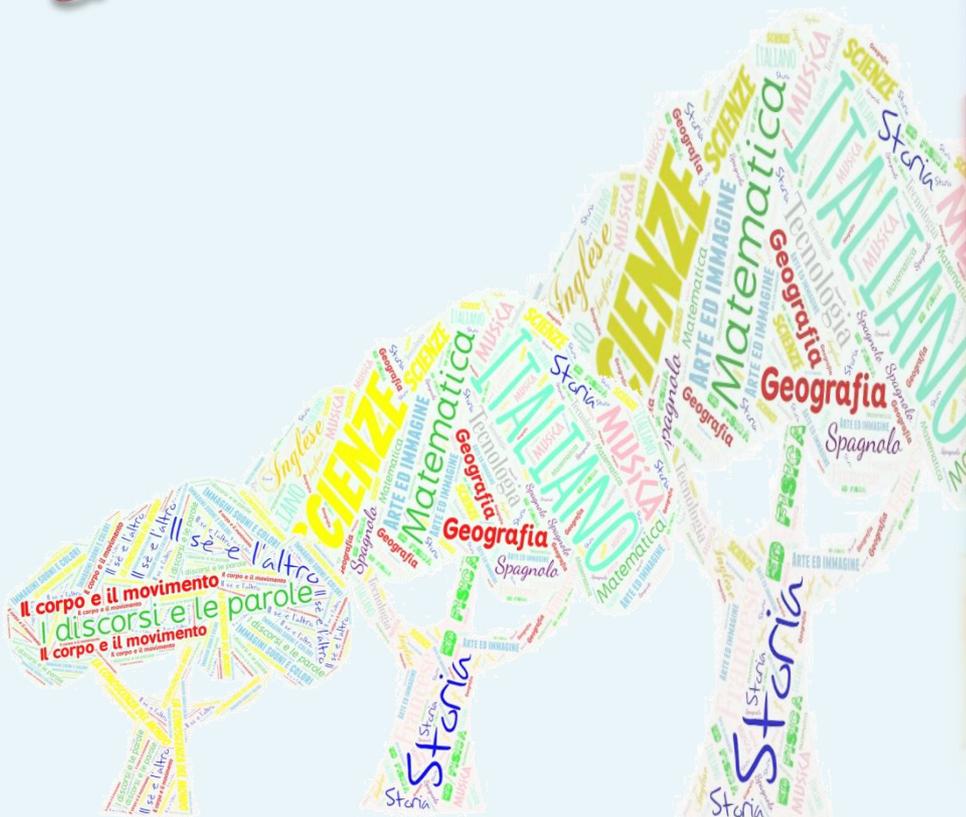


Curricolo triennale delle competenze



Aggiornato con la Raccomandazione del
Consiglio Europeo del 22/05/2018

Raccomandazione del consiglio dell' U.E. relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.



A.S. 2019/20

Ins. EMANUELA VITTORIA SANTORO

Le nuove competenze chiave europee

INTRODUZIONE

Il 22 maggio 2018 il **Consiglio europeo**, accogliendo le proposta della Commissione europea ha emesso :

- la «*Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*» e l'*Allegato Quadro di riferimento europeo*, che sostituiscono la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e relativo Allegato sullo stesso tema.
- la «*Raccomandazione sulla promozione di valori comuni, di un'istruzione inclusiva e della dimensione europea dell'insegnamento*».

Confronto

Competenze chiave Europee 2006

Competenze chiave italiane

Competenze chiave europee 2018

2006	2007	2018
1. Comunicazione nella madrelingua	1. Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni	1. Competenza alfabetica funzionale
2. Comunicazione nelle lingue straniere	2. È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia	3. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. Competenza digitale	4. Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone	4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare	5. Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche	6. Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	7. Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	7. Competenza imprenditoriale
8. Consapevolezza ed espressione culturale	8. Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
	9. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	
	10. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società	

COMPETENZE CHIAVE

Nella Raccomandazione del Consiglio dell'E.U. le competenze chiave per l'apprendimento permanente sono una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti:

- la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- le **abilità** sono il sapere e l'essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni».

Cenni di descrizione

- 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.

Competenza alfabetica funzionale



- Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta. Comprende una dimensione storica e competenze interculturali; si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.

Competenza multilinguistica



- 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. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria



- Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e

Competenza digitale



- 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

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare



- 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.

Competenza imprenditoriale



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

Competenza in materia di cittadinanza



- 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.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali



CONOSCENZA:

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

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

ABILITÀ:

Comunicare in forma orale e scritta e sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, usare ausili, formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.

ATTEGGIAMENTO:

Apprezzamento della diversità culturale, nonché, l'interesse e la curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale, rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona, compresi sia il rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio che la valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione.

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento:
Percorso di filosofia; attività di coding, PON "Competenze di base";
attività di recupero e potenziamento;
attività laboratoriali curriculari (Ptof)

CONOSCENZA:

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

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

ABILITÀ:

- Capacità di comprendere messaggi orali, di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali.
- Saper usare gli strumenti in modo opportuno e imparare le lingue in modo formale, non formale e informale tutta la vita.

ATTEGGIAMENTO:

Apprezzamento della diversità culturale, nonché, l'interesse e la curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale; rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona, compresi quello per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio che della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione.

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento:
Lingua inglese, francese, spagnolo, latino, PON
"Competenze di base";
attività di recupero e potenziamento;

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

CONOSCENZA:

Conoscenza dei numeri, delle misure e delle strutture, delle operazioni fondamentali e delle presentazioni matematiche di base, comprensione dei termini e dei concetti matematici e consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta

COMPETENZA MATEMATICA

ABILITÀ:

Applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano, nella sfera domestica e lavorativa (ad esempio in ambito finanziario). Svolgere un ragionamento matematico, comprendere le prove matematiche e comunicare in linguaggio matematico; usare i sussidi appropriati, tra i quali i dati statistici e i grafici, comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione.

ATTEGGIAMENTO:

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

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento: percorso di filosofia, A scuola di coding e di robotica educativa, PON "Competenze di base"; "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"; attività di recupero e potenziamento.

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

CONOSCENZA:

Principi di base del mondo naturale, concetti, le teorie, principi e metodi scientifici fondamentali, tecnologie e prodotti; processi tecnologici, nonché la comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale.

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

ABILITÀ:

Comprensione della scienza mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati, capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi, rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici; utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici e dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una decisione o conclusione sulla base di dati probanti. Riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica ed essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti

ATTEGGIAMENTO:

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

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento: percorso di filosofia, A scuola di coding e di robotica educativa, PON

"Competenze di base"; "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale";

Sito web: Noi siamo pari, partecipazione evento Il mese delle STEM.

CONOSCENZA:

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

COMPETENZA DIGITALE

ABILITÀ:

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

ATTEGGIAMENTO:

Interagire con le tecnologie e i contenuti digitali con atteggiamento riflessivo e critico, improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Assumere un approccio etico, sicuro e responsabile nell'utilizzo degli strumenti digitali.

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento: Coding e di robotica educativa, PON "Competenze di base"; "Pensiero computazionale e

cittadinanza digitale";

Sito web: Programma il futuro, Noisiamopari, Generazioni connesse.

Partecipazione agli eventi del PNSD e Codeorg.

CONOSCENZA:

Comprensione dei codici di comportamento e delle norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi; conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari; conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e dei diversi modi per sviluppare le competenze e per cercare le occasioni di istruzione, formazione e carriera, o per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

ABILITÀ:

Individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Imparare e lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma, organizzare il proprio apprendimento e perseverare, saperlo valutare e condividere, cercare sostegno quando opportuno e gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali. Essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress; comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare, manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, oltre alla capacità di creare fiducia e provare empatia.

ATTEGGIAMENTO:

Assumere atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità, rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze e disponibilità a superare i pregiudizi e a raggiungere compromessi. Individuare e fissare obiettivi, automotivarsi e sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della loro vita. Affrontare i problemi per risolverli. Applicare quanto si è appreso e cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita.

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento: Coding e di robotica educativa, PON "Competenze di base"; "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale«
- Cittadinanza globale;
laboratori curriculari ed extracurriculari esplicitati nel PTOF
- Educazione alla legalità: Ciak, un processo simulato per evitare un vero processo (MIUR)

CONOSCENZA:

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

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

ABILITÀ:

Impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico. Avere la capacità di utilizzare il pensiero critico e l'abilità di risolvere problemi, di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale; di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche.

ATTEGGIAMENTO:

Rispettare i diritti umani; partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche. Comprendere il sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale. Superare i pregiudizi e raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali.

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento:
PON "Competenze di base";
«Potenziamento della cittadinanza europea»;
laboratori curriculari ed extracurriculari esplicitati nel PTOF

CONOSCENZA:

Trasformare idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali. Conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse. Comprendere l'economia, nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società. Conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile ed essere consapevoli delle proprie forze e debolezze.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

ABILITÀ:

Utilizzare la creatività, il pensiero strategico e risolutivo, nonché la riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione. Lavorare individualmente e in modalità collaborativa in gruppo, mobilitare risorse (umane e materiali) e mantenere il ritmo dell'attività. Assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori. Comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.

ATTEGGIAMENTO:

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

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento: PON "Competenze di base"; "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"; esperienze imprenditoriali:
- Uscite sul territorio delle filiere alimentari;
- produzione e vendita del sapone, delle candele, di souvenir

CONOSCENZA: Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni e prodotti culturali, e comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

ABILITÀ:

Capacità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia, e di farlo in diverse arti e in altre forme culturali.

Capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali e di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.

ATTEGGIAMENTO:

Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale, unitamente a un approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale; assumere atteggiamento di curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali

PROPOSTE OPERATIVE

Attività di potenziamento: PON "Competenze di base";
"Potenziamento della cittadinanza europea";
-Uscite sul territorio.
-collaborazione con enti culturali del territorio.
-Adotta un monumento.
-attività laboratoriali presenti nel PTOF

SCUOLA DELL'INFANZIA 3-4 anni**1°NUCLEO TEMATICO: LE IDENTITÀ PLURALI****OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI CONSAPEVOLI
PER LA COSTRUZIONE DELL'IO****1 QUADRIMESTRE:**

	Competenze chiave europee	Competenze dal Profilo dello studente	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni ✓ Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni ✓ 	In appendice
2	Competenza multilinguistica	Comunica in semplici ed essenziali situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti 	In appendice
3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raggruppa, ordina, seria oggetti ✓ Utilizza semplici manufatti tecnologici 	In appendice
4	Competenza digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali 	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) ✓ Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... ✓ Sviluppa l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. 	In appendice
6	Competenza in materia di cittadinanza	<p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri ✓ Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita ✓ Collaborare nel gioco e nel lavoro ✓ Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo 	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prende iniziative di gioco e di lavoro ✓ Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco 	

8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individua e nomina le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore, ecc.) ✓ Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle ✓ Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici ✓ Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare ✓ Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo 	In appendice
		Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... ✓ Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto 	In appendice
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare giochi simbolici ✓ Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche ✓ Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze ✓ Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) 	In appendice

SCUOLA DELL'INFANZIA 3-4 anni

2°NUCLEO TEMATICO: VERSO UNA CITTADINANZA PLANETARIA
OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE I SAPERI DI UN NUOVO UMANESIMO
2 QUADRIMESTRE

Competenze chiave europee		Competenze dal Profilo dello studente	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ✓ Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati 	In appendice
2	Competenza multilinguistica	Comunica in semplici ed essenziali situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria 	In appendice
3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raggruppare, ordinare, seriare oggetti ✓ Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi 	In appendice
4	Competenza digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali 	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivare le proprie scelte 	In appendice
6	Competenza in materia di cittadinanza	<p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulare riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole ✓ Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente ✓ Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua 	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Collaborare e partecipare alle attività collettive ✓ Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità ✓ Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni 	In appendice
8		Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente ✓ Partecipare al canto corale 	In appendice

I.C.GUIDI PROGRAMMARE PER COMPETENZE 2019/22 – Aggiornato con delibera del Collegio Docenti del 14/09/2018

	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<p>artistiche</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali..</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari</p>	
		<p>Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p>	<p><input type="checkbox"/> Individuare elementi connessi alle differenze di genere</p> <p><input type="checkbox"/> Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole</p>	<p>In appendice</p> <p>In appendice</p>

SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA (5 anni/ 1-2 primaria)**1°NUCLEO TEMATICO: LE IDENTITÀ PLURALI****OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI CONSAPEVOLI PER LA COSTRUZIONE DELL'IO****1 QUADRIMESTRE**

Competenze chiave europee		Competenze dal Profilo dello studente	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Racconta semplici esperienze vissute e interviene in una conversazione con messaggi chiari e pertinenti. ✓ Comprende e memorizza parole, frasi e brevi testi. ✓ 	In appendice
2	Competenza multilinguistica	Comunica in semplici ed essenziali situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ scuola infanzia <p>Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ scuola primaria <p>Comprende il senso generale di semplici messaggi.</p>	In appendice
3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. ✓ Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferisce le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. ✓ Raggruppa, ordina, seria oggetti; effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche, ritmi, ecc. ✓ Utilizza quantificatori; numera. ✓ Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati. ✓ Utilizza e opera classificazioni. ✓ Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso. 	In appendice
4	Competenza digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza semplici manufatti tecnologici e ne spiega la funzione e il funzionamento 	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pone domande pertinenti. ✓ Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali...) e le spiega. ✓ Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive. ✓ Organizza le informazioni (ordina, confronta, collega). 	In appendice

6	Competenza in materia di cittadinanza	<p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riferisce i propri stati d'animo e li riconosce sugli altri esprimendoli in modo appropriato. ✓ Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare, tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. ✓ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. ✓ Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. 	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	<p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prende iniziative di gioco e di lavoro. ✓ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato ✓ Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive 	In appendice
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. 	In appendice

SCUOLA DELL'INFANZIA- PRIMARIA (5 anni/ 1-2 primaria)
2°NUCLEO TEMATICO: VERSO UNA CITTADINANZA PLANETARIA
OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE I SAPERI DI UN NUOVO UMANESIMO
2 QUADRIMESTRE:

Competenze chiave europee		Competenze dal Profilo dello studente	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Legge testi adeguati all'età in modo corretto e scorrevole dando prova di averne compreso il contenuto ✓ 	In appendice
2	Competenza multilinguistica	Comunica in semplici ed essenziali situazioni di vita quotidiana	<p>scuola infanzia</p> <p>Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p> <p>scuola primaria</p> <p>Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza.</p>	In appendice
3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni (scuola primaria). <input type="checkbox"/> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. <input type="checkbox"/> Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana. 	In appendice
4	Competenza digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. ✓ Utilizza dispositivi tecnologici per visionare immagini, documentari, testi multimediali 	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. ✓ Auto- valuta il processo di apprendimento. Reperisce informazioni da varie fonti. ✓ Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. 	In appendice
6	Competenza in materia di cittadinanza	<p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc. ✓ Formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... ✓ Collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto. ✓ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. ✓ 	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Collabora e partecipa alle attività collettive. ✓ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. ✓ 	In appendice
8		Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti,	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. 	In appendice

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	fatti, fenomeni e produzioni artistiche In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali..	✓ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali	
	Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. ✓ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri. 	In appendice

SCUOLA PRIMARIA classe 3[^]- 4[^]**1°NUCLEO TEMATICO: LE IDENTITÀ PLURALI****OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI CONSAPEVOLI PER LA COSTRUZIONE DELL'IO****I QUADRIMESTRE**

	Competenze chiave competenze culturali	Competenze dal Profilo dello studente	L'identità plurale Evidenze osservabili	
1.	Competenza alfabetica funzionale	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari ✓ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. ✓ Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. ✓ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi. 	In appendice
2.	Competenza multilinguistica	Comunica in semplici ed essenziali situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende il senso generale di messaggi provenienti da argomenti di studio ✓ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio 	In appendice
3.	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni ✓ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. ✓ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali 	In appendice
4.	Competenza digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno. ✓ Identifica quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato 	In appendice
5.	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pone domande pertinenti ✓ Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) 	In appendice
6.	Competenza in materia di cittadinanza	Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere ✓ Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta 	In appendice

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni ✓ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività ✓ Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni 	
7.	Competenza imprenditoriale	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo 	In appendice
8.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali ✓ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici ✓ Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) ✓ Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti ✓ Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi 	In appendice
		Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali 	In appendice

SCUOLA PRIMARIA classe 3[^]- 4[^]

2°NUCLEO TEMATICO: VERSO UNA CITTADINANZA PLANETARIA
OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE I SAPERI DI UN NUOVO UMANESIMO
2 QUADRIMESTRE

Competenze chiave competenze culturali		Competenze dal Profilo dello studente	L'identità plurale Evidenze osservabili	Compiti significativi
1.	Competenza alfabetica funzionale	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi ✓ Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni ✓ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). ✓ 	In appendice
2.	Competenza multilinguistica	Comunica in semplici ed essenziali situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di studio ✓ 	In appendice
3.	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni. ✓ Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà. ✓ Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni. ✓ 	In appendice
4.	Competenza digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione 	In appendice
5.	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reperisce informazioni da varie fonti 	In appendice
6.	Competenza in materia di cittadinanza	Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente ✓ In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui ✓ Conosce il significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e il corretto comportamenti dei cittadini ✓ Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione 	In appendice
7.	Competenza imprenditoriale	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ✓ 	In appendice

8.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<p>Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo ✓ Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni ✓ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali ✓ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri ✓ Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici 	In appendice
		<p>Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi ✓ Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni ✓ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 	In appendice

1°NUCLEO TEMATICO: LE IDENTITÀ PLURALI**OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI CONSAPEVOLI PER LA COSTRUZIONE DELL'IO****4° PERIODO: CLASSE 5^A SCUOLA PRIMARIA
CLASSE 1^A S.S.I GRADO**

Competenze chiave europee		Competenze dal Profilo dello studente scuola primaria	Competenze dal Profilo dello studente scuola secondaria di primo grado	Evidenze osservabili	compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. ✓ Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni ✓ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. <p>Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi</p>	In appendice
2	Competenza multilinguistica	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di studio ✓ Comprende il senso generale di messaggi provenienti da argomenti di studio. ✓ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio. ✓ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi e-mail, descrizioni di esperienze) 	In appendice

3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni <input type="checkbox"/> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi <input type="checkbox"/> Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni ✓ Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale <input type="checkbox"/> Utilizza e opera classificazioni <input type="checkbox"/> Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. ✓ Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. ✓ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente <input type="checkbox"/> Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. 	In appendice
4	Competenza digitale	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.) ✓ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare ✓ Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati. ✓ Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline 	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare	<p>Pone domande pertinenti</p> <p>Reperisce informazioni da varie fonti</p> <p>Organizza le informazioni (ordinare</p>	In appendice

		informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	– confrontare – collegare)	
6	Competenza in materia di cittadinanza	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E’ consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell’ambiente Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E’ disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	✓ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo ✓ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato	In appendice
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	✓ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici ✓ Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell’uomo	In appendice
		Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco.		In appendice

		<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.</p>	<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.</p>	<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale</p> <p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p> <p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p>	
--	--	--	---	--	--

2°NUCLEO TEMATICO: Verso una cittadinanza planetaria**OBIETTIVO GENERALE:****SVILUPPARE I SAPERI DI UN NUOVO UMANESIMO****4° PERIODO: CLASSE 5^A SCUOLA PRIMARIA****CLASSE 1^A S.S.I GRADO**

Competenze chiave europee	Competenze dal Profilo dello studente scuola primaria	Competenze dal Profilo dello studente scuola secondaria di primo grado	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1 Competenza alfabetica funzionale	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	<input type="checkbox"/> Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.) <input type="checkbox"/> Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni <input type="checkbox"/> Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario <input checked="" type="checkbox"/> Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). <input type="checkbox"/> Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi	In appendice
2 Competenza multilinguistica	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<input type="checkbox"/> Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di studio. <input type="checkbox"/> Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media <input type="checkbox"/> Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio	In appendice
3 Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per	<input type="checkbox"/> Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni <input type="checkbox"/> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi	In appendice

			affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	<input type="checkbox"/> Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni <input type="checkbox"/> Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni <input checked="" type="checkbox"/> Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali <input checked="" type="checkbox"/> Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. <input checked="" type="checkbox"/> Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente <input type="checkbox"/> Conosce oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali	
4	Competenza digitale	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	<input checked="" type="checkbox"/> Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati. <input checked="" type="checkbox"/> Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	<input checked="" type="checkbox"/> Applica strategie di studio <input checked="" type="checkbox"/> Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite <input checked="" type="checkbox"/> Autovaluta il processo di apprendimento	In appendice
6	Competenza in materia di cittadinanza	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione.	In appendice

		agli altri.			
7	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive ✓ Sa auto valutare, riflettendo sul percorso svolto ✓ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo 	In appendice
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali</p> <p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici</p> <p>Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo</p>	In appendice
		Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<p>Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità</p> <p>Collega fatti di attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni.</p>	In appendice
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	<p>Classifica testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.</p> <p>Legge ed esprime apprezzamenti su fenomeni musicali e letterari. Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p>	In appendice

1°NUCLEO TEMATICO: LE IDENTITÀ PLURALI**OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI CONSAPEVOLI PER LA COSTRUZIONE DELL'IO****5° PERIODO: CLASSI 2 e 3 S.S.I GRADO**

	Competenze chiave europee	Competenze dal Profilo dello studente scuola secondaria di primo grado	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. <input type="checkbox"/> Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. <input type="checkbox"/> Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). <input type="checkbox"/> Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario <input type="checkbox"/> Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi 	In appendice
2	Competenza multilinguistica	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio ✓ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ✓ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ✓ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze) ✓ Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	In appendice
3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni ✓ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. ✓ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. ✓ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi ✓ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...) ✓ Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente <input type="checkbox"/> Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte 	In appendice
4	Competenza digitale	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, 	In appendice

		modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	<p>Hifi ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare ✓ Identifica quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato ✓ Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). ✓ Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo 	
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pone domande pertinenti ✓ Applica strategie di studio 	In appendice
6	Competenza in materia di cittadinanza		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere ✓ Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta ✓ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente ✓ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività 	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	Ha spirito Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ✓ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo 	In appendice
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali ✓ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici 	In appendice
		Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descrive e confronta le diverse identità culturali e religiose in modo rispettoso ✓ interpreta il significato della ricerca religiosa ✓ Riconosce gli elementi fondamentali del linguaggio simbolico e religioso e li pone in confronto con altre culture e società 	In appendice
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali ✓ Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale ✓ Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme ✓ Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti ✓ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri 	In appendice

2°NUCLEO TEMATICO: VERSO UNA CITTADINANZA PLANETARIA**OBIETTIVO GENERALE: SVILUPPARE I SAPERI DI UN NUOVO UMANESIMO****5° PERIODO:****CLASSI 2 e 3 S.S.I GRADO**

Competenze chiave europee		Competenze dal Profilo dello studente scuola secondaria di primo grado	Evidenze osservabili	Compiti significativi
1	Competenza alfabetica funzionale	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. <input type="checkbox"/> Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. <input type="checkbox"/> Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). <input type="checkbox"/> Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario <input type="checkbox"/> Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi 	In appendice
2	Competenza multilinguistica	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio ✓ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ✓ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ✓ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze) ✓ Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	In appendice
3	Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologia e ingegneria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni ✓ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. ✓ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. ✓ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi ✓ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...) ✓ Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente <input type="checkbox"/> Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse 	In appendice

			<p>forme di energia coinvolte</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 	
4	Competenza digitale	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare ✓ Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). ✓ Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo 	In appendice
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pone domande pertinenti ✓ Applica strategie di studio ✓ Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... 	In appendice
6	Competenza in materia di cittadinanza	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere ✓ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente ✓ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività ✓ Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione ✓ Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato 	In appendice
7	Competenza imprenditoriale	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ✓ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo ✓ Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto 	In appendice
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali ✓ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici 	In appendice
		Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce gli elementi fondamentali del linguaggio simbolico e religioso e li pone in confronto con altre culture e società 	In appendice
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali ✓ Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale ✓ Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme ✓ Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti ✓ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri 	In appendice

EVIDENZE - COMPITI SIGNIFICATIVI**Scuola dell'Infanzia-Scuola Primaria-Scuola Secondaria di I Grado**

Indicazioni Nazionali 2012

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze ➤ Ascolta le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato ➤ Riferisce il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti. ➤ Esegue correttamente consegne seguendo istruzioni ➤ Inventava semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto ➤ Realizza semplici esperienze di scrittura; scrive il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc. 	ESEMPI <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. ✓ A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo ✓ Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. ✓ Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. ✓ A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della ✓ storia, mediante una discussione di gruppo. ✓ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti ✓ espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ✓ A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ✓ ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazione.
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. ➤ Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. ➤ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). ➤ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. ➤ Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni ➤ Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. ➤ Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). 	ESEMPI: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione. ✓ Analizzare testi comunicativi particolari, come es. il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta. ✓ Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero. ✓ Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici e extrascolastici, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> ○ visite a istituzioni, interviste a persone; ○ spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; ○ moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; ○ dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; ○ narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...) ✓ Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi ✓ Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica,

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. ➤ Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo ➤ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi 	<p>immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi, argomentazioni, pubblicità) ○ esposizioni, relazioni, presentazioni manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti regolamenti di giochi, della classe, della scuola ○ lettere non formali e formali per scopi diversi ○ lettere informali e formali ○ modulistica legata all'esperienza concreta <ul style="list-style-type: none"> ✓ Redigere, nell'ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari...) ✓ Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche
--	---	--

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. ➤ Comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine ➤ Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. ➤ Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. ✓ Presentarsi. ✓ Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio ➤ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze) ➤ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio ➤ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media ➤ Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni... ✓ Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi ✓ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana ✓ Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera ✓ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera ✓ Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa...) ✓ Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale. <p>Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera</p>

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'infanzia	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA	
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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; ➤ Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ➤ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ➤ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ➤ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ➤ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. ➤ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. ✓ Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. ✓ Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) ✓ Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. ✓ Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra". ✓ Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc. ✓ Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) ✓ Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle ✓ Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) ✓ Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni
Scuola Primaria Secondario di I Grado	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA	
	EVIDENZE IN MATEMATICA	COMPITI SIGNIFICATIVI IN MATEMATICA
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. ➤ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. ➤ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. ➤ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. ➤ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: <ul style="list-style-type: none"> ○ eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali; ○ utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala; ○ calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni. ➤ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. ➤ Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità. ➤ Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà 	<ul style="list-style-type: none"> ○ applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche; ○ interpretare e ricavare informazioni da dati statistici ○ utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale; ✓ Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili, impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica; ✓ Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle); ✓ Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso ✓ Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DI MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. ✓ Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso. ✓ Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. ✓ Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. ✓ Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). <p>Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)</p>	<p>ESEMPI: Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale); ✓ applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabil e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione); ✓ contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti i sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...) ✓ condurre osservazioni e indagini enl proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica; ✓ rilevare il presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema; ✓ analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individua le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi)

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere ✓ Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive. ✓ Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ... ✓ Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire ✓ Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, ✓ Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale ✓ Confezionare la segnaletica per le emergenze
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
EVIDENZE TECNOLOGIA		COMPITI SIGNIFICATIVI- TECNOLOGIA
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente ➤ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. ➤ Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. ➤ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. ➤ 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. ➤ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. ➤ Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. ➤ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni. 	<p>ESEMPI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali , utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica ✓ Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire ✓ Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, ✓ redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale ✓ Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale ✓ Confezionare la segnaletica per le emergenze ✓ Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni ✓ Redigere protocolli d'uso corretto della posta elettronica e di Internet

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

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche ➤ Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file. ➤ Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici ➤ Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti ✓ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... ✓ Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer ✓ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli ✓ Visionare immagini, opere artistiche, documentari
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.) ➤ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare ➤ È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato ➤ Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource). ➤ Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. ✓ Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati. ✓ Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni. ✓ Costruire semplici ipertesti. ✓ Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere. ✓ Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. ✓ Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. ✓ Rielaborare una presentazione della scuola. ✓ Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali. ✓ Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. ✓ Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. ✓ Elaborare ipertesti tematici.

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE		
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle ➤ Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ➤ Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive ➤ Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... ➤ Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati ➤ Motivare le proprie scelte 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) ✓ Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. ✓ Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. ✓ A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. ✓ A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pone domande pertinenti ➤ Reperisce informazioni da varie fonti ➤ Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) ➤ Applica strategie di studio ➤ Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite ➤ Autovaluta il processo di apprendimento 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest ✓ Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti ✓ Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizione e reperire quelle mancanti o incomplete ✓ Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni ✓ Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni ✓ Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide) ✓ Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione ✓ Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato ➤ Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita ➤ Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto ➤ Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo ➤ Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente ➤ Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ✓ Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni ✓ Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni ✓ Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare ✓ Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti ✓ Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere ➤ Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta ➤ In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui ➤ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività ➤ Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. ➤ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente ➤ Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini ➤ Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni ➤ Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione ➤ Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica ➤ Parlamento, Governo, Magistratura ➤ Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato. ➤ Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola ✓ Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. ✓ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana. ✓ Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni ✓ Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti ✓ Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada. ✓ Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; ✓ produrre notiziari a stampa o video, slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione ✓ Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale ✓ Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc. ✓ Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc. ✓ Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose

		Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...
--	--	---

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prende iniziative di gioco e di lavoro ➤ Collabora e partecipa alle attività collettive ➤ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato ➤ Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza ➤ Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità ➤ Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco ➤ Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare ✓ Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa ✓ "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura ✓ Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ➤ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. ➤ Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. ➤ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo ➤ Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto. 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. ✓ Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. ✓ Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta ✓ Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale. ✓ Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving. ✓ Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI –		
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... ➤ Illustrare racconti, film, spettacoli ➤ Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati ➤ Realizzare giochi simbolici ➤ Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche ➤ Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente. ➤ Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze ➤ Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati ➤ Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) ➤ Partecipare al canto corale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico- gestuale ✓ Drammatizzare situazioni, testi ascoltati ✓ Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto ✓ Copiare opere di artisti; commentare l'originale ✓ Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. ✓ Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione ✓ Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. ✓ Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca ✓ Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. ✓ Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali
Scuola Primaria Secondario di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali ➤ Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale ➤ Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme ➤ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi ➤ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario) ➤ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.) 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...) ✓ Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi ✓ Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc. ✓ Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici ✓ Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari ✓ Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti) ✓ Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi ✓ Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Scuola dell'infanzia	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle ➤ Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici ➤ Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici ➤ Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici ➤ Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi ➤ Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo ➤ Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. ✓ Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. ✓ Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi ✓ Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date ✓ In una discussione con i compagni , individuare nell’ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto ✓ In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell’insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)
scuola Primaria e secondaria di primo grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici ➤ Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti ➤ Utilizza il movimento come espressione di stati d’ animo diversi ➤ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di se e degli altri 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza ✓ Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l’ uso espressivo del corpo ✓ Effettuare giochi di comunicazione non verbale ✓ Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell’ ambiente
scuola Primaria e secondaria di primo grado	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colloca gli eventi storici all’interno degli organizzatori spazio-temporali ➤ Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) ➤ Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell’uomo ➤ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici ➤ Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia ✓ Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione ✓ Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti ✓ Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni ✓ Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate ✓ Analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità ➤ Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche, alla borghesia medievale, alla nascita del capitalismo industriale ...); individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni ✓ Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato ✓ Analizzare i principali eventi del Novecento reperendo documenti, testimonianze da fonti diverse: confrontare, valutare, selezionare le informazioni. ✓ Trarre ipotesi, valutazioni, conclusioni anche analizzando i nessi premessa-conseguenza tra gli eventi; collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità. ✓ Reperire informazioni e documenti della storia del Novecento e ricostruire episodi anche attraverso la metodologia "dalle storie alla storia", che interessino la storia della propria comunità nei periodi considerati; ricostruire episodi rilevanti della storia del Novecento facendone oggetto di rapporti, mostre, presentazioni, pubblicazioni, eventi pubblici anche con l'ausilio della multimedialità e di diversi linguaggi: arti visive, poesia, musica, danza.
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Considerare alcune tra le principali scoperte scientifiche e tecnologiche del Novecento e analizzarne le principali conseguenze ✓ Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico. Acquisire, condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, da testi o da Internet economico, sociale, culturale