

comunicazione nella madrelingua

Imparare a imparare

Obiettivi

Discipline

ISTITUTO COMPRENSIVO DECIMOPUTZU - SILIQUA

competenza digitale

Abilità

Curricolo Verticale

senso di iniziativa e l'imprenditorialità

Contenuti

Saperi

competenze sociali e civiche

Conoscenze

comunicazione nelle lingue straniere

Traguardi nazionali

Didattica

Scuola Infanzia

competenza matematica

Multidisciplinarietà

Studenti

Metodologia

CURRICOLO VERTICALE

Scuola Secondaria

Raccomandazioni

Scuola Primaria

Interdisciplinarietà

Consapevolezza ed espressione culturale

Competenze chiave

Indice

Premessa	pag. 3
Le competenze chiave europee	pag. 4
Approcci metodologici	pag. 5
Gli assi culturali	pag. 6
Mappa : le competenze chiave e le discipline	pag. 9
Presentazione e descrizione del curriculum verticale	pag. 10
La competenza alfabetico funzionale	pag. 11
La competenza multilinguistica	pag. 13
La competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	pag. 15
La competenza digitale	pag. 19
La competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare	pag. 22
La competenza in materia di cittadinanza	pag. 26
La competenza imprenditoriale	pag. 30
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	pag. 32
I traguardi della competenza alfabetica funzionale	pag. 36
I traguardi della competenza multilinguistica	pag. 41
I traguardi della competenza matematica	pag. 44

I traguardi della competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	pag. 49
I traguardi della competenza digitale	pag. 52
I traguardi nella competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	pag. 56
I traguardi della competenza in materia di cittadinanza	pag. 60
I traguardi nella competenza imprenditoriale	pag. 67
I traguardi in materia di consapevolezza ed espressione culturali	pag. 70
Integrazione competenze STEM e STEAM	pag. 84

PREMESSA

Il Curricolo verticale dell'Istituto Comprensivo Decimoputzu – Siliqua è costruito in base ai seguenti riferimenti normativi:

1. **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 (sostituisce la raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente).**
2. **D.M. n. 139 del 22 agosto 2007** (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione)
3. **Competenze chiave di cittadinanza;**
4. **Indicazioni Nazionali del 4/09/2012;**
5. **Profilo delle competenze;**
6. **Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1);**
7. **Risoluzione del Parlamento europeo del 10 giugno 2021 sulla strategia dell'UE in materia di cibersecurity per il decennio digitale;**
8. **LEGGE 20 agosto 2019, n. 92 Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica;**
9. **Linee guida per le discipline STEM, Legge 197 del 29 dicembre 2022, DM 184/2023.**

La sua elaborazione è il risultato della progettazione dei tre ordini di scuola: infanzia, primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo di Decimoputzu. I docenti dei tre ordini hanno collaborato per fare delle scelte, sia didattiche che organizzative, per la realizzazione di un percorso educativo unitario per gli alunni, dai tre ai quattordici anni, che abbia come obiettivo finale il raggiungimento delle competenze.

Le **competenze** sono definite come una combinazione di:

1. **Conoscenza** che 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;
2. **Abilità** cioè il saper essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;

3. **Atteggiamenti** cioè la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Le competenze chiave “sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l’occupabilità, inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva” e si caratterizzano come competenze per la vita. Esse hanno tutte pari importanza, si sovrappongono e sono interconnesse, si servono del supporto del pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il **22 maggio 2018 il Consiglio europeo**, accogliendo la proposta avanzata il 17 gennaio 2018 dalla Commissione europea, ha varato 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.

A distanza di 12 anni, la nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente rinnova e sostituisce il precedente dispositivo del 2006. Il documento tiene conto da un lato delle profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali degli ultimi anni, dall’altro della persistenza di gravi difficoltà nello sviluppo delle competenze di base dei più giovani. Emerge una **crescente necessità di maggiori competenze imprenditoriali, sociali e civiche**, ritenute indispensabili “per assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti”.

Tale documento accentua il **valore della sostenibilità** ed evidenzia la necessità – per tutti i giovani – di partecipare ad una formazione che promuova stili di vita sostenibili, i diritti umani, la parità di genere, la solidarietà e l’inclusione, la cultura nonviolenta, la diversità culturale, il principio della cittadinanza globale.

Vengono così individuate le seguenti nuove otto competenze chiave:

1. **Competenza alfabetica funzionale**
2. **Competenza multilinguistica;**
3. **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;**
4. **Competenza digitale;**
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;**

6. Competenza in materia di cittadinanza;

7. Competenza imprenditoriale;

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Il presente curriculum verticale risponde all'esigenza di definire un filo conduttore unitario al percorso di insegnamento/apprendimento nei diversi ordini di scuola e mira a dare continuità e gradualità degli obiettivi da raggiungere con complessità differenti.

Per ogni competenza chiave sono stati individuati dei traguardi essenziali che dovranno essere raggiunti dall'allievo nei campi di esperienza, nelle discipline e nelle competenze trasversali.

La competenza è sapere agito, capacità di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali sociali e metodologiche per gestire situazioni e risolvere problemi. Le competenze chiave sono trasversali a tutte le attività di apprendimento e stabilita la competenza che si vorrà far acquisire, sarà compito del docente progettare il percorso necessario al suo conseguimento e potrà strutturare occasioni e consegne in modo che gli alunni possano mostrare le evidenze e i livelli di competenza posseduti.

I **nuclei essenziali** delle competenze sono rappresentati da compiti significativi, che sono aggregati di compiti e di performances che se portati a termine dagli alunni con autonomia e responsabilità e in modo graduato per complessità e difficoltà nel corso degli anni, testimoniano l'agire competente.

Approcci metodologici

Al fine di sviluppare le competenze chiave questo curriculum verticale si prefigge di utilizzare molteplici approcci e contesti di apprendimento:

- La centralità del discente, del suo processo di apprendimento e delle sue potenzialità;
- il docente come mediatore e facilitatore del processo di apprendimento;
- l'apprendimento interdisciplinare, che rafforza il collegamento tra le diverse materie e stabilisce un nesso tra ciò che viene insegnato e i cambiamenti e le esigenze della società;
- la flessibilità didattica: metodo induttivo, laboratoriale, cooperative-learning, problem-solving, problem-posing, EAS, la partecipazione attiva dello studente, l'assunzione di decisioni dei discenti;

- l'integrazione sistematica dell'apprendimento accademico con l'educazione sociale ed emotiva, le arti e le attività fisiche per favorire contemporaneamente l'acquisizione delle abilità di base e lo sviluppo delle competenze chiave;
- la promozione di un apprendimento basato sull'indagine e sui progetti, sulle arti e sui giochi per accrescere la motivazione e l'impegno ad apprendere;
- l'utilizzo dei metodi di apprendimento sperimentali delle scienze, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM),
- l'utilizzo delle tecnologie digitali;
- l'utilizzo di piattaforme come eTwinning e portali online simili;
- lo sviluppo di contesti inclusivi per tutti i discenti compresi quelli in condizioni svantaggiate o con bisogni specifici per realizzare il proprio potenziale educativo;
- la cooperazione tra partner educativi, formativi e di altro tipo nelle comunità locali.

Assi culturali

Il DM n 139/2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione) prevede quattro assi culturali: l'Asse dei Linguaggi, l'Asse Matematico, Asse Scientifico-Tecnologico, l'Asse Storico-Sociale. In tale decreto vengono definite le competenze da conseguire:

Asse dei linguaggi

1. Padronanza della lingua italiana:
 - a. Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;
 - b. Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo;
 - c. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
2. Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi;
3. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario;
4. Utilizzare e produrre testi multimediali.

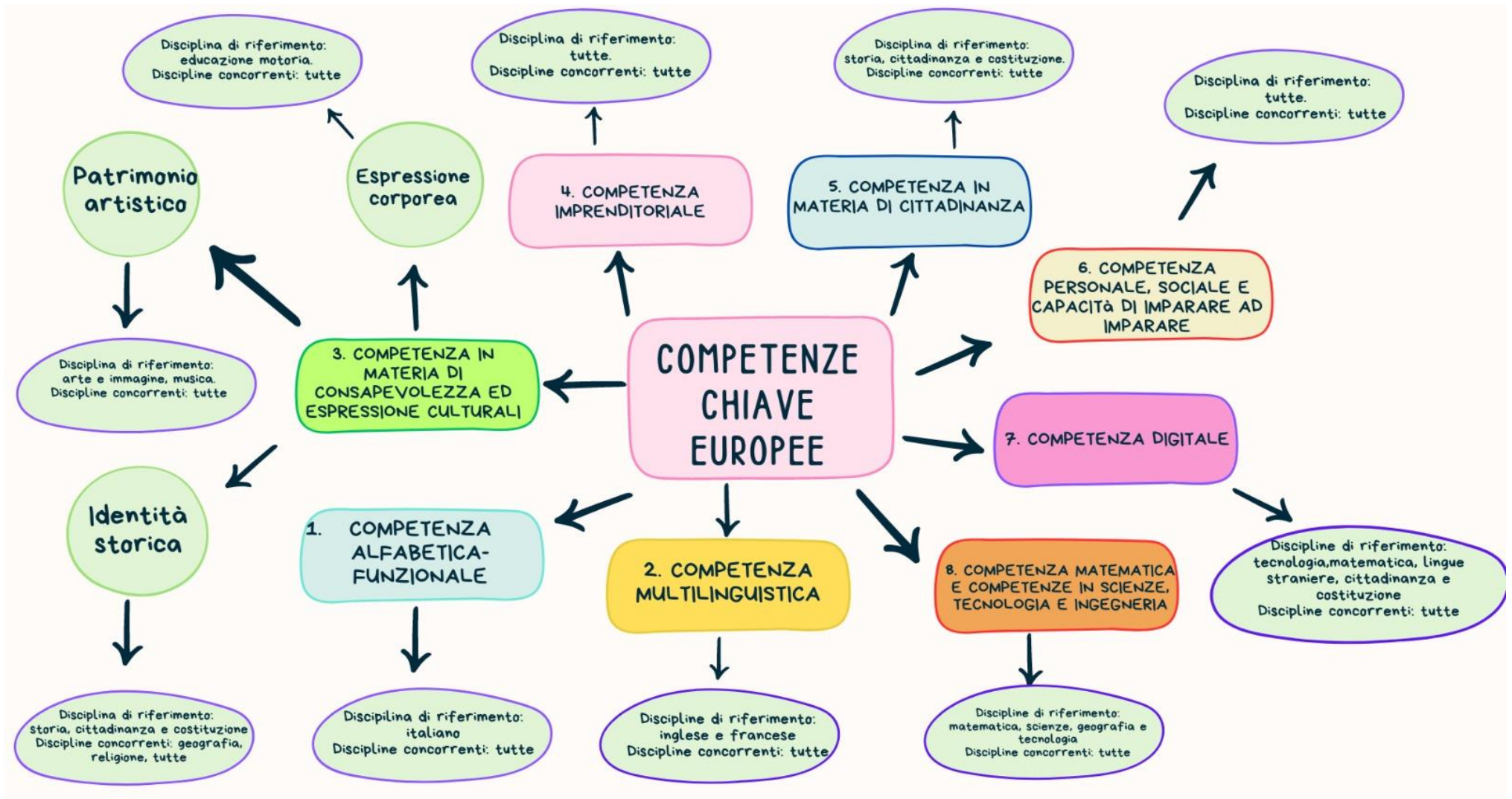
Asse matematico e Scientifico-tecnologico

1. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
2. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.

3. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
4. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
5. Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
6. Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
7. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

Asse storico e sociale

1. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
2. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
3. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.



Presentazione

“Il punto centrale su cui ripensare l’insegnamento scolastico è questo: come agganciare la scuola alla vita, come orientare la propria azione verso un apprendimento profondo e capace di trasferirsi alle situazioni di realtà, un apprendimento che non smarrisca mai il collegamento con l’esperienza reale. Il rapporto tra saperi e contesti di realtà, l’insegnamento-ponte contro l’insegnamento-muro.”

M. Castoldi, *“Costruire Unità di apprendimento”* - Guida alla progettazione a ritroso, 2017 Carocci Studi Superiori

Il Curricolo Verticale è essenziale, progressivo e sviluppato su percorsi mirati a favorire l’unitarietà dei saperi, secondo una didattica che stimoli i differenti tipi di intelligenza, in un ambiente di apprendimento attento agli aspetti emotivi e relazionali degli alunni. La continuità tra gli ordini di Scuola è resa evidente, disciplina per disciplina, dalla gradualità e, contemporaneamente, dalla ricorsività degli obiettivi, che assumono, nei vari cicli, complessità diverse.

Il dialogo fra le discipline è fondamentale per l’acquisizione di abilità via via più complesse, finalizzate allo svolgimento di compiti autentici dove viene richiesta la messa in opera di quanto appreso: “L’apprendimento è tanto più produttivo quanto più gli allievi sono impegnati in attività che prevedono connessioni e intrecci fra le discipline”.

Il presente Curricolo verticale è parte integrante del POFT ed è organizzato in due parti:

- **la prima parte** propone le prime tre competenze chiave, le illustra nelle sue caratteristiche essenziali facendo esplicito riferimento al **Nuovo quadro** e, dopo aver descritto i possibili passaggi e interconnessioni, azioni di continuità, declina lo sviluppo delle competenze nei rispettivi ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado.
- **Nella seconda parte** le singole competenze europee sono declinate anno per anno, nei diversi ordini, attraverso la gradualità dei traguardi e la ricorsività degli argomenti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Competenza Chiave COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza
<p><i>Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti fatti e opinioni, in forma sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo</i></p>	<p>Linguaggio verbale per raccontare, spiegare, chiedere e dialogare e dare spiegazioni nel corso delle attività didattiche.</p> <p>Ascolto per comprendere e ripetere un messaggio in una forma di equivalente significato.</p> <p>Utilizzo del linguaggio per animazioni e drammatizzazioni e per rielaborare informazioni.</p>	<p>Scuola dell'Infanzia Potenziamento della competenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sviluppa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, la utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. <p>Scuola Primaria Potenziamento della competenza attraverso:</p>

- La partecipazione agli scambi comunicativi in modo pertinente per esprimere la propria opinione personale, spiegare o argomentare.
- L'ascolto e comprensione di messaggi orali dai diversi mezzi di comunicazione ed l'espressione di un giudizio critico.
- Il riconoscimento di diversi approcci alla lettura e l'utilizzo in funzione del proprio scopo.
- La produzione di testi coesi e coerenti di diverso tipo utilizzando diverse tecniche .
- La riflessione sul significato delle parole nuove e l'utilizzo appropriato nelle attività comunicative .
- Il riconoscimento delle fondamentali convenzioni ortografiche, l'organizzazione e la funzione logica e sintattica delle parti di una frase.

Scuola Secondaria di primo grado

Potenziamento della competenza attraverso:

- La comprensione delle informazioni scritte, dei linguaggi di testi di varie tipologie e testi letterari;
- La comprensione dei diversi stili comunicativi e registri linguistici;
- La conoscenza della lettura e della scrittura;
- La conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio;
- Abilità nella comunicazione scritta e orale nelle diverse situazioni;
- Abilità di documentare attraverso fonti di diverso tipo, di argomentare sia oralmente che per iscritto in maniera adeguata al contesto;
- Capacità di valutare informazioni differenti e di servirsene;
- Capacità di utilizzare la lingua in maniera positiva e responsabile.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Competenza chiave COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza
<p><i>E' la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare e si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, fatti e opinioni in forma orale e scritta.</i></p> <p><i>(comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti</i></p>	<p>Linguaggio verbale per raccontare, spiegare, chiedere e dialogare e dare spiegazioni nel corso delle attività didattiche.</p> <p>Ascolto per comprendere e ripetere un messaggio in una forma di equivalente significato.</p> <p>Utilizzo del linguaggio per animazioni e drammatizzazioni e per rielaborare informazioni</p>	<p>Scuola dell'Infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino coglie le differenze tra il codice linguistico della propria lingua e quello della lingua straniera mostrando curiosità. • Risponde in modo coerente a semplici messaggi verbali anche attraverso il non verbale. • Comprende parole, sperimentando rime e canzoncine. <p>Scuola Primaria</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comprensione di brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • La descrizione orale e per iscritto, in modo semplice, di aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • L'interazione nel gioco per comunicare in modo comprensibile e attuare scambi di informazioni semplici e di routine. • La conoscenza di alcuni aspetti culturali di altri paesi. <p>Scuola Secondaria di primo grado</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p>

<p><i>sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.</i></p> <p><i>Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.</i></p>		<ul style="list-style-type: none">• La conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale di lingue diverse e la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici.• La conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi.• La 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 per tutta la vita.
---	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza chiave	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza
<p>COMPETENZA MATEMATICA</p>		
<p><i>E' la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.</i></p> <p><i>Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza.</i></p> <p><i>E' la capacità di costruire e verificare ipotesi individuando le fonti e le risorse adeguate,</i></p>	<p>Utilizzo del linguaggio matematico</p> <p>Simbolizzazione e formalizzazione della realtà nota...</p> <p>Individuazione di costanti e variabili relative a determinati fenomeni .</p> <p>Utilizzo della problematizzazione per rappresentare e risolvere fatti e situazioni reali</p>	<p>Scuola dell'Infanzia</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri; • Raggruppamento e ordine di oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificazione di alcune proprietà, confronto e valutazione di quantità; utilizzo di simboli per registrare, esecuzione di misurazioni usando strumenti alla sua portata; • Individuazione delle posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando in modo appropriato i concetti topologici; esecuzione di un percorso sulla base delle indicazioni verbali. <p>Scuola primaria</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscenza e utilizzo delle tecniche e delle procedure del calcolo aritmetico e algebrico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali; • lettura e comprensione di testi che coinvolgono aspetti logici e matematici; • riconoscimento e risoluzione di problemi attraverso l'individuazione di strategie risolutive appropriate, giustificazione del procedimento; • individuazione di varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;

<p><i>raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni, utilizzando secondo il tipo di problema, strategie e metodi diversi. Essa comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità ad usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi.)</i></p> <p><i>In particolare la matematica contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • utilizzo consapevole dei linguaggi specifici della matematica; • osservazione e problematizzazione della realtà. • rilevazione di dati significativi, analisi, interpretazione e sviluppo di ragionamenti sugli stessi; utilizzo consapevole di rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; <p>Scuola Secondaria</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • applicazione di principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano, nella sfera domestica e lavorativa; • capacità di svolgere un ragionamento matematico, di comprendere le prove matematiche e di comunicare in linguaggio matematico; • ipotizzazione di soluzioni e scelta di strategie adeguate; • utilizzo di sussidi appropriati, tra i quali i dati statistici e i grafici; • rispetto della verità e disponibilità a cercare le cause e a valutarne la validità.
---	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Competenza chiave	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza
<p>COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p>		
<p><i>La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoperta della natura sistemica di eventi, concetti, fenomeni • appartenenti a diversi campi di esperienza e ambiti disciplinari • Individuazione di analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti tra fatti, fenomeni, concetti. • Individuazione e rappresentazione dei collegamenti tra più informazioni • Utilizzo di strumenti tecnologici 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la capacità di collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana; • la capacità di riferire correttamente eventi del passato recente e di ipotizzare gli eventi di un futuro immediato e prossimo; • osservazione del suo corpo, degli organismi viventi e dei loro ambienti, dei fenomeni naturali e rilevazione dei loro cambiamenti; • interesse per le macchine e gli strumenti tecnologici. <p>Scuola primaria</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la capacità di sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che stimolano a cercare spiegazioni di ciò che accade; • lo sviluppo della capacità di ricercare e trovare da varie fonti informazioni e spiegazioni su problemi di interesse personale; • l'esplorazione di fenomeni con un approccio scientifico, l'osservazione e la descrizione dello svolgersi dei fatti, la formulazione di domande e ipotesi personali, la realizzazione di semplici esperimenti; • l'individuazione nei fenomeni di somiglianze e differenze, l'esecuzione di misurazioni, la registrazione di dati attraverso rappresentazioni grafiche e schemi; • lo sviluppo della capacità di esporre gli esperimenti eseguiti utilizzando un linguaggio appropriato; • il riconoscimento delle principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana e l'individuazione di alcune problematiche dell'intervento antropico

<p><i>implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino</i></p>		<p>negli ecosistemi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'utilizzo del proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. • la capacità di riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale; • la conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale; • la conoscenza e l'utilizzo di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. <p>Scuola secondaria di I grado</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comprensione dei principi di base del mondo naturale, i concetti, le teorie, i principi e i metodi scientifici fondamentali, • La comprensione delle tecnologie e i prodotti e processi tecnologici, • La comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale. • Una migliore comprensione dei progressi, i limiti e i rischi delle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.); • L'identificazione della scienza come processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati; • la capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi; • La disponibilità a rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici; • La capacità di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti.
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale esposta in questo curriculum verticale si caratterizza per l'interdisciplinarietà e la trasversalità, infatti, si trovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Le finalità della competenza digitale sono:

- aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere e attribuire senso alla propria esperienza tecnologica;
- orientare a una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo, dell'uso non passivo della tecnologia ma di una esperienza tecnologica consapevole;
- sviluppare la dimensione etica, cioè sviluppare la capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui e usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri;
- sviluppare la dimensione sociale, cioè, sviluppare abilità socio-comunicative e partecipative per maturare consapevolezza sui propri doveri e nei riguardi di coloro con cui si comunica online;
- facilitare il processo di apprendimento assieme agli strumenti e metodi tradizionali;
- facilitare il processo di inclusione.

AREA DI COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO (digComp2.1)
<ol style="list-style-type: none">1. Alfabetizzazione su informazioni e dati: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.2. Comunicazione e collaborazione: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.3. Creazione di contenuti digitali: creare e modificare nuovi contenuti, elaborare testi, immagini e video; integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.4. Sicurezza: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.5. Risolvere problemi: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Competenza Chiave COMPETENZA DIGITALE	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza
<p><i>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza on line (compreso l'essere a</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi hardware e software; • Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete. • Essere consapevoli e 	<p>Scuola dell'Infanzia</p> <p>Acquisizione e sviluppo della competenza tramite attività propedeutiche di primo avvicinamento e sviluppo dell'interesse verso gli strumenti tecnologici, così da proseguire nel percorso scolastico con una competenza di base verso le attività su supporti quali lim, tablet, pc portatili.</p> <p>Scuola Primaria</p> <p>Sviluppo della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la curiosità verso la tecnologia e prime conoscenze delle principali funzioni del computer, del tablet e del telefono; • la comprensione dell'utilità della tecnologia digitale e dell'utilizzo per attività ludiche o a fini didattici; • l'utilizzo in classe della Lim sotto la guida dell'insegnante, per eseguire attività ludiche o accompagnare attività didattiche; • la riflessione sui rischi nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche; • la comprensione dell'importanza della funzione dei sistemi di navigazione su internet per ricercare informazioni utili; • l'utilizzo consapevole delle più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici; • l'utilizzo di semplici materiali digitali per l'apprendimento; • l'utilizzo di PC, di alcune periferiche e di programmi applicativi; • l'avvio alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; • l'individuazione dei rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi; • l'individuazione dei rischi nell'utilizzo della rete Internet e di alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

<p><i>proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p>	<p>conoscere la natura, il ruolo e le opportunità delle TSI nel quotidiano, nella vita privata, sociale e nel lavoro.</p>	<p>Scuola Secondaria di primo grado</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la conoscenza delle operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni come: trattamento testi, fogli elettronici, dati, memorizzazione e gestione delle informazioni; • la consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca; • la consapevolezza di come le TSI possono coadiuvare la creatività e delle problematiche legate alla validità e alla affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.
--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

<p>Competenza chiave</p> <p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p>	<p>Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità</p>	<p>Sviluppo della competenza</p>
<p><i>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</i></p>	<p>Saper organizzare le informazioni acquisite</p> <p>Saper utilizzare le strategie di memorizzazione</p> <p>Sa applicare le competenze acquisite nella vita quotidiana</p> <p>Sa portare a termine una attività</p> <p>Sviluppare la</p>	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risponde a domande su un testo o su un video; • Utilizza semplici strategie di memorizzazione; • Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute; • Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto; • Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni esplicite principali di un testo narrativo descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; • Costruisce brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; • Riformula un semplice testo a partire dalle sequenze; • Compila semplici tabelle; • Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle

	capacità di autovalutazione	<p>consegne fornite dall'adulto.</p> <p>Scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge un testo e visiona un video ponendosi domande su di esso; • Utilizza semplici strategie di memorizzazione; • Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute; • Utilizza informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana; • Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; • Costruisce brevi e semplici sintesi di testi letti e divide un testo in sequenze; • Compila elenchi, liste e semplici tabelle; • Utilizza i dizionari, gli indici e schedari bibliografici; • Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta; • Applica semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi; • Organizza i propri impegni e dispone del materiale in base all'orario settimanale.
--	-----------------------------	---

Scuola secondaria di I grado

COMPETENZA PERSONALE

- L'impegno in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo ricercando e procurandosi nuove informazioni da varie fonti (seleziona quelle utili e pone domande mirate).
- Organizzazione delle informazioni (le ordina – le confronta– le collega) e sa come ritrovarle. Collega informazioni già possedute con le nuove.
- Applicazione delle strategie di studio (prendere appunti, leggere gli indici...) e rielaborazione dei testi organizzandoli in semplici schemi, mappe, scalette, riassunti.
- Ricostruzione del percorso/processo di apprendimento ed è in grado di descrivere le proprie modalità e strategie; ne valuta i risultati.
- Individuazione degli obiettivi, si automotiva e sviluppa resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della propria vita.
- Affrontare i problemi per risolverli, competenza utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti.

COMPETENZA SOCIALE

- Sviluppa le competenze per cercare le occasioni di istruzione, formazione e carriera scolastica, o per individuare le forme di orientamento disponibili.
- Collabora con assertività, comprende il rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze, e si mostra disponibile sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi.
- Si mostra capace di applicare quanto si è appreso in precedenza con curiosità, cercando nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei

		diversi contesti della vita.
--	--	------------------------------

Competenza Chiave Europea

Competenza in materia di Cittadinanza

Competenza Chiave COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza attraverso:
<p><i>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</i></p>	<p>Diritto, Costituzione e Legalità</p> <p>Conoscenza e applicazione delle regole del vivere comune.</p> <p>Conoscenza dei principi fondamentali della Costituzione Italiana, dei doveri del buon cittadino.</p> <p>Acquisizione della consapevolezza che tutte le persone hanno pari dignità sociale e sono uguali nel rispetto delle diversità di ciascuno.</p> <p>Sviluppo Sostenibile</p> <p>Osservazione dell'ambiente e dei fenomeni naturali, elaborazione condivisa di regole per la tutela della natura sviluppando azioni</p>	<p>Scuola dell'Infanzia</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del Libro dei diritti dei bambini (Convenzione Internazionale sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza); • Il riconoscimento e rispetto dell'identità e diversità altrui • Il riconoscimento dei principali elementi di una buona alimentazione: alimenti buoni e cattivi • Il vivere le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • L'osservazione ed l'esplorazione dell'ambiente, dei fenomeni naturali e della natura in genere • Lo sviluppo di azioni ad impatto Eco Sostenibile nel territorio • La conoscenza degli usi e costumi del proprio territorio e del paese di provenienza • Lo svolgimento di attività di coding/pensiero computazionale e di attività alla LIM

	<p>ad impatto Eco Sostenibile nel territorio.</p> <p>Conoscenza dell'importanza dei comportamenti corretti per la sicurezza propria e altrui, per la salute e per il rispetto delle persone.</p> <p>Riconoscimento del valore del patrimonio culturale e artistico, delle tradizioni popolari e dell'importanza del rispetto dei beni pubblici comuni.</p> <p>Cittadinanza Digitale</p> <p>Utilizzo dei dispositivi digitali presenti a scuola per attività ludiche-didattiche-educative con la guida dell'insegnante.</p> <p>Conoscenza delle regole per un corretto uso della rete e consapevolezza dei pericoli a cui si va incontro durante la navigazione.</p>	<p>Scuola Primaria</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comprensione dell'importanza delle regole della convivenza civile, della partecipazione democratica, della solidarietà per mettere in atto nella società in cui si vive comportamenti corretti, rispettosi e tolleranti. • La presa di coscienza che tutte le persone hanno pari dignità sociale e sono uguali nel rispetto della diversità di ciascuno. • L'acquisizione della consapevolezza di essere titolare di diritti e soggetto a doveri. • La conoscenza dei principi fondamentali della Costituzione. • La conoscenza della Dichiarazione dei diritti del fanciullo e della Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. • L'attivazione di comportamenti di ascolto, dialogo e cortesia nel rispetto delle tradizioni, usanze, modi di vivere, religioni del posto in cui viviamo e altri luoghi del mondo. • La conoscenza delle prime regole del codice della strada per porre in essere comportamenti corretti in qualità di pedone e di ciclista. • La conoscenza dei principali ruoli istituzionali dal locale al nazionale e delle funzioni di alcune organizzazioni internazionali. • La conoscenza dei principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea. • La conoscenza delle regole per tutelare l'ambiente e per l'uso corretto delle risorse. • La comprensione della necessità di uno sviluppo ecosostenibile anche in relazione
--	--	---

		<p>agli obiettivi dell'Agenda ONU 2030.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il riconoscimento del valore del patrimonio artistico-culturale locale e nazionale e dell'importanza del rispetto dei beni pubblici. • L'educazione a sviluppare atteggiamenti alimentari sani, comportamenti igienicamente corretti e rispettosi delle norme per la sicurezza nei vari ambienti. • L'educazione ad utilizzare in modo consapevole e responsabile gli strumenti digitali. <p>Scuola Secondaria</p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della Costituzione. • Conoscenza degli organi di governo nazionali e internazionali. • Conoscenza della storia della bandiera e dell'Inno Nazionale. • Conoscenza dei concetti ed dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura e i valori espressi nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. • Conoscenza dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale. • Conoscenza della propria identità nazionale e le identità culturali in Europa e nel Mondo. • Conoscenza dell'Agenda 2030. • Consapevolezza dei propri diritti e doveri. • Educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile.
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">• Consapevolezza dell'impatto e delle cause dei cambiamenti climatici e demografici a livello nazionale e globale, per realizzare uno sviluppo sostenibile.• Educazione alla legalità.• Educazione al rispetto e al patrimonio culturale.• Educazione stradale, alla salute, al volontariato, alla cittadinanza attiva e al rispetto degli animali.• Individuazione dei fattori di uno stile di vita sano e corretto; azione per favorire il proprio benessere fisico ed emotivo.• Valorizzazione della cultura del rispetto.• Acquisizione della capacità di riflettere criticamente. Partecipazione in modo costruttivo alle attività collettive.• Interiorizzazione del valore dell'empatia.• Collaborazione con gli altri in modo efficace.• Comunicazione costruttiva.• Manifestazione di tolleranza, comprensione di punti di vista diversi.
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Competenza chiave COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	Sviluppo della competenza
<p><i>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</i></p>	<p>Attività di problem solving</p> <p>La capacità di collaborare con i pari</p> <p>Dare il proprio contributo personale per il raggiungimento dell'obiettivo finale</p> <p>Saper provare empatia e tener conto delle esigenze degli altri</p>	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto; • Sostiene la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti; • Giustifica le scelte con semplici spiegazioni; • Confronta la propria idea con quella altrui; • Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro; • Formula proposte di lavoro, di gioco; • Organizza dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione che è stata eseguita • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza

- Formula ipotesi di soluzione
 - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza

Scuola primaria

- la tutela di comportamenti adeguati alle situazioni;
- l'impegno nel portare a termine con diligenza e responsabilità i compiti assegnati;
- la partecipazione alla realizzazione di manufatti seguendo le indicazioni date;
- la scelta del materiale utile alla realizzazione di manufatti/progetti;
- l'invenzione di un semplice gioco con sequenze e comandi da eseguire calcolando le varie possibilità;
- l'attività di problem solving;
- i lavori di gruppo per creare e realizzare semplici progetti;
- la collaborazione e la progettazione di attività collettive o individuali rispettando tempi, metodi e sequenze operative.

Scuola secondaria di I grado

- La conoscenza degli approcci di programmazione e gestione dei progetti;
- La comprensione dell'economia, le organizzazioni e la società;
- La capacità di assumere decisioni finanziarie;
- La capacità di comunicare efficacemente con gli altri e gestire l'incertezza;
- Il possesso di spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, coraggio e perseveranza;
- Il desiderio di motivare gli altri e valorizzarne le idee;
- Saper provare empatia e prendersi cura del prossimo;
- Saper accettare le responsabilità applicando approcci etici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Competenza chiave		Sviluppo della competenza
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	
<p><i>La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Linguaggio verbale per raccontare, dialogare, spiegare, chiedere spiegazioni nel corso della ricostruzione delle attività didattiche effettuate. ● Ascolto per comprendere e ripetere un messaggio in una forma di equivalente significato. ● Utilizzo del linguaggio verbale per animazioni e drammatizzazioni teatrali. ● Utilizzo del linguaggio artistico, musicale e corporeo per esprimere emozioni, idee, creatività. 	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte in autonomia. ● Riconosce segnali e ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e attua pratiche corrette di cura di sé e di igiene. ● Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali. ● Si applica in giochi individuali e di gruppo. ● Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio e interagisce con gli altri in giochi di movimento, musica e danza. ● Inventa ed esprime storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. ● Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. ● Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. ● Scopre il linguaggio musicale attraverso l'uso della voce, del corpo e oggetti, e produce semplici sequenze sonoro-musicali. ● Fa esperienza di alfabeti musicali informali per percepire e produrre suoni. ● Il bambino utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità e le tradizioni culturali in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.

<p><i>propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</i></p>		<p>SCUOLA PRIMARIA</p> <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. <p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizza le conoscenze e le abilità relativi al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico- espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • Conosce i principali beni artistico- culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. <p>STORIA</p> <p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni e contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità.
---	--	--

- Comprende aspetti fondamentali del passato, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

GEOGRAFIA

L'alunno

- si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti.
- Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani.
- Coglie nei paesaggi le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

MUSICA

L'alunno

- esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

		<p>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali e internazionali.• Comprensione dei diversi modi della comunicazione nei testi, nel teatro, nel cinema, nei giochi, nell'arte, nella musica.• Consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacità di esprimere e interpretare idee figurative, esperienze ed emozioni in diverse arti e in altre forme culturali.• Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.• Atteggiamento aperto nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.
--	--	---

Competenza chiave europea

Competenza alfabetica funzionale

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Scuola dell'Infanzia Campo d'esperienza: I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none">• Il bambino sviluppa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, la utilizza in differenti situazioni comunicative.• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.• Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
--	--

Scuola Primaria Fine Classe Terza	Ascoltare <ul style="list-style-type: none">• Ascolta e comprende il senso globale di testi ascoltati e conversazioni cogliendo le informazioni principali. Parlare <ul style="list-style-type: none">• Partecipa agli scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.• Racconta esperienze personali.• Si diverte nell'immaginare e raccontare storie fantastiche.• Riferisce i contenuti di testi ascoltati in modo chiaro rispettando l'ordine cronologico ed i nessi causali. Leggere <ul style="list-style-type: none">• Legge testi di vario tipo in modo scorrevole ed espressivo per il proprio piacere, per ampliare il proprio
--	--

	<p>lessico e le conoscenze, per arricchire le proprie conoscenze anche in funzione della riesposizione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua nel testo letto le informazioni principali e le loro relazioni. • Comprende nei testi letti il significato di parole sconosciute, basandosi sia sul contesto, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. <p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive testi legati di ad esperienze vissute e per scopi comunicativi diversi (comunicare, descrivere, divertire...) in modo chiaro e coerente, rispettando l'ordine temporale. • Rielabora e manipola testi. • Utilizza correttamente nella produzione scritta, le convenzioni ortografiche e i principali segni di interpunzione. • Ricerca autonomamente il significato di parole nuove tramite il vocabolario. • Si interroga e scopre il significato di parole ed espressioni, riflettendo sul contesto e le utilizza in nuovi contesti comunicativi. • Inizia a riflettere sulla funzione delle parole all'interno della frase riconoscendo le principali parti del discorso (articolo, classificazione del nome, verbo, aggettivo qualificativo).
--	--

<p>Scuola Primaria Fine Classe Quinta</p>	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantiene viva l'attenzione sul messaggio orale, individuando gli scopi di chi parla e le diverse situazioni comunicative. • Ascolta messaggi orali dai diversi mezzi di comunicazione ed esprime un giudizio critico. <p>Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipa agli scambi comunicativi esprimendo la propria opinione su un argomento rispettando il proprio turno, ponendo domande precise e pertinenti al tema trattato e formulando ipotesi per spiegare o argomentare. • Racconta esperienze personali, in modo chiaro e pertinente, rispettando l'ordine cronologico e logico. • Organizza un semplice discorso orale. • Adegua il linguaggio alla specificità delle discipline ed al contesto comunicativo. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha compreso che esistono diversi approcci alla lettura e li sa utilizzare in funzione del proprio scopo. • Legge e comprende diversi testi, cogliendone le informazioni esplicite ed implicite.
--	--

	<p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza mappe concettuali e schemi organizzativi per pianificare e produrre autonomamente un testo coerente e coeso. • Scrive testi utilizzando diverse tecniche per comunicare informazioni ed esprimere emozioni, sentimenti, stati d'animo. • Rielabora e trasforma un testo nelle sue parti. • Utilizza il dizionario come strumento di consultazione. • Riflette sul significato delle parole nuove e le utilizza appropriatamente nelle proprie attività comunicative . • Opera sulle frasi per riconoscerne l'organizzazione e la funzione logica e sintattica delle parti. • Riconosce le fondamentali convenzioni ortografiche e utilizza strategie per tenere sotto controllo l'ortografia.
--	---

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Prima</p>	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta semplici testi individuando il messaggio essenziale e svolge attività di analisi e comprensione; • Sa individuare e capire durante l'ascolto i termini tecnici di base delle singole discipline; • Ascolta con attenzione gli interventi degli interlocutori, accertandosi di averne compreso il significato <p>Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interviene in modo appropriato rispettando le regole di convivenza civile e i turni di parola; • Riferisce oralmente in modo essenziale su argomenti di studio e di ricerca, avvalendosi di alcuni supporti somministrati; • Riconosce e usa nell'esposizione orale semplici termini afferenti alle singole discipline; • Utilizza scelte lessicali adeguate in base alle diverse situazioni comunicative. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge correttamente testi di vario tipo; • Legge testi narrativi individuandone le informazioni principali e le caratteristiche della tipologia; • Riconosce le caratteristiche essenziali dei testi letti di varia tipologia. <p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa strutturare testi semplici secondo schemi stabiliti e rispetta le regole grammaticali e sintattiche; • Scrive testi di argomento diverso adeguati allo scopo e al destinatario; • Amplia il proprio patrimonio lessicale di base e lo utilizza con consapevolezza negli scritti; • Realizza forme di scrittura creativa semplici in formato digitale.
--	--

<p>Scuola Secondaria I grado Classe seconda</p>	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta semplici testi diversificati riconoscendone le caratteristiche principali e svolge attività di analisi e comprensione; • Sa individuare e comprendere, durante l'ascolto, i termini tecnici delle singole discipline e li sa utilizzare; <p>Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • interviene adeguatamente interagendo col gruppo classe; • riferisce oralmente in modo lineare su argomenti di studio e di ricerca, usando semplici supporti; • utilizza registri linguistici e un lessico appropriati alle situazioni comunicative e agli interlocutori; • usa i termini tecnici di ogni singola disciplina e amplia il proprio patrimonio lessicale. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge in maniera efficace testi di vario tipo, ricavandone informazioni esplicite e le confronta con semplici osservazioni; • Legge e riconosce i termini tecnici della disciplina; • legge semplici testi di vario tipo, individuando le tematiche principali espresse dell'autore; • riconosce, durante la lettura, le caratteristiche di diverse tipologie di testo. <p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • sa strutturare testi a livello crescente di difficoltà, servendosi di semplici strumenti di organizzazione delle idee; • scrive testi semplici di forma diversa, adeguandoli alle svariate situazioni; • realizza alcune forme di scrittura creativa producendo semplici testi multimediali; • Amplia il proprio patrimonio lessicale, usando negli scritti le diverse accezioni delle parole.
<p>Scuola Secondaria I grado Classe terza</p>	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none"> • ascolta e comprende testi di vario tipo, riconoscendone la fonte e individuando: scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente; • comprende e usa in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. <p>Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • interviene con pertinenza in una conversazione o in una discussione di classe o di gruppo; • riferisce oralmente su argomenti di studio e di ricerca, avvalendosi anche di supporti specifici (mappe, presentazioni al Pc ecc...); • amplia il proprio patrimonio lessicale, comprende e usa anche in senso figurato le parole;

- realizza scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo;
- elabora ed esprime un pensiero attraverso usi diversi della lingua e con un lessico appropriato.

Leggere

- legge in modo espressivo testi di diverso tipo e ne ricava informazioni esplicite ed implicite, confronta informazioni su uno stesso argomento, ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative;
- riconosce i termini specialistici in base ai campi di discorso;
- legge testi letterari di vario tipo e individua il tema principale e le intenzioni comunicative dell'autore, dei personaggi, ruoli, relazioni e motivazioni delle loro azioni, spazio-tempo e spazio di appartenenza;
- riconosce le caratteristiche e le strutture dei vari tipi testuali (narrativi, descrittivi, argomentativi ecc...)

Scrivere

- struttura un testo, servendosi di strumenti per l'organizzazione delle idee (mappe, scalette, ecc...) rispettando le convenzioni grafiche;
- scrive testi di diverso tipo (narrativo, espositivo, descrittivo ecc...) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, adeguati allo scopo e al destinatario;
- realizza forme di scrittura creativa e produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori;
- utilizza dizionari di vario tipo e sa rintracciare all'interno di una voce il significato adeguato per risolvere i dubbi linguistici;
- sa applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali.

Competenza chiave europea

Competenza multilinguistica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Scuola dell'Infanzia	<ul style="list-style-type: none">• Il bambino coglie le differenze tra il codice linguistico della propria lingua e quello della lingua straniera mostrando curiosità.• Risponde in modo coerente a semplici messaggi verbali anche attraverso il non verbale.• Comprende parole, sperimentando rime e canzoncine.
Scuola Primaria Fine Classe Terza	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende brevi messaggi orali, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <p>Parlare</p> <ul style="list-style-type: none">• Produce semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note utilizzando parole e frasi già conosciute.• Interagisce con i compagni per presentarsi e /o per giocare utilizzando semplici formule memorizzate. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none">• Legge e comprende brevi testi scritti, cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati prevalentemente da supporti visivi o sonori, individuando parole e frasi già acquisite a livello orale. <p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none">• Scrive parole e semplici frasi su aspetti del proprio vissuto, del proprio ambiente ed elementi riferiti a bisogni immediati.
	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende brevi messaggi orali, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi ad ambiti familiari che

**Scuola Primaria
Fine
Classe Quinta**

utilizzino il lessico conosciuto.

- Comprende il significato globale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.

Parlare

- Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate e riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagisce in modo comprensibile con un compagno o con un adulto in scambi di informazioni semplici e di routine utilizzando espressioni e frasi memorizzate.

Leggere.

- Legge parole e semplici frasi riproducendo in modo adeguato ritmi, accenti ed intonazioni della lingua inglese.
- Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrivere

- Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi utilizzando lessico e strutture note.
- Riempie moduli con informazioni personali.
- Riconosce semplici strutture grammaticali della lingua inglese.
- Conosce le principali tradizioni, festività e caratteristiche culturali dell'Inghilterra e coglie elementi di somiglianza e differenza tra la propria cultura e quella straniera.

**Scuola Secondaria I grado
Classe Prima**

Ascoltare

Comprende il significato globale di un messaggio a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari

Parlare

Produce semplici messaggi in brevi conversazione, sa presentarsi, parlare della routine e interagire in situazioni prevedibili purché l'interlocutore parli lentamente e sia disposto a collaborare

Leggere

Legge e individua informazioni specifiche e/o il significato globale di semplici testi di uso quotidiano

Scrivere

Scrive semplici testi utilizzando strutture, funzioni, lessico e registri noti.

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Seconda</p>	<p>Ascoltare Comprende il significato globale di un messaggio e/o informazioni specifiche.</p> <p>Parlare Riferisce su esperienze personali legate alla quotidianità e al proprio vissuto comprendendo i punti chiave di una conversazione ed esponendo le proprie idee in modo chiaro e comprensibile, con l'aiuto dell'interlocutore se necessario.</p> <p>Leggere Legge e individua informazioni dettagliate e/o il significato globale di testi di uso quotidiano</p> <p>Scrivere Scrive brevi testi utilizzando strutture, funzioni, lessico e registri noti.</p>
--	--

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Terza</p>	<p>Ascoltare Comprende i punti essenziali e/o informazioni specifiche di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, agli acquisti, al tempo libero, alle proprie esperienze passate ecc</p> <p>Parlare Descrive e presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani. Indica che cosa piace o non piace, esprime un'opinione e la motiva in modo semplice. Interagisce con uno o più interlocutori, comprende i punti chiave di una conversazione ed espone le proprie idee in modo semplice. Gestisce conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.</p> <p>Leggere Legge e individua informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. Legge globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. Legge brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate.</p> <p>Scrivere Produce risposte a questionari e formula domande su testi. Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrive brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti.</p>
--	--

Competenza chiave europea

Competenza matematica

Traguardi per lo sviluppo della competenza

SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO
Scuola dell'Infanzia Sez. 3-4 anni	L'alunno <ul style="list-style-type: none">• sperimenta le prime misurazioni di lunghezza, quantità e forme diverse;• percepisce le azioni quotidiane nella routine della giornata scolastica con l'uso di simboli.
Scuola Infanzia Sez. 5 anni	L'alunno <ul style="list-style-type: none">• raggruppa e ordina, confronta e valuta quantità secondo criteri diversi;• 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 quantità;• utilizza simboli per registrare i risultati delle proprie esperienze.
Scuola Primaria Fine classe terza	L'alunno <ul style="list-style-type: none">• consolida e utilizza strategie di calcolo mentale, si muove con sicurezza nel calcolo scritto entro il 9999 utilizzando le tecniche e le procedure delle quattro operazioni ed inizia ad operare con numeri decimali e frazioni;• riconosce, denomina e rappresenta figure geometriche, le descrive e le classifica in base ad alcune

	<p>caratteristiche;</p> <ul style="list-style-type: none"> • esegue un semplice percorso seguendo indicazioni verbali e rappresentazioni grafiche, descrive il percorso che compie ed è in grado di dare istruzioni ad altri perché compiano un percorso desiderato; • utilizza griglie quadrettate, il righello e il goniometro per il disegno geometrico; • misura grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.); • ricava informazioni da dati rappresentati in semplici tabelle e grafici e costruisce semplici rappresentazioni di dati (tabelle e grafici); • riesce a risolvere semplici problemi individuando le strategie appropriate, li rappresenta con semplici schemi, descrive il procedimento seguito e si confronta con soluzioni diverse dalla propria; • stabilisce relazioni significative e motivanti tra strumenti matematici e possibilità di utilizzarli per operare nella realtà.
--	---

<p>Scuola Primaria</p> <p>Fine classe quinta</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • si muove con sicurezza nel calcolo scritto con i numeri naturali e decimali, conosce e applica le proprietà delle quattro operazioni e valuta l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni; • riconosce e opera con rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, scale di riduzione, percentuali, numeri negativi); • descrive, denomina e classifica figure geometriche identificando elementi significativi, ne determina misure; calcola perimetro e area di poligoni regolari e irregolari; • riproduce figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni (righello, compasso, squadra, goniometro); • ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); ricava informazioni anche da rappresentazioni di dati in tabelle e grafici; • riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza; • legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici; • riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati; descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla
--	--

	<p>propria;</p> <ul style="list-style-type: none"> • ragiona formulando ipotesi, esprime le proprie idee e si confronta con gli altri; • sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica comprendendo che gli strumenti matematici possono essere utili per operare nella realtà.
--	---

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Prima</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno padroneggia il calcolo fondamentale, utilizzando sia numeri interi che decimali • Utilizza la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevole del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Individua multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri • Comprende il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. • Sa scomporre numeri naturali in fattori primi e conosce l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Esegue semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Riesce a risolvere semplici problemi in contesti diversi su potenze, mcm; MCD • Riesce a risolvere problemi utilizzando il metodo grafico; • Nelle situazioni problematiche è in grado di spiegare sia in forma orale che scritta il procedimento risolutivo seguito e di verificare i risultati; • Riconosce, denomina e sa rappresentare gli enti geometrici fondamentali e gli angoli. • Sa effettuare la misura di una grandezza, usando appositi strumenti.
--	---

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Seconda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprime sia nella forma decimale, sia mediante frazione • Esprime la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. • Comprende il significato di percentuale e la sa calcolare utilizzando strategie diverse. • Conosce la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Esegue semplici espressioni di calcolo con le frazioni, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Descrive con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Riconosce, denomina e sa rappresentare i diversi poligoni e li distingue sulla base delle relazioni tra i rispettivi
--	--

	<p>elementi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa risolvere problemi di equi scomponibilità e di equivalenza di figure piane. • Conosce definizioni e proprietà (angoli , assi di simmetria, diagonali..) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio) • determina l'area delle figure piane scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule. • Conosce il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.
--	---

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Terza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta, costruisce e trasforma formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà • Usa il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle e conosce in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$ e i loro grafici e collega le prime due al concetto di proporzionalità • È in grado di confrontare procedimenti operativi diversi per produrre formalizzazioni che gli consentono di passare da problemi specifici ad una classe di problemi. • Esplora e risolve problemi utilizzando equazioni di primo grado • Conosce il numero π • Calcola l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio e viceversa. • Calcola l'area e il volume delle figure solide più comuni e dà stime di oggetti della vita quotidiana • Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure • Riconosce, denomina e rappresenta le forme del piano e dello spazio, cogliendone le relazioni tra i rispettivi elementi. • Sa analizzare e interpretare dati relativi a particolari fenomeni, mostrandosi in grado di prevederne la variabilità nel tempo e di orientare le sue decisioni. • Si orienta con valutazioni di probabilità nelle situazioni di incertezza.
--	---

Competenza chiave europea

Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

Traguardi per lo sviluppo della competenza

SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO
Sez. 3-4-5 anni Scuola Infanzia	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti;• osserva ed esplora attraverso i sensi;• si accosta con rispetto alla natura e all'ambiente;• si interessa a macchine e strumenti tecnologici.

Scuola Primaria Alla fine della classe terza	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• sviluppa atteggiamenti di curiosità verso il mondo che lo circonda e cerca spiegazioni sui fatti osservati;• osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi personali su di essi e le verifica realizzando semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante e dei compagni;• individua nei fenomeni somiglianze e differenze, registra dati, scopre alcune relazioni e produce rappresentazioni grafiche;• riconosce i diversi stati della materia e le proprietà dei solidi, dei liquidi e dei gas;• conosce le principali caratteristiche dell'acqua, dell'aria e del suolo;• conosce e descrive i passaggi di stato dell'acqua;• conosce le caratteristiche di soluzioni e miscugli;• inizia a riconoscere alcune caratteristiche e modi di vivere di animali e vegetali e li classifica;• prende gradualmente coscienza dell'importanza di comportamenti corretti nei confronti degli esseri viventi, dell'ambiente e dei diversi elementi che lo costituiscono;
---	---

- comprende l'importanza della raccolta differenziata e conosce le modalità di riciclo di alcuni materiali;
- riconosce le proprietà dei materiali e individua materiali naturali e artificiali;
- individua la struttura di oggetti semplici, ne analizza le qualità e le proprietà e li classifica.

Scuola Primaria

Alla fine della classe quinta

L'alunno:

- sviluppa atteggiamenti di curiosità ed esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, formula domande e ipotesi personali, propone e realizza esperimenti per spiegare i fenomeni osservati;
- individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, individua aspetti quantitativi e qualitativi, registra dati significativi e produce rappresentazioni grafiche e schemi per documentare le esperienze;
- ricostruisce e interpreta il movimento dei corpi celesti, e li collega all'alternarsi del dì e della notte e all'alternarsi delle stagioni;
- riconosce e descrive le principali caratteristiche e le funzioni vitali di animali e vegetali;
- ha consapevolezza della struttura del proprio corpo, nei diversi organi e apparati, ne riconosce e ne descrive il funzionamento;
- conosce i comportamenti adeguati da assumere per la tutela della salute anche dal punto di vista alimentare e motorio;
- osserva e interpreta le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo;
- ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico, rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale;
- ricerca notizie e informazioni da diverse fonti (libri, documentari, internet, ...) per approfondire argomenti di studio;
- individua le proprietà di alcuni materiali quali la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza ... ;
- pianifica la costruzione di un semplice oggetto, lo realizza elencando strumenti, materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni;
- espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

- È in grado di distinguere il mondo dei viventi da quello dei non viventi sulla base delle rispettive caratteristiche diverse.
- Sa riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi.

Scuola Secondaria di I grado

Classe prima

- Conosce e descrive l'organizzazione cellulare degli esseri viventi.
- Conosce ed è in grado di illustrare la struttura della cellula e i suoi meccanismi funzionali
- Sa distinguere le cellule animali da quelle vegetali, illustrandone i diversi funzionamenti
- E' in grado di realizzare esperienze quali ad esempio dissezione di una pianta, osservazione di cellule al microscopio.
- È in grado di distinguere i diversi concetti di massa, peso, volume e peso specifico dei corpi materiali e forza, temperatura, calore, ecc.
- E' in grado di realizzare semplici esperienze su galleggiamento, vasi comunicanti, capillarità e tensione superficiale.
- Sa effettuare misure con l'uso di semplici strumenti.

Scuola Secondaria di I grado

Classe seconda

- Conosce e sa illustrare le leggi della statica e della dinamica dei corpi materiali.
- E' in grado di distinguere le trasformazioni chimiche da quelle fisiche
- sa osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti e realizza esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.
- Riconosce i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.
- Conosce e descrive struttura e fisiologia dei diversi apparati del corpo umano.
- Sviluppa progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante e la produzione di sostanze organiche con la fotosintesi).
- Si mostra consapevole del ruolo fondamentale di una corretta alimentazione e di una regolare attività fisica nel mantenimento di un buono stato di salute.

	<ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispetta e preserva la biodiversità nei sistemi ambientali.
--	---

<p>Scuola Secondaria di I grado</p> <p>Classe Terza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa schematizzazioni di fatti e fenomeni, ricorrendo, a seconda dei casi, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. • Conosce la struttura della terra e i suoi movimenti interni (Tettonica a placche) e i rischi sismici, vulcanici ed idrogeologici. • Ha la consapevolezza della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo, riconoscendone i bisogni fondamentali e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. • Riconosce nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico la successione l'evoluzione delle specie. • Ha il concetto di energia come quantità che si conserva e ne distingue i diversi tipi. • Conosce le fonti di energia rinnovabili ed eco-compatibili. • conosce le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. • acquisisce corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità, • sviluppa la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione. • evita consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. • E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla terra e del carattere finito delle risorse, dell'uguaglianza dell'accesso ad esse e della necessità di modi di vita eco-sostenibili. • Riconosce il ruolo e l'importanza della scienza nella soluzione di problemi relativi al progresso tecnologico.
---	--

Competenza chiave europea

Competenza digitale

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Scuola dell'Infanzia Campo d'esperienza: tutti	<p>L'alunno mostra curiosità nella fruizione di contenuti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none">• ascolta canzoni tramite device tecnologici, osserva con interesse immagini e video su pc, lim o tablet;• sa individuare il tasto di accensione, il mouse, lo schermo, la batteria per l'alimentazione e utilizza correttamente gli indicatori topologici (avanti, indietro, destra, sinistra), le frecce direzionali, riconosce lettere e numeri nella tastiera o sullo schermo;• sperimenta attività di coding unplugged seguendo o fornendo indicazioni ai compagni sulla scacchiera del coding e simbolizzandone l'attività;• sperimenta tecniche creative con la guida del docente ed è aperto alla scoperta di risorse ludiche e didattiche a lui nuove.
Scuola Primaria Fine Classe Terza	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">• è curioso verso la tecnologia e inizia a conoscere le principali funzioni del computer, del tablet e del telefono;• comprende l'utilità della tecnologia digitale e la utilizza per attività ludiche o a fini didattici;• impara in classe ad utilizzare la Lim sotto la guida dell'insegnante, per eseguire attività ludiche o accompagnare attività didattiche;• riflette sui rischi nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche;• comprende l'importanza della funzione dei sistemi di navigazione su internet per ricercare informazioni utili.

<p>Scuola Primaria Fine Classe Quinta</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici; • utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento; • utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi; • viene avviato alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; • individua rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi; • individua i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individua alcuni comportamenti preventivi e correttivi.
<p>Scuola Secondaria Fine Classe prima</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conosce l'uso delle LIM e le sue principali funzionalità; • accede e consulta il registro elettronico della scuola, (download e upload di documenti e file); • accede alle piattaforme online e ne utilizza le applicazioni dedicate allo studente; • sa accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line; • utilizza i dizionari digitali; • scrive, formatta, revisiona e archivia, con la guida dell'insegnante, testi scritti con il computer; • salva e condivide i documenti su memoria virtuale e anche su memoria removibile; • manipola e modifica testi prodotti, inserendo elementi grafici.
<p>Scuola Secondaria Fine Classe seconda</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elabora e costruisce semplici tabelle di dati e grafici • crea presentazioni inserendo immagini, • realizza mappe concettuali • usa software disciplinari • utilizza la posta elettronica per corrispondere tra pari e con gli insegnanti • utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, • è avviato alla comprensione dell'importanza dei dati personali e della loro protezione; • utilizza materiali digitali per l'apprendimento anche in maniera autonoma; • utilizza il computer, le sue periferiche e i principali programmi applicativi di testo e di presentazione;

- si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità;
- utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;
- riconosce le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni;
- è guidato nell'adottare comportamenti etici durante l'utilizzo delle tecnologie.

**Scuola
Secondaria
Fine
Classe Terza**

L' alunno:

- crea presentazioni inserendo immagini, audio, video e link;
- riconosce contenuti pericolosi, fraudolenti della rete;
- conosce l'importanza del rispetto del copyright e sa verificare contenuti prima del loro utilizzo;
- conosce procedure di utilizzo sicuro legate alla rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news);
- interagisce con tecnologie e contenuti digitali con un atteggiamento riflessivo e critico;
- utilizza il computer, le sue periferiche e i programmi applicativi di testo, di presentazione, di calcolo e di disegno in maniera autonoma;
- utilizza nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità;
- utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago in maniera autonoma;
- riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie e adotta comportamenti etici durante il loro utilizzo.

Competenza chiave europea

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Traguardi per lo sviluppo della competenza

SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPO DI ESPERIENZA: tutti
Sez. 3-4-5 anni Scuola Infanzia	Scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none">• Partecipare alle attività nei diversi contesti.• Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, saper esprimerli in modo sempre più adeguato con diversi linguaggi.• Sapere di avere una storia personale e familiare, conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.• Aver acquisito fiducia in sé e fidarsi degli altri.• Realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto.• Imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto.• Esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana.• Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e muoversi con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.• Descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere, negoziare i significati. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, saper argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Riflettere, discutere con gli adulti e con gli altri bambini e cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
--	--

<p>Scuola Primaria</p> <p>Alla fine della classe terza</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: (libri, Internet ...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante; • Utilizzare semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante; • Formulare sintesi scritte di testi non complessi e fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; • Utilizzare strategie di autocorrezione; • applicare, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio.
--	--

<p>Scuola Primaria</p> <p>Alla fine della classe quinta</p>	<p>L' alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie; • Utilizzare dizionari. • Pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprimere giudizi sugli esiti; • Rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.
---	--

Scuola Secondaria di I grado

Classe prima

Organizzare e applicare informazioni da fonti diverse.

- Ricavare da fonti diverse (scritte, orali, iconiche, digitali...) informazioni utili per i propri scopi (semplice esposizione o ricerca).
- Individuare, a partire da domande-stimolo e con l'aiuto dell'insegnante, le relazioni che intercorrono tra le informazioni/conoscenze.
- Collegare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza.
- Compilare e/o interpretare semplici schemi, mappe, tabelle e grafici, allo scopo di organizzare i dati/informazioni raccolte.

Riflettere sul proprio modo di imparare e apprendere semplici strategie d'apprendimento e di studio.

- Riflettere sul proprio modo di imparare con l'aiuto dell'insegnante.
- Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari con l'aiuto dell'insegnante.
- Utilizzare strategie di memorizzazione sempre più complesse.
- Applicare alcune semplici strategie di studio (lettura globale, domande sul testo, riflessioni a partire dal testo, lettura analitica...) seguendo le indicazioni dell'insegnante

Scuola Secondaria di I grado

Classe seconda

Organizzare e applicare informazioni da fonti diverse.

- Ricavare e selezionare da fonti diverse (scritte, orali, iconiche, digitali...) informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di un'esposizione o ricerca più elaborata).
- Individuare, a partire da domande-stimolo, le relazioni che intercorrono tra le conoscenze.
- Compilare e/o interpretare semplici schemi, mappe, tabelle e grafici, allo scopo di organizzare i dati/informazioni

	<p>raccolti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collegare le informazioni/conoscenze provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza e nella pratica quotidiana. <p>Riflettere sul proprio modo di imparare e apprendere semplici strategie d'apprendimento e di studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sul proprio modo di imparare con l'aiuto dell'insegnante; • Applicare alcune semplici strategie di studio (lettura globale, domande sul testo, riflessioni a partire dal testo, lettura analitica, sottolineatura, individuazione di parole chiave, creazione di sintesi ripetizione...) in modo sempre più consapevole e rispondente al proprio stile di apprendimento seguendo le indicazioni dell'insegnante; • Regolare i propri percorsi di azione in base ai feedback interni/esterni; • Mantenere la concentrazione sul compito, anche complesso, per il tempo necessario; • Utilizzare strategie di memorizzazione in modo sempre più consapevole e adeguato al proprio stile di apprendimento.
<p>Scuola Secondaria di I grado</p> <p>Classe Terza</p>	<p>Organizzare e applicare informazioni da fonti diverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare e selezionare da fonti diverse (scritte, orali, iconiche e digitali...), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di un'esposizione o per scopo di studio) in modo consapevole; • Confrontare informazioni/conoscenze reperite attraverso la consultazione di fonti diverse, allo scopo di individuarne le relazioni; • Formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzare strategie di autocorrezione; • Interpretare e costruire schemi, mappe, grafici e tabelle per organizzare i dati/informazioni raccolti.

Riflettere sul proprio modo di imparare e apprendere semplici strategie d'apprendimento e di studio.

- Applicare in modo consapevole, adeguato al proprio stile di apprendimento, strategie di memorizzazione;
- Applicare strategie di studio e rielaborare le conoscenze organizzandole in schemi, scalette e/o riassunti;
- Applicare personali strategie di studio (lettura globale, domande sul testo, riflessioni a partire dal testo, lettura analitica, sottolineatura, individuazione di parole chiave, creazione di sintesi ripetizione...); valutare i propri risultati con l'aiuto dell'insegnante;
- Descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento;
- Trasferire autonomamente conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi.
- Mantenere autonomamente la concentrazione sul compito, anche complesso, per i tempi necessari.

Competenza Chiave Europea
Competenza in materia di Cittadinanza
Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Scuola dell'Infanzia

Diritto, Costituzione e Legalità

- Prendere coscienza di alcuni Diritti dei bambini;
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza propria e altrui, la salute e per il rispetto delle persone;
- Partecipare alle attività e ai giochi rispettando le regole;
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini tenendo conto del proprio e dell'altri punto di vista, delle differenze e rispettandoli.

Sviluppo Sostenibile

- Esplorare gli ambienti circostanti;
- Rispettare le persone, le cose, i luoghi e l'ambiente.

Cittadinanza Digitale

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

<p>Scuola Primaria</p> <p>Tutte le classi</p>	<p>Diritto, Costituzione e Legalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principi della Costituzione italiana, ne coglie il significato, comprende il valore della legalità. • È consapevole che a ogni diritto corrisponde un dovere in base al rispetto reciproco e al valore democratico di uguaglianza. • Dimostra atteggiamenti di attenzione verso gli altri. • Conosce gli elementi necessari dell'educazione stradale. • Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana Comune e Municipi. • Conosce l'origine e lo scopo dell'Unione Europea e dei principali organismi internazionali. <p>Sviluppo Sostenibile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende la necessità di uno sviluppo ecosostenibile anche in relazione agli obiettivi dell'Agenda 2030. • Coglie il valore del patrimonio culturale e artistico e l'importanza del rispetto dei beni pubblici comuni. • Manifesta cura di sé e della propria salute e sicurezza <p>Cittadinanza Digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa in modo consapevole le nuove tecnologie nell'esercizio di una reale Cittadinanza digitale.
---	---

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Prima</p>	<p>Diritto, Costituzione e Legalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza dei principi e delle regole della Costituzione italiana. • Riconoscere i principi fondamentali della Carta costituzionale e la relazione con la vita sociale. • Acquisire consapevolezza dei principali diritti e doveri espressi nella Costituzione.
--	---

- Adottare nella vita quotidiana atteggiamenti civili e democratici.
- Conoscere le principali problematiche relative all'integrazione e alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità.
- Acquisire consapevolezza del fatto che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri.

Sviluppo Sostenibile

- Adottare nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali-
- Imparare a prendersi cura della propria salute.
- Imparare a promuovere lo sviluppo sostenibile.
- Conoscere le principali problematiche relative all'integrazione e alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità;
- Essere consapevole del fatto che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri;

Cittadinanza digitale

- Essere consapevole dell'esistenza di varie tipologie di device e del loro diverso utilizzo in relazione all'attività da svolgere;
- Conoscere le regole essenziali della Netiquette (bon ton in rete);
- Essere consapevole dei rischi della rete e saper individuarli.

**Scuola Secondaria I
grado
Classe Seconda**

Diritto, Costituzione e Legalità

- Riconoscere i principi fondamentali della carta costituzionale e la relazione con la vita sociale e politica del nostro Paese.
- Conoscere e comprendere la Costituzione Italiana: cenni sui principali organi dello Stato e loro funzioni;
- Comprendere anche attraverso lo studio di articoli significativi della Costituzione Italiana, temi e norme di convivenza civile e democratica.
- Analizzare i principi fondamentali e gli articoli 1 e 4 della Costituzione;
- Comprendere il ruolo e il valore dell'Unione Europea.
- Individuare le caratteristiche essenziali delle norme europee e riconoscere le opportunità da esse offerte.
- Conoscere e condividere i diritti e i doveri del cittadino;
- Conoscere organi e funzioni che regolano i rapporti tra i cittadini;

Sviluppo Sostenibile

- Adottare nella vita quotidiana atteggiamenti civili e responsabili anche nel rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali;
- Imparare a prendersi cura della propria salute;
- imparare a promuovere lo sviluppo sostenibile;
- Conoscere le principali problematiche relative all'integrazione e alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità;
- Essere consapevole del fatto che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri; conoscere le cause dell'inquinamento;

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato di sostenibilità e gli obiettivi comuni proposti dall'Agenda 2030; <p>Cittadinanza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole dell'esistenza di varie tipologie di device e del loro diverso utilizzo in relazione all'attività da svolgere; • Essere consapevole dei rischi della rete e saper individuarli • Conoscere le regole essenziali della Netiquette (bon ton in rete); • Conoscere i rischi della Rete.
--	--

<p>Scuola Secondaria I grado</p> <p>Classe Terza</p>	<p>Diritto, Costituzione e Legalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il concetto di Stato, Regione, Città metropolitana, Comune e Municipi e riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione italiana e dalle Carte Internazionali. • Conoscere la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. • Conoscere e comprendere le fonti del diritto italiano. • Comprendere i processi da cui ha avuto origine la Costituzione italiana come sistema di valori condivisi. • Trasmettere una cultura di contrasto alle mafie- • Conoscere e comprendere il valore dell'ONU: Organismi e agenzie internazionali • Essere consapevole dell'importanza che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo. • Acquisire il senso della legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità, al fine di promuovere azioni finalizzate al
--	---

miglioramento continuo del proprio contesto di vita

Sviluppo Sostenibile

- Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
- Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e saper riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.
- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo; sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
- Prendere coscienza di concetti come lo Sviluppo Sostenibile, la tutela della Biodiversità e del Turismo sostenibile;
- Educare alla salute, con particolare riferimento alla tematica delle dipendenze;

Cittadinanza digitale

- Prendere piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.
- Essere in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.
- Saper distinguere l'identità digitale da un'identità reale e saper applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.
- Essere consapevole dei rischi della Rete e come riuscire a individuarli.
- E' in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella Rete e navigare in modo sicuro.
- Prendere piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.
- Essere in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

- Essere in grado di costruire e condividere contenuti di conoscenza attraverso alcune web apps, da solo o in gruppo, su indicazioni dei docenti.

Competenza chiave europea

Competenza imprenditoriale

Traguardi per lo sviluppo della competenza

SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPO DI ESPERIENZA: Tutti
Sez. 3-4-5 anni Scuola Infanzia	<ul style="list-style-type: none">• Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prendere decisioni.• Assume e porta a termine compiti e iniziative.• Pianifica e organizza il proprio lavoro;• realizza semplici progetti.• Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza;• adotta strategie di problem solvin

Scuola Primaria Alla fine della classe terza	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none">• effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto;• valutare alternative e prendere decisioni collaborando attivamente nel gruppo;• portare a termine le consegne e prendere iniziative nel gioco, nelle relazioni e nel compito assegnato;• pianificare ed organizzare il proprio lavoro, realizzare semplici progetti;• trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza;• adottare strategie di problem solving.
---	---

Scuola Primaria	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none">• dimostrare originalità e spirito di iniziativa;
------------------------	--

Alla fine della classe quinta

- rispettare le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità scolastica;
- assumere iniziative personali;
- pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità;
- valutare gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte;
- esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza e valutare gli esiti;
- utilizzare alcune conoscenze apprese, per risolvere problemi di esperienza;
- generalizzare soluzioni a problemi;
- gestire i conflitti: chiedere aiuto nelle difficoltà e fornire aiuto a chi lo richiede;
- organizzare il proprio lavoro in modo autonomo e responsabile, pianificandolo attraverso priorità, fasi di lavoro e procedure.

Scuola Secondaria di I grado

Classe prima

L'alunno sa

- Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità;
- Chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà;
- Conoscere la fasi di una procedura;
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro con la guida dell'insegnante e realizzare semplici progetti;
- Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo o con l'aiuto di insegnanti;
- Lavorare in team condividendo compiti e responsabilità.

Scuola Secondaria di I grado

Classe seconda

L'alunno sa

- Prendere decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo;
- Sapere coordinare l'attività personale e/o di un gruppo;
- Sapersi autovalutare riflettendo sul percorso svolto;
- Avere spirito di iniziativa ed essere capace di produrre idee e progetti creativi;
- Chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede;
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro e realizzare progetti di media difficoltà.

Scuola Secondaria di I grado

Classe Terza

L'alunno sa

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro e al contesto;
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza;
- Assumere e completare iniziative nella vita personale e in gruppo, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze;
- motivare le scelte singolarmente e/o condivise con un gruppo;
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura;
- Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite didattiche e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti;
- Saper valutare tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato e saper coordinare l'attività personale e/o di un gruppo;
- Essere in grado di autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.

Competenza chiave europea

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Traguardi per lo sviluppo della competenza

SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPO DI ESPERIENZA:
Sez. 3-4-5 anni Scuola Infanzia	Scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none">• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte in autonomia.• Riconosce segnali e ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e attua pratiche corrette di cura di sé e di igiene.• Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali.• Si applica in giochi individuali e di gruppo.• Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio e interagisce con gli altri in giochi di movimento, musica e danza.• Inventa ed esprime storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.• Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.• Scopre il linguaggio musicale attraverso uso della voce, del corpo e oggetti, e produce semplici sequenze sonoro-musicali.• Fa esperienza di alfabeti musicali informali per percepire e produrre suoni.• L'alunno utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità e le tradizioni culturali in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.

Scuola Primaria

Alla fine della classe terza

Educazione motoria

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori.
- Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva

- Utilizzare in forma creativa modalità espressive e corporee.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.

Il gioco, lo sport e le regole del fair play.

- Conoscere e applicare modalità esecutive di gioco-sport.
- Saper utilizzare numerosi giochi applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri.
- Imparare a rispettare le regole nella competizione sportiva, accettare la sconfitta e vivere la vittoria cercando di rispettare i perdenti.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.

- Conoscere comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti.

Arte e immagine

Esprimersi e comunicare

- Elaborare produzioni personali, rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Colorare in modo appropriato seguendo le istruzioni.

Osservare e leggere le immagini

- Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente.

Comprendere e apprezzare le opere e i manufatti

- Familiarizzare con alcune forme artistiche e di produzione artigianale appartenenti alla propria cultura.

Storia

Uso delle fonti:

- Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.
- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.

Organizzazione delle informazioni:

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
- Conoscere la funzione e l'uso di strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale..).

Strumenti concettuali:

- Seguire e comprendere vicende del passato.
- Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- Individuare analogie e differenze in eventi lontani nello spazio e nel tempo.

Produzione scritta e orale.

- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni e brevi testi scritti.
- Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.

Geografia**Orientamento:**

- Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.

Linguaggio della geo-graficità:

- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.
- Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.

Paesaggio:

- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.
- Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.

Regione e sistema territoriale:

- Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.
- Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.

Musica

- Il bambino utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità e le tradizioni culturali in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.

	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte in autonomia. • Inizia a intuire i parametri del suono discriminandoli in base alla durata e intensità, anche attraverso la simulazione corporea degli stessi e la loro riproduzione con l'utilizzo della voce. • Esegue canti corali accompagnandoli ritmicamente con il movimento del corpo e semplici strumenti musicali. • Individuare il ritornello ed elementi ricorrenti evidenti in un brano musicale. • Individuare cambiamenti ritmici, quali i segni di agogica (rallentando e accelerando) e adattamento corporeo al tempo. • Definire il carattere di un brano dandone una interpretazione narrativa.
--	---

<p>Scuola Primaria</p> <p>Alla fine della classe quinta</p>	<p>Educazione motoria</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sè, agli altri. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco- sport. • Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. • Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando il senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
---	---

Arte e immagine

Esprimersi e comunicare.

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche, per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.

Osservare e leggere le immagini.

- Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente.
- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi relativi al linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio), individuando il loro significato espressivo.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte.

- Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
- Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale e con la propria cultura.
- Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti.

Storia

Uso delle fonti:

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- Rappresentare, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.

Organizzazione delle informazioni.

- Leggere una carta storico- geografica relativa alle civiltà studiate.
- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- Confrontare i quadri storici delle varie civiltà.

Strumenti concettuali.

- Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C – d.C) .
- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.
- Produzione scritta e orale.
- Confrontare le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso cartacei e digitali.
- Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.

Geografia

Orientamento:

- Orientarsi utilizzando i punti cardinali.
- Conoscere le carte geografiche e tematiche relative al territorio italiano.

Linguaggio della geo – graficità:

- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio – demografici ed economici.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
- Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

Paesaggio:

- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze.

Regione e sistema territoriale:

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico – culturale, amministrativa).
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

Musica

- Riconoscimento delle caratteristiche del suono: timbro, intensità, altezza e durata.
- Riconoscimento delle famiglie degli strumenti musicali (cordofoni, fiati e percussioni).
- Riconoscimento dei principali generi musicali.
- Riconoscimento di alcuni gesti utilizzati dall'Insegnante nella Direzione ed esecuzione di canti.
- Conoscere lo Strumentario Orff e la produzione del suono.
- Esplorare, anche in modo creativo alcuni oggetti sonori sperimentando varie modalità di produzione del suono (percuotere, scuotere, grattare).
- Accompagna canti o brani strumentali ritmicamente mantenendo la pulsazione.
- Individua il ritornello e altri elementi ricorrenti evidenti in un brano musicale, i cambiamenti ritmici, quali i segni di agogica (rallentando e accelerando) adattandoli anche dal punto di vista corporeo al tempo del brano.
- Inventare testi nuovi nonché filastrocche per una canzone, correlandoli con il ritmo del brano.

Scuola Secondaria di I grado

Classe prima

Storia

Lo studente

- Conosce gli aspetti più significativi della storia italiana, europea e mondiale dell'epoca medievale;
- Seleziona e organizza informazioni con mappe, schemi, tabelle e risorse digitali;
- Costruisce mappe spazio temporali per organizzare i concetti studiati
- Usa le conoscenze per comprendere i problemi di convivenza civile;
- Colloca gli eventi storici studiati nel tempo e nello spazio;
- Riconosce e usa fonti di diverso tipo, anche digitali, per ricavare conoscenze su temi definiti;
- Espone, guidato dall'insegnante, le conoscenze apprese utilizzando il linguaggio specifico.

Geografia

Lo studente conosce

- vari tipologie di carte per la rappresentazione del territorio e le loro caratteristiche;
- gli strumenti tradizionali e innovativi per orientarsi;
- i concetti di latitudine e longitudine per individuare un punto su una carta;
- gli elementi di base del linguaggio della geo-graficità;
- gli strumenti e il linguaggio dello spazio geografico;
- il territorio italiano ed europeo;
- l'importanza della tutela e la valorizzazione dell'ambiente;
- i principali paesaggi e le regioni italiane;
- e utilizza, guidato dall'insegnante, il lessico specifico della disciplina;

Lo studente sa

- leggere ed interpretare le varie tipologie di carte e ricavare le informazioni più significative;
- leggere e interpretare correttamente i vari tipi di grafici;
- utilizzare strumenti e metodi di rappresentazione semplici dello spazio geografico;
- riconoscere geograficamente i paesaggi differenti; gli elementi comuni del territorio attraverso l'osservazione diretta dell'ambiente circostante.
- riconoscere le caratteristiche delle regioni italiane dal punto di vista geografico e culturale.

Musica

L'alunno

- esplora diversi eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- decodifica e utilizza gli elementi base della notazione tradizionale;
- articola combinazioni ritmiche, timbriche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti;
- analizza e contestualizza brani di diverse epoche storiche (musica antica e medievale).

Arte e immagine

L'alunno

- realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

Educazione motoria

- Acquisisce consapevolezza delle competenze motorie
- Conosce criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Utilizza gli aspetti comunicativo relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri
- E' capace di integrarsi nel gruppo.

Religione

L'alunno

- è aperto alla sincera ricerca della verità, sa interrogarsi sul trascendente e porsi delle domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione culturale e religiosa;
- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti);
- individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza;

- L'alunno individua, a partire dalla Bibbia, l'avvento di Gesù, il Messia, come tappa di storia della salvezza e apprende le nozioni principali sulla vita e l'insegnamento di Gesù.

Scuola Secondaria di I grado

Classe seconda

Storia

Lo studente

- Conosce gli aspetti più importanti dei momenti storici italiani, europei e mondiali dell'epoca moderna;
- Seleziona e organizza le informazioni con mappe, schemi, tabelle grafici e risorse digitali;
- Costruisce grafici e mappe spazio-temporali per organizzare i concetti studiati;
- Usa le conoscenze per comprendere i problemi di convivenza civile;
- Colloca gli eventi storici nel tempo e nello spazio;
- Inizia ad approcciarsi in modo personale alle informazioni ricavate dai documenti;
- Riconosce e usa fonti di diverso tipo per ricavare conoscenze su temi definiti;
- Espone le conoscenze apprese in modo consapevole e personale;
- Conosce e utilizza il linguaggio specifico.

Geografia

Lo studente conosce

- le varie tipologie delle carte geografiche e le loro caratteristiche;
- gli strumenti tradizionali e innovativi per la rappresentazione dello spazio geografico;
- gli elementi fondamentali del linguaggio della geo-graficità;

- Le caratteristiche fisico climatiche e antropiche delle principali regioni europee e degli Stati più significativi;
- il patrimonio naturale e storico artistico del proprio territorio;
- l'importanza della tutela e della valorizzazione dell'ambiente.

Lo studente sa

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi;
- Utilizzare strumenti e metodi di rappresentazione adeguati dello spazio geografico;
- Leggere e sperimentare le varie tipologie di carte geografiche, utilizzando le scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia;
- Utilizzare i termini specifici della disciplina;
- Riconoscere gli elementi del territorio europeo anche dal punto di vista geo-politico e culturale;
- Individuare all'interno delle realtà geografiche studiate gli elementi che costituiscono il patrimonio da tutelare;
- Acquisire la consapevolezza dei comportamenti necessari per la tutela e la valorizzazione del patrimonio.

Musica

L'alunno

- riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale;
- Elabora e personalizza brani musicali esistenti. Esprime la propria creatività attraverso esecuzioni strumentali e vocali di media difficoltà;
- Analizza e contestualizza brani di diverse epoche storiche (musica rinascimentale e barocca).

Arte e immagine

L'alunno

- realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo;
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte medievale, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi

	<p>diversi dal proprio;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. <p>Educazione motoria</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce e potenzia la consapevolezza delle sue competenze motorie, sia nei limiti che nei punti di forza. • Rispetta i criteri di base di sicurezza per se' e per gli altri • Applica attivamente i valori sportivi (FAIR PLAY) nelle attività di gioco-sport. • E' capace di assumersi delle responsabilità . • <p>Religione</p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza a partire dal cristianesimo delle origini; • Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende contestuali della storia civile elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole; • Riconosce i linguaggi espressivi della fede; • Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende contestuali della storia civile elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole.
<p>Scuola Secondaria di I grado</p> <p>Classe Terza</p>	<p>Storia</p> <p>Lo studente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli aspetti essenziali dei più importanti momenti storici italiani, europei e mondiali dall'epoca contemporanea a quella attuale; • Seleziona e organizza le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali;

- Costruisce mappe spazio temporali per organizzare i concetti studiati e li rielabora in modo personale;
- Usa le conoscenze per comprendere i problemi di convivenza civile e li mette in relazione con i fenomeni storici studiati;
- Si approccia in modo critico e personale alle informazioni ricavate dai documenti
- Riconosce e usa fonti di diverso tipo per ricavare conoscenze su temi definiti
- Espone le conoscenze apprese in modo consapevole e personale operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni;
- Conosce e utilizza il linguaggio specifico.

Geografia

Lo studente conosce

- i vari tipi di carte e le loro caratteristiche, gli strumenti tradizionali e innovativi per l'orientamento e sa localizzare gli elementi della geo-graficità europei e mondiali;
- i concetti cardine e specifici del linguaggio della geografia;
- Le caratteristiche fisico climatiche e antropiche dei principali territori extra-europei e degli Stati più significativi;
- l'importanza della tutela e della valorizzazione dell'ambiente;

Lo studente sa

- Utilizzare e sperimentare strumenti e metodi di rappresentazione complessi dello spazio geografico;
- Leggere, sperimentare ed interpretare vari tipi di carte geografiche utilizzando strumenti tradizionali ed innovativi;
- Utilizzare e interpretare carte, grafici, dati statistici e immagini per conoscere e comunicare fatti e fenomeni sociali e territoriali;
- Riconoscere gli elementi dei territori extra-europei;
- Sperimentare ed interpretare temi e problemi volti alla valorizzazione dell'ambiente e del proprio territorio;
- Riconoscere le caratteristiche dei continenti dal punto di vista geopolitico e culturale.

Musica

L'alunno

- decodifica la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura; riconosce i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale;
- Interviene con idee personali nell'attività pratica e collettiva e compone sequenze ritmico- melodiche utilizzando le conoscenze acquisite;
- Analizza e contestualizza brani di diverse epoche storiche (musica classica e romantica);

- Conosce, descrive e interpreta in modo critico opere d'arte musicali del Novecento e contemporanee, discernendo tra i diversi generi musicali d'appartenenza (blues, jazz, rock eccetera);
- Valuta in modo funzionale ed estetico ciò di cui fruisce e riesce a raccordare la propria esperienza alle tradizioni storiche e alle diversità culturali contemporanee.

Arte e immagine

L'alunno

- realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi;
- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali;
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio;
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione;
- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

Educazione motoria

L'alunno

- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "**star bene**" per un corretto stile di vita e di prevenzione.
- Applica attivamente i valori sportivi (**fair play**) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole
- E' capace di impegnarsi per il bene comune, attivando si consapevolmente per l'inclusione di compagni in svantaggio

Religione

L'alunno

- è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sull'assoluto, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale;
- Sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità accogliente;
- Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della storia della salvezza (ebraismo e cristianesimo), della vita di Gesù, del cristianesimo delle origini, gli elementi fondamentali della storia della Chiesa;
- Riconosce i linguaggi espressivi della fede;
- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana, si interroga sul senso dell'esistenza e la felicità, impara a dare valore ai propri comportamenti, relazionandosi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

ISTITUTO COMPRENSIVO
Decimoputzu - Siliqua
CURRICOLO VERTICALE
INTEGRAZIONE COMPETENZE STEM /STEAM
a.s. 2023-24



STEM è l'acronimo di **Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica** e fa riferimento ad una revisione delle metodologie didattiche finalizzata all'**integrazione delle discipline scientifiche**. Questa integrazione tra discipline e saperi si è resa necessaria in questi ultimi anni per affrontare e comprendere una realtà che ci circonda sempre più complessa.

Con le discipline STEM, viene introdotto un innovativo approccio basato su una didattica e un apprendimento interdisciplinare alla cui base vi è una nuova filosofia educativa che si serve dell'educazione scientifica per fornire delle soluzioni alle problematiche che si presentano nel mondo contemporaneo sempre più interconnesso con la tecnologia. È necessario un approccio interdisciplinare in cui abilità che provengono da diverse discipline si contaminano e si fondono in nuove competenze. La contaminazione è tra le discipline teoriche, scienza e matematica, con quelle pratiche, tecnologia e ingegneria.

Queste sono funzionali all'acquisizione delle 4C, individuate dalla NEA, National Education Association:

1. **Il pensiero critico (Critical thinking)**
2. **La comunicazione (Communication)**
3. **La collaborazione (Collaboration)**
4. **La creatività (Creativity)**

Scegliere l'approccio STEM migliorerà l'apprendimento degli studenti in quanto li abituerà a riflettere sulla vita reale, e questo a partire dalla scuola dell'infanzia; qui la naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

L'approccio STEM ha come obiettivo la valorizzazione delle connessioni ed è un sistema di insegnamento sperimentale perché ciascun studente può interpretare uno stesso evento e apprendere una medesima nozione in maniera diversa in base alla **multidisciplinarietà**. Lo scopo è quello di preparare i bambini e i ragazzi alla vita quotidiana reale, dove ogni situazione si può manifestare in forme differenti e può avere soluzioni e valutazioni altrettanto diverse.

L'approccio STEM, però, è in questo senso limitato perché **non premia le capacità letterarie e artistiche degli studenti in tutte le sue forme** (disegno, musica, letteratura, scrittura): ecco perché **dalla STEM si passa alla STEAM**.



La **STEAM** interviene dove la **STEM** non arriva, rappresentandone un **ampliamento** e, al tempo stesso, un **completamento**. L'insegnamento STEAM prevede un'educazione che viene definita attraverso un'integrazione di più materie. È l'acronimo anglosassone di **Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica**. In pratica, con la STEAM all'approccio interdisciplinare che ha come obiettivo non solo l'avvicinamento alla tecnologia da parte degli studenti, si unisce lo **stimolo della creatività artistica e di espressione** degli stessi. Il percorso scolastico degli allievi è incentivato alla carriera scientifica senza però tralasciare la cultura in generale. Da qui nasce la necessità di **promuovere la multidisciplinarietà orientata a fornire un'istruzione a 360 gradi**, trasferendo conoscenze scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche, artistiche, umanistiche e relazionali.

Per far fronte ai cambiamenti e alla complessità sempre crescente della nostra società, il punto di vista STEAM può rappresentare una soluzione per **trasmettere all'allievo una conoscenza migliore delle cose** che possa favorire una **maggiore apertura mentale nel ragionamento**. **STEM e STEAM insegnano a ragionare in maniera differente**, abbandonando i "compartimenti stagni" e promuovendo un percorso cognitivo più approfondito, invitando a osservare la stessa situazione da più direzioni.

Fin dai primi anni scolastici, ci si può avvicinare a questo approccio e poi proseguire per l'intera carriera attraverso delle metodologie specifiche.

Le metodologie per le STEAM

- **Laboratorialità e learning by doing**

L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEAM. Il coinvolgimento in attività pratiche e progetti consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Questo approccio, inoltre, aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, stimolandoli a identificare le proprie strategie di apprendimento, a individuare eventuali difficoltà, ad applicare strategie volte a sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e del proprio progresso.

- **Problem solving e metodo induttivo**

Lo sviluppo delle competenze di *problem solving* è essenziale se promosso attraverso attività che mettano gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidino a trovare soluzioni innovative. Il metodo induttivo, che parte dall'osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie, è un approccio efficace per lo sviluppo del pensiero critico e creativo. L'apprendimento basato sul problem solving e su sfide progettuali consente agli studenti di sviluppare competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Gli studenti possono identificare un problema, pianificare, implementare e valutare soluzioni, sviluppando così una comprensione approfondita dei concetti e delle abilità coinvolte. Inoltre, stabilire collegamenti con il mondo reale può rendere l'apprendimento più significativo e coinvolgente. È proprio la matematica, come disciplina che consente di comprendere e costruire la realtà, sostiene lo sviluppo del pensiero logico fornendo gli strumenti necessari per la descrizione e la comprensione del mondo e per la risoluzione dei problemi.

- **Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa**

L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità possono consentire agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi. In questo modo si incoraggiano gli studenti a diventare autonomi nell'apprendimento favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. Ciò può essere facilitato fornendo opportunità per l'autovalutazione, la pianificazione individuale e la scelta di attività di apprendimento in base agli interessi e alle preferenze degli studenti. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali stimola il ragionamento attraverso la scomposizione e ricomposizione dei dati e delle informazioni e, specialmente quando la situazione può essere inquadrata sotto una molteplicità di punti di vista e non presenta soluzioni univoche, attiva il pensiero divergente, favorendo lo sviluppo della creatività.

- **Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo**

Il lavoro di gruppo, dove ciascuno studente assume specifici ruoli, compiti e responsabilità, personali e collettive, consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'apprendimento tra pari, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica. Gli studenti possono così lavorare in coppie o gruppi per spiegare concetti, risolvere problemi insieme e offrire supporto reciproco, favorendo così l'apprendimento collaborativo e la condivisione delle conoscenze.

- **Promozione del pensiero critico nella società digitale**

L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Queste risorse offrono spazi di esplorazione, sperimentazione e applicazione delle conoscenze, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile. L'utilizzo delle nuove tecnologie non deve essere però subito ma governato dal sistema scolastico. Deve essere mirato ad incentivare gli studenti a sviluppare il pensiero critico al fine di diventare cittadini digitali consapevoli. La creazione di un pensiero critico può essere incoraggiata attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.

- **Adozione di metodologie didattiche innovative**

Per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti, la scuola dovrebbe superare i modelli trasmissivi, ricorrendo anche alle tecnologie, adottando una didattica attiva che pone gli studenti in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni. La diffusione delle migliori esperienze attuate negli ultimi anni incentiva il processo di trasformazione della didattica, soprattutto per l'approccio integrato alle discipline STEAM.

Le nuove strategie per l'apprendimento

Le strategie di apprendimento- laboriose, dinamiche e attive - suggerite per tutti gli ordini di scuola sono:



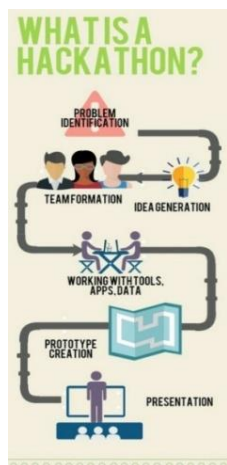
Tinkering: è una forma di apprendimento informale in cui si “impara facendo” per esprimersi e sperimentare. Infatti, lo scopo è insegnare a “pensare con le mani” e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali (realizzando oggetti con materiali poveri). L'alunno è stimolato a sperimentare e le vari e attività devono essere realizzate in gruppo.

TEAL (Technology Enabled Active Learning: tecnologia per l'apprendimento attivo): è una metodologia didattica, che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali sul computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche (ad es. ampiezza, luminosità, ecc.), con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi.

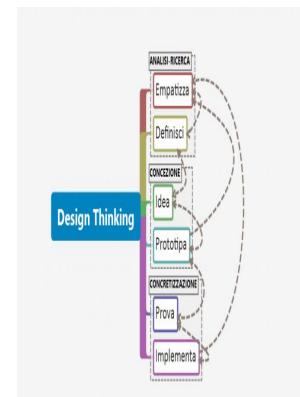
PBL (ProblemBased Learning: l'apprendimento basato sui problemi): è un approccio pedagogico centrato sullo studente che utilizza l'analisi di un dato problema quale scenario di partenza per l'acquisizione di nuove conoscenze. In particolare, i discenti vengono incoraggiati attivamente al ragionamento e alla risoluzione del problema ricavando e attingendo in modo autonomo a tutte le fonti informative necessarie a tale scopo.



Design thinking: è un modo di fare didattica, rendendo designer gli studenti stessi: vuol dire applicare in classe un approccio didattico che permetta di mettersi in gioco e di esercitare una serie di competenze, così come fa il designer, con uno studio dell'oggetto richiesto (anche un racconto, un testo poetico) rispetto al committente e questo può essere applicato a qualsiasi ambito disciplinare.



Hackathon: è un termine che deriva dall'unione della parola hack, utilizzata in ambito informatico, e marathon. Il termine è stato diffuso per la prima volta nel 1999, coniato da esperti informatici in occasione di alcuni eventi che li vedevano impegnati a trovare insieme delle soluzioni per migliorare il sistema operativo al quale stavano lavorando e per risolvere alcuni problemi. Questa metodologia è stata poi introdotta in ambito didattico per promuovere il ragionamento e il gioco di squadra. Gli studenti, quindi, si trasformano in programmatori, esperti di grafica, di web design, comunicatori e progettisti. Si dividono i compiti ed imparano a comprendere meglio i diversi talenti mettendo in piedi un progetto completo, sia nella fase ideativa che espositiva. Gli hackathon possono essere così un'opportunità per la scuola che in maniera innovativa vuole aprirsi alle STEAM ed in generale ai percorsi di trasformazione digitale per stimolare la creatività, il problem solving e il lavoro di squadra tra gli studenti.



Debate: è un confronto formale, e non libero, nel quale due squadre (composte ciascuna di due o tre studenti) puntellano e controbattono un'affermazione data, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro): è un'attività degli studenti, che essi gestiscono con autonomia, in relazione alla fascia d'età. In un dibattito la domanda attorno alla quale si ragiona è chiusa e richiede di schierarsi apertamente o per il SI' o per il NO. Può essere applicato anche a temi etici in ambito STEAM.



IBL (Inquiry Based Learning): è un approccio educativo che favorisce lo sviluppo del pensiero critico, la risoluzione di problemi e lo sviluppo di competenze pratiche. Questa metodologia consente agli studenti di essere i veri protagonisti delle attività didattiche durante le quali sono invitati a porre domande, proporre ipotesi di risoluzione di problemi, realizzare esperimenti e verifiche sotto la guida dei propri docenti. La possibilità di raccogliere dati e di discutere la fattibilità delle ipotesi proposte può contribuire anche allo sviluppo delle "soft skills", competenze fondamentali per affrontare sfide complesse e preparare gli studenti a diventare cittadini attivi.

CRITICAL THINKING- PENSIERO CRITICO

*Pensare in maniera critica vuole dire identificare e valutare le informazioni, stabilire l'importanza dei concetti, comprendere le connessioni, rilevare incongruenze ed errori, risolvere i problemi in modo organizzato e costruire argomenti in maniera fondata e obiettiva. Il pensiero critico è un **processo aperto e flessibile** e non smette mai di mettere in discussione la realtà, compresi i valori e le convinzioni che genera.*

Competenze specifiche	Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia	Traguardi alla conclusione della scuola Primaria	Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria
Individuare e risolvere situazioni problematiche; sviluppare il pensiero logico-matematico e creativo usando modelli di presentazione di base.	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza • Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati. • Verificare e valutare le caratteristiche specifiche di elementi secondo criteri logici diversificati. 	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> • Problematizzare fatti, eventi, fenomeni, situazioni, sottoposti alla sua osservazione o riflessione. • Analizzare una semplice situazione problematica formulando ipotesi e proposte, per la risoluzione • Costruire grafici di tipologie diverse dopo aver studiato un fenomeno e ricavarne relazione e concetti. • Stimare misure, individuando gli strumenti più adatti e 	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare una situazione problematica formulando ipotesi o proposte per la sua risoluzione. • Stimare misure individuando gli strumenti più adatti e riconosce in contesti reali forme dello spazio e le rappresenta graficamente; • Conoscere la grammatica delle immagini (il segno, le forme, il punto, la linea, la superficie, il volume ...) e

		<p>riconosce in contesti reali forme dello spazio e le rappresenta graficamente e anche in maniera creativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la grammatica delle immagini (il segno, le forme, il punto, la linea, la superficie, il volume ...). • Codificare e decodificare semplici schemi, mappe, tabelle e grafici elaborati personalmente. 	<p>decodifica il linguaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Codificare e decodificare schemi, mappe e tabelle e grafici elaborati personalmente.
<p>Osservare i fenomeni fondamentali del mondo fisico e biologico; riconoscere gli interventi dell'uomo sull'ambiente e agire per la sua tutela.</p>	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini e filmati. • Rispettare le regole comuni per relazionarsi positivamente nel gruppo classe e nell'ambiente che lo circonda. • Individuare e rispettare le regole necessarie per il rispetto dell'ambiente e la sua tutela. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico, osservare e descrivere lo svolgimento dei fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali, proporre e realizzare semplici esperimenti. • Riconoscere e distinguere gli elementi naturali o antropici e stabilire relazioni tra l'uomo e l'ambiente. • Individuare le conseguenze dell'azione dell'uomo sull'ambiente. • Riconoscere e riflettere sui 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e sperimentare in laboratorio e all'aperto lo svolgimento dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause. • Riconoscere e distinguere gli elementi naturali e/o antropici; stabilire relazioni e riflette sulle conseguenze delle azioni dell'uomo assumendo e promuovendo scelte e comportamenti sostenibili.

		problemi legati all'ambiente, assumendo e promuovendo scelte e comportamenti sostenibili.	
--	--	--	--

COMMUNICATION– COMUNICAZIONE

(COMPETENZA DIGITALE)

La comunicazione, ovvero l'abilità di saper trasmettere in modo efficace informazioni agli altri, la capacità di adattare il proprio linguaggio ai diversi media utilizzati e l'abilità di trasmettere le proprie idee e i propri processi decisionali quando si comunica con i membri di un team. Un approccio STEAM incentrato sull'applicazione e la pratica può aiutare gli studenti a cimentarsi in attività progettuali di gruppo in cui mettere alla prova le proprie abilità comunicative.

Competenze specifiche	Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia	Traguardi alla conclusione della scuola Primaria	Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria
<p>Saper trasmettere informazioni efficacemente, in forma orale, scritta, e visiva adattando il proprio linguaggio ai diversi contesti.</p>	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diversi codici espressivi e mezzi in relazione al contesto specifico di comunicazione. • Scegliere, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco per comunicare e condividere, con adulti e coetanei la propria esperienza. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare semplici informazioni da fonti scritte, orali, visive e digitali appartenenti a tipologie (fonti) diverse. • Predisporre semplici schemi organizzati di un argomento per produrre elaborati digitali e non. • Utilizzare le immagini e i testi per comunicare semplicemente in maniera creativa. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni corrette da fonti scritte, orali, visive e digitali appartenenti a tipologie diverse; • Predisporre degli schemi organizzati di un argomento per produrre elaborati digitali e non. • Utilizzare in maniera efficace le immagini e i testi per comunicare efficacemente in maniera creativa.

<p>Possedere le strumentalità di base per l'utilizzo delle TIC e saper comunicare con esse ed utilizzarle in maniera etica e sicura.</p>	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione. • Individuare semplici regole per la condivisione di materiali, strumenti, ambienti. • Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali secondo tempi e modalità stabilite. • Individuare con l'aiuto di domande guidate, quali sono i rischi e le minacce per sé e per gli altri in specifici contesti di gioco apprendimento 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le parti principali del computer e utilizzare le sue funzionalità di base in modo consapevole conoscendo e riconoscendo i rischi collegati all'utilizzo delle tecnologie informatiche più comuni. • Utilizzare la rete, con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni e semplici testi e immagini anche con il supporto di semplici tecnologie innovative. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare le principali parti di un pc; utilizzare software per creare prodotti multimediali in modo originale; • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
--	--	---	---

COLLABORATION – COLLABORAZIONE
(IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE)

*Imparare a collaborare significa lavorare con gli altri in modo armonico, aiutandosi l'un l'altro, dividendo i compiti e le scadenze in maniera equa e in base alle proprie attitudini e capacità. Anche in questo caso, le discipline STEM possono aiutare gli alunni, fin dalla scuola dell'infanzia e dalla scuola primaria, ad impegnarsi in un obiettivo che sia collaborativo e non competitivo, in cui lo sforzo di ciascuno può portare al raggiungimento di un traguardo comune. Una forma di collaborazione ancora più avanzata tra persone che utilizzano strumenti digitali come piattaforme online, app e software per condividere informazioni e lavorare insieme allo stesso progetto è la **“digital collaboration”**, una metodologia di lavoro nuova e più performante di quella tradizionale che consente di abbattere le barriere fisiche ed avere una migliore gestione del tempo.*

Competenze specifiche	Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia	Traguardi alla conclusione della scuola Primaria	Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria
Organizzare il lavoro assegnato e il proprio apprendimento in maniera creativa, gestire il tempo e le informazioni.	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione (coding) in un contesto di gioco. Rispettare le regole comuni per relazionarsi positivamente ed essere disponibili a collaborare nel gruppo. 	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> Organizzare il proprio lavoro in modo originale in rapporto al tempo a disposizione divenendo sempre più autonomo. 	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> Distinguere le fasi del lavoro, le pianifica nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse, gli strumenti e le informazioni, rielaborandole in modo originale.
Rispettare le regole e assumere comportamenti responsabili nei	L' alunno/a sa:	L'alunno/a sa:	L'alunno/a sa:

<p>confronti dei pari, degli adulti dell'ambiente, collaborando attivamente e risolvendo conflitti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rispettare, le regole di convivenza civile. • Riconoscere le emozioni, nominarle, distinguerle e utilizzarle in maniera funzionale nel confronto con i pari e gli adulti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare e rispettare le regole di convivenza e, guidato, comprendere le conseguenze delle proprie azioni. • Prendersi cura dell'ambiente in cui si trova e instaura buoni rapporti con gli adulti e con i pari collaborando per la risoluzione dei conflitti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole condivise comprendendone l'importanza e la necessità assumendosi la responsabilità
<p>Riflettere sul proprio percorso e avere consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni.</p>	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portare a compimento semplici attività strutturate proposte dagli adulti. • Svolgere, in autonomia, attraverso l'utilizzo di simboli, semplici autovalutazioni del proprio operato. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e gestire le attività da solo/a, in coppia o in piccolo gruppo. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni e compilare elenchi, liste e semplici tabelle. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere su quanto appreso, matura una consapevolezza critica sul processo personale di apprendimento ed è in grado di valutarlo, cogliendo gli elementi di forza e di debolezza.

CREATIVITY- CREATIVITA'
(SENSO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ)

È la capacità di utilizzare le conoscenze e la fantasia per creare e produrre idee nuove. La creatività, sebbene venga solitamente associata all'ambito artistico, non è affatto un'abilità lontana dalle materie scientifiche, in quanto il pensiero creativo è la capacità di pensare fuori dagli schemi, trovando soluzioni innovative ai problemi.

Competenze specifiche	Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia	Traguardi alla conclusione della scuola Primaria	Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria
Pianificare e gestire i progetti in modo creativo e innovativo.	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un prodotto finale. • Proporre e realizzare, portandole a compimento, semplici attività didattiche o di gioco. • Pianificare e organizzare giochi con regole inventate, anche in collaborazione con il gruppo dei pari. 	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte personali. • Progettare e cooperare in gruppo per l'esecuzione di un semplice prodotto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. • È capace di proporre idee nuove e originali. 	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none"> • Proporre idee nuove e originali, di metterle in atto collaborando con i pari e con gli adulti di riferimento. • Redigere semplici progetti in tutte le sue fasi, valutando gli esiti e documentandoli.

