti e materiali di uso comune secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta le quantità, utilizza simboli per registrarli, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi, i loro ambienti naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.Sperimenta e interiorizza comportamenti ecologici e di salvaguardia dell'ambiente.	**ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI** L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. **OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO**	**ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI** 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. **OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL**	Sviluppa atteggiamenti di curiosità e riflessione nei confronti della realtà naturale. Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento

Esegue semplici esperimenti con la guida dell'insegnante.	Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. **L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE** Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Riconosce in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	**CAMPO** Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. **L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE** 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.	antropico negli ecosistemi. Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: ***Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria***

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:
Analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

CAMPO D'ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	**TECNOLOGIA**		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne funzioni e possibili usi.	**VEDERE E OSSERVARE** L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale **PREVEDERE E IMMAGINARE** Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di	**VEDERE E OSSERVARE** 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.	Analizza e rappresenta processi. Predispone processi e procedure allo scopo di ideare, progettare e realizzare oggetti fisici, grafici o virtuali, seguendo una definita metodologia Ricerca relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla. Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso

	farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. **INTERVENIRE E TRASFORMARE** Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	**PREVEDERE E IMMAGINARE** Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. **INTERVENIRE E TRASFORMARE** Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

COMPETENZE TRASVERSALI			
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: *Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Organizza il proprio apprendimento in modo autonomo			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Organizza le esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili a quelle sperimentate.	Struttura le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.	Identifica gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti ed informazioni operando in autonomia.	Legge un testo e si sa porre domande sull' informazione. Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti. Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: *Competenza digitale*			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Usa con consapevolezza le tecnologie dell'informazione.			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Esplora la realtà attraverso le TIC.	Utilizza le TIC per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni, elementi creativi.	Produce, rivede, salva e condivide con altri il proprio lavoro.	Utilizza con consapevolezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: *Competenza imprenditoriale*			

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Traduce le idee in azioni			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Analizza i dati della realtà per comprendere la fattibilità di un compito.	Utilizza capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati.	Elabora, ricostruisce, sceglie e pratica la tecnica e le procedure adatte al compito che intende svolgere, assumendosi le proprie responsabilità.	Valuta aspetti positivi e negativi alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. Assume e porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Tutte le competenze: "Traguardi per lo sviluppo delle competenze delle varie aree disciplinari"; le "competenze chiave europee" e le "competenze chiave di cittadinanza democratica" non si valutano con l'espressione numerica, usata alla Scuola Secondaria di primo grado per la valutazione degli apprendimenti (conoscenze e abilità),
Nelle "Linee Guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione. La valutazione delle competenze" All. CM n°3 del 13/2/2015 si afferma che: "L'apprezzamento di una competenza, in uno studente come in un qualsiasi soggetto, non è impresa facile. Preliminarmente occorre assumere la consapevolezza che le prove utilizzate per la valutazione degli apprendimenti non sono affatto adatte per la valutazione delle competenze.
Visto che ormai la valutazione tradizionale segna tutti i suoi limiti di focus sulla riproduzione del sapere (ciò che si sa perché lo si è studiato), con seguente discrepanza tra performance e competenze reali, la valutazione autentica non solo mostra "ciò che si sa", ma anche "ciò che si sa fare con ciò che si sa", è pertanto fondamentale per la costruzione del profilo formativo.

IL VALORE DELL'APPRENDIMENTO

La valutazione deve essere coerente alla metodologia didattica attivata e ai processi di apprendimento che essa facilita e accompagna. Chi utilizza forme trasmissive di insegnamento, non può che verificare le conoscenze, ovvero quanto e cosa lo studente ha recepito. Chi utilizza didattiche laboratoriali potrà rilevare non soltanto le conoscenze ma anche le abilità procedurali, ovvero come lo studente esegue qualcosa. Chi utilizza forme esperienziali e situate di insegnamento riuscirà a valutare i traguardi di competenza raggiunti, nei processi di utilizzazione critica e riflessiva delle conoscenze e delle abilità apprese.
Molta parte della valutazione scolastica non si riferisce al riconoscimento del valore potenziale, ma si presenta come mera verifica di quanto appreso, effettuata confrontando i risultati ottenuti dagli studenti con gli obiettivi prefissati dal docente. Dal confronto tra i risultati e gli obiettivi si traggono inferenze sul grado di apprendimento raggiunto. Questo sistema, talvolta supportato da prove standardizzate, non arriva a riconoscere il valore dell'apprendimento. Valutare l'apprendimento non significa soltanto verificare le conoscenze ricordate, ma è necessario rilevare e valorizzare i processi.
Non tutto ciò che è reale è autentico.

Con la dizione generale "compito autentico" (authentic task) si indica un incarico assegnato e/o assunto dagli studenti, il cui scopo è di promuovere e di valutare, insieme a loro, le conoscenze, le abilità e le competenze utilizzate nell'affrontare problemi veri e reali. Il compito autentico è stato variamente interpretato: come 'compito di realtà' o 'compito di vita reale' (real task), 'compito di prestazione' (performance task), 'compito esperto' (expert task), 'compito professionale' (professional task).

È corretto che, nell'insegnamento, siano considerate autentiche le attività didattiche che promuovono transfer collegando il mondo 'vero' dello studente al curricolo scolastico. È improprio che, nella valutazione, siano considerate autentiche indiscriminatamente tutte le prove, solo perché riferite ad elementi di realtà. La situazione "la mamma va al mercato e compra tre dozzine di uova" si riferisce al reale, ma non è affatto autentica per la maggior parte dei nostri alunni.
Pertanto:
Tutti gli strumenti di valutazione possono fare riferimento a situazioni di realtà;
la distinzione fondamentale, che proviene da diverse concezioni teoriche, e dà luogo a impostazioni valutative contrapposte, è tra prove e compiti autentici;
le prove, siano esse autentiche o meno, conservano l'impostazione stimolo-risposta: l'insegnante predispone gli stimoli, le domande o le richieste, conosce preventivamente le

risposte o perlomeno i criteri di validità delle risposte o delle prestazioni, e gli allievi dal canto loro sono chiamati ad uniformarsi alle risposte o alle prestazioni attese;
i compiti autentici si fondano sull'impostazione costruttivista secondo cui il soggetto produce la conoscenza nell'agire riflessivo in situazioni di realtà. I compiti sono problemi complessi, aperti, che gli studenti affrontano per apprendere ad usare nel reale di vita e di studio le conoscenze, le abilità e le capacità personali, e per dimostrare in tal modo la competenza acquisita.
Ai fini della valutazione della competenza, la situazione di realtà è un elemento necessario per qualsivoglia tipo di approccio, per prove o per compiti, per problemi o per simulazioni, ma non è sufficiente. Con i compiti autentici lo studente esercita l'autonomia, si mobilita per costruire il suo sapere; è chiamato a selezionare, a scegliere e a decidere; con la responsabilità è tenuto a farsi carico e a rispondere delle sue decisioni e delle conseguenze che ne derivano.
Le prove, da sole, non permettono di valutare la competenza, ma possono supportarla. Nei compiti autentici, in particolare nei compiti di prestazione e nei compiti esperti, è opportuno inserire delle prove al fine di corroborare e reciprocamente giustificare le valutazioni qualitative.

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI
CON ATTIVITÀ DIDATTICHE IN SITUAZIONI DI REALTÀ

	PROVE DI REALTÀ			COMPITI AUTENTICI		
	PROVE A RISPOSTA **CHIUSA**	PROVE A RISPOSTA **COSTRUITA**	PROVE DI **PRESTAZIONE**	COMPITI AUTENTICI DI **PRESTAZIONE**	COMPITI AUTENTICI **ESPERTI**	COMPITI AUTENTICI **PERSONALI**
	VERIFICA			VALUTAZIONE		
Conoscenze	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Abilità	NO/SI	NO/SI	SI	SI	SI	SI
Competenze	NO	NO	NO/SI	SI	SI	SI

LA RUBRICA VALUTATIVA

Il processo degli alunni vie viene registrato e valutato attraverso una rubrica valutativa sia dei traguardi di competenze legate alle discipline che delle competenze cross-curricolari attraverso i diversi livelli considerati. Tali griglie devono essere precedentemente pensate e compilate in itinere dagli insegnanti sia a livello individuale sia da più insegnanti che condividono una progettazione.
Un importante fase del processo è l'autovalutazione da parte di ogni alunno/a rispetto al percorso svolto attraverso autobiografie cognitive/ questionari ecc. in cui manifestano anche i loro bisogni e le loro richieste.
La rubrica è un prospetto per indicare e descrivere i risultati attesi di un processo di apprendimento e metterne in evidenza aspetti rilevanti relativi tanto alle prestazioni (prodotti) quanto al modo di realizzarle (processi coinvolti) e a indicarne il livello/grado raggiunto. Lo scopo della rubrica è progettuale e orientativo prima che valutativo e certificativo: una volta individuate le competenze attese al termine di un percorso formativo, la rubrica si elabora insieme ai compiti autentici nei quali gli studenti vengono coinvolti. La sua costruzione aiuta a ridefinire il compito autentico e a migliorarlo, oltre che a valutare i processi che la realizzazione del compito consente di mobilitare e i prodotti che verranno realizzati. È sostanzialmente una tabella a due entrate il cui ingrediente principale è rappresentato da criteri di valutazione ancorati alla situazione di esperienza che consente alla competenza di evidenziarsi. Per questo

tali criteri spesso vengono chiamati evidenze valutative, anche se nei diversi modelli di rubrica possono assumere altre definizioni, per esempio essere chiamati indicatori. Tali criteri (o evidenze, o indicatori) vengono sgranati in livelli/gradi attraverso dei de-scrittori della competenza considerata.
Si tratta di uno strumento qualitativo, che non si contrappone a quelli quantitativi, ma che risulta complementare ad essi ed è assolutamente indispensabile per la valutazione delle competenze e la relativa certificazione. È prevalentemente utile per situazioni/compiti autentici, nei quali gli allievi debbano risolvere un problema o realizzare un prodotto per destinatari veri o verosimili mobilitando e integrando risorse interne (abilità, conoscenze, atteggiamenti).
Il nostro Istituto ha attivato nel precedente triennio corsi di formazione, rivolti ai docenti, per l'attuazione di Unità di Apprendimento in verticale, in orizzontale e per classi parallele, sulla realizzazione di compiti autentici, sulla costruzione di griglie e rubriche valutative per la valutazione delle competenze.

GRIGLIE DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA																									
Valutazione dei "Traguardi di competenze relativi ai Campi di esperienza"																									
Nomi Campi di esperienza																									
Il sé e l'altro																									
Il corpo e il movimento																									
Immagini, suoni, colori																									
I discorsi e le parole																									
La conoscenza del mondo																									
Irc																									
Valutazione dei "Traguardi di competenze di cittadinanza"																									
Nomi Competenze di cittadinanza																									
Imparare																									
Progettare																									
Comunicare																									
Collaborare																									
Agire in modo responsabile																									
Risolvere problemi																									
Individuare collegamenti																									
Acquisire informazioni																									

COMPLETARE LA TABELLA INSERENDO

A (Avanzato) IN (Intermedio) B (Base) IZ (Iniziale)

GRIGLIE DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Valutazione dei "Traguardi di competenze relativi alle discipline"																									
Nomi Discipline																									
Italiano																									
Inglese																									
Francese																									
Arte																									
Musica																									
Geografia																									
Storia																									
Tecnologia																									
Matematica																									
Scienze																									
Irc																									
Educazione fisica/ motoria																									
Educazione civica																									
Valutazione dei "Traguardi di competenze di cittadinanza"																									
Nomi Competenze di cittadinanza																									
Imparare																									
Progettare																									
Comunicare																									
Collaborare																									
Agire in modo responsabile																									
Risolvere problemi																									
Individuare collegamenti																									

Acquisire informazioni

VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE (INTERDISCIPLINARI) Scuola Infanzia/ primaria e Secondaria di I Grado	
Compito di realtà:	**titolo**
Competenze Chiave Europee **Lasciare solo le competenze del percorso progettato e realizzato**	1) Competenza alfabetica funzionale
	2) Competenza multilinguistica
	3) Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
	4) Competenza digitale;
	5) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
	6) Competenza in materia di cittadinanza
	7) Competenza imprenditoriale
	8) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Competenze chiave di cittadinanza **Lasciare solo le competenze del percorso progettato e realizzato**	1) Imparare ad impara
	2) Progettare
	3) Comunicare
	4) Collaborare e partecipare
	5) Agire in modo autonomo e responsabile
	6) Risolvere problemi

	7) **Individuare collegamenti e relazioni**
	8) **Acquisire e interpretare le informazioni**

ESEMPIO DI RUBRICA VALUTATIVA DEL COMPITO AUTENTICO				
	TITOLO DEL COMPITO DI RIFERIMENTO:			DATA DI RILEVAZIONE
	COGNOME E NOME DELLO STUDENTE			
Criteri *Sono i traguardi formativi previsti dal compito*				
Livelli	**A (avanzato)**	**B (intermedio)**	**C (base)**	**D (iniziale)**
INDICATORI *(Sono le evidenze)*				
Indicatore 1				
Indicatore 2				
Indicatore 3				
Indicatore 4				
Indicatore 5				
DESCRITTORI *E' la situazione osservata*				
Descrittore 1				
Descrittore 2				
Descrittore 3				
Descrittore 4				
Descrittore 5				
Scala Punteggio (Esempio)	**Ottimo/ Distinto (4)**	**Buono (3)**	**Sufficiente (2)**	**Non sufficiente (1)**
Criterio 1 10%	**0,10x4 = 0.40**	**0,10x3=0.30**	**0,10x2=0.20**	**0,10x1=0.10**
Criterio 2 10%	**0,10x4 = 0.40**	**0,10x3 =0.30**	**0,10x2=0.20**	**0,10x1=0.10**
Criterio 3 20%	**0.20x4 = 0.80**	**0.20x3 = 0.60**	**0.20x2= 0.40**	**0.20x1= 0.20**
Criterio 4 40%	**0,40x4 = 1.60**	**0,40x3= 1.20**	**0,40x2=0.80**	**0.40x1= 0.40**
Criterio 5 20%	**0.20x4 = 0.80**	**0.20x3 = 0.60**	**0.20x2= 0.40**	**0.20x1= 0.20**
Somma	**4**	**3**	**2**	**1**

Il docente stabilisce il valore percentuale da dare a ciascun criterio scelto. Il totale ottenuto dalla somma di tutti i criteri darà luogo alla valutazione.