

ISTITUTO COMPRENSIVO FRANCESCHI TREZZANO SUL NAVIGLIO



CURRICOLO VERTICALE

SVILUPPO

COMPETENZE



PREMESSA

L'istituto Comprensivo Statale "Roberto Franceschi" è costituito da tre ordini di scuola: infanzia, primaria, secondaria di primo grado.

Il **Curricolo Verticale** del nostro istituto è un documento che prevede la programmazione didattica educativa in verticale dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di primo grado. Esso è contenuto nel documento costitutivo della scuola, denominato Piano Triennale dell'Offerta Formativa (P.T.O.F.).

Il curricolo verticale si propone di:

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

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

In quest'ottica, **Curricolo Verticale e Competenze**, sono strettamente intrecciati e la **Certificazione delle Competenze** è un documento rilasciato alla fine di ogni ciclo scolastico, in seguito ad una regolare osservazione, documentazione e valutazione delle competenze.

A partire dal Curricolo di Istituto, i docenti aggiornano periodicamente le **progettazioni didattico-disciplinari**, che individuano le conoscenze, le abilità, le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione al coordinamento tra discipline.

Come principio ispiratore del Curricolo Verticale vi è la promozione della "cultura della CITTADINANZA", con i seguenti obiettivi:

1. fortificare la cittadinanza attiva;
2. formare cittadini consapevoli e responsabili;
3. suscitare consapevolezza di diritti e doveri;
4. favorire la partecipazione alla vita civica, culturale e sociale delle comunità.

NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

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

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

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

1. **Competenza alfabetica funzionale**
2. **Competenza multilinguistica**
3. **Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**
4. **Competenza digitale**
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
6. **Competenza in materia di cittadinanza**
7. **Competenza imprenditoriale**
8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

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

- **Conoscenza = Sapere**

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

- **Abilità = Fare**

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

- **Atteggiamenti = Saper essere**

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

Le competenze si sviluppano in una prospettiva di formazione permanente, dalla prima Infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento in tutti i contesti, quali la scuola, la famiglia, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità. La novità nella definizione di competenza sta nella nuova dizione "**atteggiamenti**", che fornisce un'indicazione preziosa per chi è chiamato a guidare l'allievo nello sviluppo di competenze tali da assicurargli "*resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti*".

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

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

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

INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI

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

Alla luce di quanto detto sopra la scuola è chiamata a costruire il proprio Curricolo tenendo conto delle seguenti nuove Indicazioni:

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

Il quadro di riferimento europeo delinea otto competenze chiave:

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

Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole (Comunicazione, lingua e cultura)	Area linguistica	Italiano
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole (L2)	Area linguistica	Lingue comunitarie
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	La conoscenza del mondo (ordine- misura- spazio- tempo-natura)	Area matematica- scientifico- tecnologica	Matematica, Scienze, Tecnologia, Geografia
Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza (linguaggi, creatività, espressione)	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Tutti i campi di esperienza Il sé e l'altro	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Il sé e l'altro Immagini, suoni e colori Il corpo e il movimento	Ambito espressivo Area motoria	Storia, Arte, Musica, Scienze motorie, Religione

AREA LINGUISTICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CONOSCENZE (Primaria e Secondaria)

- Lessico e forme della comunicazione interpersonale
- Modalità d'ascolto
- Tecniche di narrazione
- Tecniche di descrizione
- Tecniche di lettura
- Caratteristiche e strutture dei testi letti: narrativi, descrittivi, letterari
- Scrittura di frasi semplici e complesse
- Scrittura di testi coerenti nel contenuto, chiari nella forma e corretti nell'ortografia
- Elementi morfosintattici e stilistici della lingua italiana

ABILITÀ

- Ascoltare e comprendere testi, applicando adeguate tecniche interpretative
- Interagire in situazioni comunicative formali e informali con flessibilità, chiarezza, pertinenza e proprietà lessicale
- Leggere e comprendere testi di vario genere ed individuare i tratti caratteristici per forma e contenuto
- Documentarsi in modo appropriato su un argomento specifico
- Scrivere testi di diversa tipologia corretti, coerenti, coesi e adeguati allo scopo
- Potenziare il proprio patrimonio lessicale e riconoscere gli elementi della morfologia, della sintassi
- Utilizzare strumenti di consultazione
- Stabilire relazioni tra situazione di comunicazione, interlocutori e registri linguistici
- Sviluppare un pensiero critico

ATTEGGIAMENTI/COMPETENZE

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

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la 	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipa a scambi comunicativi. - Ascolta e comprende testi orali individuando le informazioni principali e lo scopo. - Legge e comprende testi di vario tipo individuando le informazioni principali e lo scopo e formula su di essi giudizi personali. -Scrive testi ortograficamente corretti, chiari e coerenti. - Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali, quelli in alto uso e quelli specifici delle discipline. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. - Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri. - Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media e dai social, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni in formato digitale, ecc.). - Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. - Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione. - Comprende ed usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base, riconosce e usa termini specialistici. - Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario, anche in formato multimediale. - Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. - Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso. - Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.
--	--	--

<p>scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>- Usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>		
--	--	--

AREA LINGUISTICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CONOSCENZE

- \ Conoscenza lessicale.
- \ Conoscenza delle principali strutture linguistiche e della grammatica funzionale di lingue diverse.
- \ Conoscenza dei principali tipi di interazione verbale.
- \ Conoscenza dei principali elementi culturali anglosassoni.

ABILITÀ

- Comprendere messaggi e annunci
- Interagire in scambi dialogici
- Descrivere i propri vissuti o situazioni di uso comune
- Leggere, comprendere e redigere testi a livelli diversi di padronanza, a seconda delle esigenze individuali

ATTEGGIAMENTI

- \ Rispettare gli aspetti culturali di altri paesi
- \ Interesse e curiosità per le lingue e per la comunicazione interculturale
- \ Approcciarsi positivamente e costruttivamente, attraverso la lingua, al mondo

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: INGLESE
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: LINGUE COMUNITARIE: INGLESE A2 - FRANCESE/TEDESCO/SPAGNOLO A1/A2

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO

<ul style="list-style-type: none"> - Comprende elementari indicazioni in lingua straniera date dall'insegnante. - Il bambino comprende semplici parole legate all'ambiente e memorizza brevi filastrocche e canzoncine. - Interagisce nel gioco, ripete ed esegue semplici 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. - Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. - Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensivo, anche con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. - Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari e a esperienze vissute. - Descrive oralmente e per iscritto, in modo abbastanza complesso, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni e interessi. - Interagisce nella comunicazione; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni complesse e/o di routine. - Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. - Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
---	--	--

	<p>straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p> <ul style="list-style-type: none">- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	
--	---	--

ordini impartiti dall'insegnante.		
-----------------------------------	--	--

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

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

CONOSCENZE

- Conoscere i numeri, le misure, le strutture e le operazioni matematiche fondamentali
- Conoscere i campi di applicazione delle scienze matematiche e della geometria

ABILITÀ

- Saper applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano
- Comprendere e valutare connessioni logiche di argomenti
- Essere in grado di svolgere ragionamenti e prove in ambito matematico e di comunicarli attraverso il linguaggio specifico
- Saper utilizzare e interpretare gli strumenti appropriati della disciplina
- Comprendere e applicare gli aspetti matematici del linguaggio digitale

ATTEGGIAMENTI

- Adottare un approccio oggettivo alla realtà
- Disponibilità a cercare le cause e valutare strategie risolutive pertinenti

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: TUTTI
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: MATEMATICA
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA
<p>- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità .</p> <p>-Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>-Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>- Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>-Ha familiarità con le strategie necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p>	<p>-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>-Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>-Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro,...).</p> <p>-Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo aritmetico e algebrico, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. ● Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. ● Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. ● Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. ● Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ● Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. ● Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). ● Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi

<p>-Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p>	<p>da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>-Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>-Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>-Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>-Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>-Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. ● Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità. ● Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
---	--	---

<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>-Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>-Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>-Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>-Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>-Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.</p>		
---	--	--

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

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

CONOSCENZE

- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale
- Conoscenza di concetti, teorie, principi e metodi scientifici fondamentali
- Conoscenza di tecnologie, prodotti e processi tecnologici
- Comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale
- Comprensione dei vantaggi e dei rischi dell'applicazione di teorie e tecnologie nella società

ABILITÀ

- Applicazione delle corrette metodologie scientifiche, tra cui osservazione ed esperimenti
- Capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi
- Capacità di utilizzare strumenti tecnologici e dati scientifici per raggiungere un obiettivo, formulare una decisione e giungere a conclusione
- Essere in grado di riconoscere le fasi dell'indagine scientifica
- Essere capaci di comunicare procedimenti e conclusioni attraverso un linguaggio specifico

ATTEGGIAMENTI

- Valutazione critica e curiosità
- Interesse per le questioni ecosostenibili ed etiche
- Attenzione alla sicurezza e alla sostenibilità ambientale del progresso scientifico e tecnologico, anche in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO

SCIENZE

-Il bambino manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.

Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

-Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

-Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

-Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, ma anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

-Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

-Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi ed elabora semplici modelli.

-Riconosce le principali

L'alunno:

- Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause.
- Ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.
- Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
- Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
- Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

-Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

-Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

-Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

<p>-Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>-Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti</p> <p>-Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>		
<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO</p>
<p>TECNOLOGI A</p>		
<p>-Il bambino manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>-Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>-Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>-Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>-Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>-Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>-Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>-È attento alle consegne, si</p>	<p>-L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>-Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>-Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>-Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>-Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>-Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. ● Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. ● È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. ● Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. ● Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ● Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. ● Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. ● Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. ● Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

<p>appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p> <p>-Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>		
<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO</p>
<p>GEOGRAFIA</p>		
<p>- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>-Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.</p> <p>-Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>- L'alunno si orienta nello spazio definito utilizzando riferimenti topologici e carte geografiche.</p> <p>- Utilizza semplici strumenti e la terminologia di base del linguaggio specifico della geograficità.</p> <p>- Ricava informazioni geografiche da diverse fonti.</p> <p>-Riconosce i principali elementi fisici del paesaggio geografico (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) con particolare attenzione al territorio italiano.</p> <p>- Individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>- Riconosce le differenze tra gli elementi antropici e naturali individuandone i rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● trae le informazioni richieste tramite l'osservazione indiretta. ● si esprime utilizzando il lessico specifico della disciplina. ● interpreta autonomamente grafici, mappe spazio-temporali e carte. ● costruisce grafici e mappe spazio-temporali, partendo da fonti di vario genere. ● individua su carte mute le principali regioni naturali presenti in Europa. ● descrive una regione naturale europea. ● descrive le principali zone climatiche europee. ● mette in atto autonomamente comportamenti ecosostenibili. ● sa riconoscere l'intervento dell'uomo sull'ambiente. ● sa individuare le aree più densamente popolate d'Europa. ● colloca l'attività economica nel settore corrispondente. ● è in grado di agire responsabilmente verso se stesso, gli altri, l'ambiente. ● sa abbinare ciascuna funzione all'organo corrispondente.

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

- Comprendere vantaggi e limiti delle tecnologie digitali in ordine alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione
- Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione
- Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti
- Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali
- Essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali

ABILITÀ

- Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale nel raggiungimento di obiettivi personali e sociali
- Utilizzare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali
- Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali
- Conoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale e interagire efficacemente con essi

ATTEGGIAMENTI

- Atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro dell'evoluzione digitale
- Approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo degli strumenti informatici

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: TUTTE LE DISCIPLINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA		TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
---	--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - Conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni. - Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi, attraverso di esse. -Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni guidato dall'insegnante. -Dimostra interesse per giochi multimediali, si avvicina con macchine e strumenti tecnologici. -Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno è consapevole dell'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc ...). - Guidato, utilizza motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. - Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi per supportare il proprio lavoro, per scopi di informazione e ricerca. - Conosce le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici. - Usa il programma di videoscrittura e di disegno. - Usa software didattici. - Conosce i principi base del coding. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende l'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...). - Utilizza con autonomia motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. - Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi, sfruttando al massimo le funzioni, per supportare il proprio lavoro, per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni. - Conosce e applica le norme comportamentali da osservare per un corretto utilizzo degli strumenti informatici e dell'interazione in ambienti digitali. - E' in grado di evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; è in grado di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali. - Conosce e utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni,
---	---	--

		<p>disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <ul style="list-style-type: none">- Crea diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling).- Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo.- Realizza ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni- Utilizza i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico.- Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud.- Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**CURRICOLO TRASVERSALE****CONOSCENZE**

- Conoscenza dei codici di comportamento e delle norme di comunicazione proprie di ambienti e società diversi.
- Conoscenza degli atteggiamenti più opportuni per uno stile di vita salutare
- Conoscenza delle strategie di apprendimento personali più efficaci

ABILITÀ

- Individuare le proprie capacità.
- Concentrarsi, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni.
- Imparare e lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma.
- Organizzare il proprio apprendimento, perseverare, saperlo valutare e condividere.
- Cercare sostegno quando opportuno e gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali.
- Essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress.
- Esprimere, comprendere e accogliere punti di vista diversi.

ATTEGGIAMENTI

- Attenzione per il proprio benessere personale, sociale e fisico e cura della propria formazione permanente
- Atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità.
- Rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze.
- Disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi.
- Determinazione nel gestire le difficoltà e i problemi in campo didattico, personale e relazionale
- Interesse per nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti di vita.

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

<ul style="list-style-type: none"> - Ripensa alle proprie azioni e ricostruisce il proprio pensiero. - Ascolta con attenzione; utilizza semplici strategie di memorizzazione. - Interiorizza con la guida dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice compito. - Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi. - Usa semplici strumenti predisposti dall'insegnante per la sequenza e la relazione di pochi e semplici concetti. - Rappresenta in modo grafico le proprie azioni ed esperienze. - Condivide l'uso dei giochi e dei materiali. - Rispetta le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse. - Usa le proprie conoscenze ed abilità per applicarle in una serie di contesti diversi. - Individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi e le utilizza per risolvere semplici problemi di esperienza. - È capace di gestire i propri tempi di apprendimento e riconosce l'importanza del lavoro collaborativo. - Riconosce e applica le regole nei diversi ambienti di vita quotidiana. - Interagisce nei lavori di gruppo rispettando i vari punti di vista. - Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni e compila elenchi, liste e semplici tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse; le confronta per stabilire l'attendibilità; le seleziona a seconda delle priorità e dello scopo. - Raccoglie ed interpreta dati attraverso la ricerca personale e di gruppo. - Sviluppa autonomia di studio. - Organizza le informazioni in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, ecc. - È in grado di trasferire in modo pertinente quanto appreso in nuovi contesti e situazioni. - Dato un compito, un progetto da realizzare, distingue le fasi e le pianifica nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. - Riflette su quanto appreso, matura una consapevolezza critica sul processo personale di apprendimento svolto ed è in grado di valutarlo. - Partecipa in modo efficace e costruttivo.
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**CURRICOLO TRASVERSALE****CONOSCENZE**

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

ABILITÀ

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

ATTEGGIAMENTI

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

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> - Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male e sulla giustizia. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte internazionali. - Riflette sui significati e la pratica quotidiana della Costituzione, sui temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali. - Sviluppa il senso dell'identità personale e 	<ul style="list-style-type: none"> - Coglie e sviluppa il senso dell'identità personale, civica e sociale. - Partecipa in modo responsabile alla vita sociale nel rispetto delle regole condivise e con la consapevolezza che diritti e doveri contribuiscono allo sviluppo qualitativo della convivenza civile. - Riconosce i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo

<ul style="list-style-type: none">- Il bambino raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.- Sviluppa il senso dell'identità	<p>civica.</p> <ul style="list-style-type: none">- Affronta temi riguardanti l'educazione alla salute, la tutela	<ul style="list-style-type: none">- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini.
---	--	---

<p>personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. - Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. 	<p>dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagisce e collabora attraverso le tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. - E' al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta - È in grado di interagire attraverso le tecnologie digitali in modo appropriato e consapevole - Sa distinguere l'identità digitale dall'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. - Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali.
--	---	--

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

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

ABILITÀ

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

ATTEGGIAMENTI

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

Scuola dell'infanzia	campi di esperienza: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI
Scuola Secondaria di primo grado	Discipline di riferimento: TUTTE LE DISCIPLINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - Guidato dall'insegnante, collabora nel gruppo di lavoro o di gioco per individuare problemi, formulare e selezionare soluzioni. - Assume e porta a termine compiti ed iniziative. - Realizza semplici progetti individuali e di gruppo. - Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza. - Usa la manualità per realizzare semplici prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno assume iniziative nella vita personale e nel lavoro (scolastico), valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. - È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.). - Pianifica le proprie azioni per giungere a obiettivi comuni. - Confrontandosi con gli altri, pianifica le fasi di una consegna ed è in grado di rispettarne i tempi. - Guidato, individua problemi, formula e seleziona soluzioni; collabora nel gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. - È in grado di inserirsi attivamente in un gruppo di lavoro, ricoprendo anche ruoli di responsabilità (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.). - Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. - Dimostra di sapersi autovalutare e di mirare ad un miglioramento continuo del proprio lavoro. - L'alunno sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**(Linguaggio artistico)****CONOSCENZE**

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

ABILITÀ

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

ATTEGGIAMENTI

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

Scuola dell'infanziacampi di esperienza: **IL SÉ E L'ALTRO, LA CONOSCENZA DEL MONDO, IMMAGINI, SUONI, COLORI****Scuola Primaria**Discipline di riferimento: **AMBITO STORICO-ANTROPOLOGICO. AMBITO ESPRESSIVO****Scuola Secondaria di primo grado**Discipline di riferimento: **STORIA, ARTE, MUSICA E RELIGIONE****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE****TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA****TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA****TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1°**

<p>-Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.</p> <p>-Comprende il linguaggio della cultura locale e non, sperimentandolo attraverso gesti, immagini, suoni.</p> <p>- Sviluppa interesse per la produzione di opere d'arte. Manifesta le proprie esperienze, i propri sentimenti e le opinioni avvalendosi dei linguaggi</p>	<p>- L'alunno osserva, esplora, descrive ed interpreta la realtà diretta e quella mediata.</p> <p>- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>- Rielabora, in modo personale, le immagini con diverse tecniche, materiali e strumenti diversificati (grafico/espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali)</p> <p>- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e matura autonomia di giudizio.</p>	<p>-L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, applicando in modo funzionale la conoscenza di tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <p>- Legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> <p>- Legge le opere più significative prodotte nella storia dell'arte, 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.</p> <p>- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p>
--	---	---

<p>sperimentati.</p> <p>- Il bambino scopre il paesaggio sonoro riproducendolo attraverso voce, corpo e oggetti.</p> <p>- Sperimenta, esplora e combina i primi alfabeti musicali per produrre semplici sequenze sonore.</p> <p>- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi di animazione...)</p> <p>- Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p>	<p>- Conosce i principali beni paesaggistici ed artistico-culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto comportamenti di rispetto e di tutela.</p> <p>- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p>	
---	--	--

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

(Linguaggio corporeo)

CONOSCENZE

- Percepire e conoscere il proprio corpo in relazione allo spazio ed al tempo.
- Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva attraverso gioco, la psicomotricità, lo sport, le regole e il fair play.
- Stili di vita salutari e benessere psicofisico, prevenzione e sicurezza.

ABILITÀ

- Capacità di utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.
- Capacità di utilizzare le abilità coordinative e condizionali all'interno del gioco-sport
- Capacità di decodificare (elaborare ed eseguire) i gesti, i ritmi e la musicalità in relazione con se stessi, con i compagni e con l'ambiente nelle diverse situazioni di gioco.
- Capacità di applicare i principi metodologici utilizzati per mantenere un buono stato di salute fisica e psicofisica; creare semplici percorsi di allenamento.
- Capacità di stabilire rapporti interpersonali mettendo in atto comportamenti cooperativi all'interno del gruppo valorizzando le diverse capacità proprie e in relazione a quelle dei compagni.

ATTEGGIAMENTI

- Collaborare durante le attività.
- Essere responsabile durante i lavori di gruppo.
- Accettare e rispettare i compagni e le regole attraverso il consolidamento del fair play.

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI I GRADO
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori applicandoli alle varie attività (individuali e di gruppo) anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza e nella comunicazione espressiva. - Rappresenta il corpo in forma statica e dinamica in relazione a se stesso e agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. - Conoscere e valutare azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, all'ambiente, agli altri. - Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. - Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. - Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di 	<p>Utilizza azioni motorie in situazioni combinate.</p> <p>Utilizza i linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi in modo personale.</p> <p>Nel gioco e nello sport utilizza tecniche, rispettando le regole; collabora mettendo in atto comportamenti corretti.</p> <p>Applica comportamenti che tutelano la salute, la sicurezza personale e il benessere.</p>
---	---	--

<p>- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, differenzia la sessualità' ed adotta pratiche corrette per la cura e l'igiene del corpo e per l' alimentazione.</p>	<p>maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso di attrezzi e trasferisce tali competenze nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>	
---	---	--

DISCIPLINA: ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PARLATO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PARLATO
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare. - Strutturare in modo corretto ed articolato una frase. - Comunicare esperienze, emozioni, pensieri e comportamenti. - Intervenire in una conversazione. - Raccontare una storia, individuando i personaggi fondamentali - Rielaborare fatti e situazioni. - Dialogare con i pari e con gli adulti. - Distinguere il disegno dalla scrittura. - Scoprire le funzioni del codice scritto. - Cogliere la struttura fonetica delle parole. - Trovare rime ed assonanze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo cooperativo in una conversazione, in una discussione formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - Comprendere il tema e le informazioni essenziali di una esposizione. - Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. - Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento. - Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. - Cogliere in una discussione le idee dei compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in sequenze logiche. - Organizzare un semplice discorso orale su un argomento dibattuto in classe o studiato. 	<ul style="list-style-type: none"> - interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. - Usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri. - Ascoltare e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. - Esporre oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA
	<ul style="list-style-type: none"> - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo. - Sfruttare le informazioni dal titolo, da immagini per capire l'argomento del testo. - Leggere e confrontare informazioni da testi diversi per farsi un'idea di un argomento. - Ricercare informazioni da testi di diversa tipologia - Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per eseguire un'attività. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione dalla realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. - Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione. - Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. Riconosce e usa termini specialistici.

	- Leggere brani letterari e testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione dell'autore ed esprimendo pareri personali.	
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA
	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di una esperienza. - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. - Rielaborare testi e redigerne nuovi anche utilizzando programmi di scrittura al pc. - Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività. - Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. - Produrre testi creativi. - Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali accostando in modo efficace linguaggi iconici, verbali e sonori. - Adattare opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. - Riconoscere il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. - Comprendere che le parole di largo uso hanno diverse accezioni a seconda del contesto. - Comprendere nei casi semplici e 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliare sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche il proprio patrimonio lessicale così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base e delle diverse discipline

	<p>frequenti l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare dizionari di vario tipo, rintracciare nel vocabolario le informazioni per dubbi linguistici.
	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio; - conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole; - comprendere le principali relazioni di significato tra le parole; - riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice: - riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, individuando i principali tratti grammaticali; - conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; - utilizzare le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

DISCIPLINA: INGLESE - FRANCESE/TEDESCO/SPAGNOLO A1/A2

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA INGLESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA INGLES E	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO INGLESE E FRANCESE
CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO (comprensione orale)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: Ascolto (comprensione orale)
Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico, in situazioni ludiche della lingua inglese.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente. - Comprendere semplici e brevi testi multimediali indicando le parole chiave e il senso generale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere il punto principale in messaggi e annunci complessi relativi ad aree di interesse quotidiano.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PARLATO (produzione e interazione orale)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PARLATO (produzione e interazione orale)
	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere persone, situazioni luoghi e oggetti familiari. - Riferire semplici informazioni legate alla sfera personale anche attraverso mimica e gesti. - Interagire in modo comprensibile con i compagni utilizzando frasi adeguate alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in scambi dialogici relativi alla vita quotidiana e agli argomenti presi in esame fornendo e chiedendo informazioni. - Descrivere i propri vissuti o situazioni di uso comune.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA (comprensione scritta)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LETTURA (comprensione scritta)
	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere brevi e semplici testi, su supporti visivi, cogliendo il loro significato generale e individuando parole e frasi familiari. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere la principale funzione comunicativa di un messaggio scritto.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA (produzione scritta)	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SCRITTURA (produzione scritta)
	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie/informazioni, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere appunti, descrizioni, messaggi, lettere, e-mail, post. - Produrre semplici messaggi e/o testi scritti su argomenti familiari entro il proprio ambito di interesse.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

	<ul style="list-style-type: none">- Osservare coppie di parole simili come suono.- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.- Osservare la struttura delle frasi con intenzioni comunicative.	<ul style="list-style-type: none">- Osservare le parole nei contesti d'uso e individuare le differenze di significato.- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione le intenzioni comunicative.- Riconoscere i propri errori e il proprio modo di apprendere le lingue e scegliere il codice comunicativo più adatto nei diversi ambiti.
--	---	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: A: IL SÉ E L'ALTRO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: NUMERI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: NUMERI
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. -Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni -formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza con il calcolo scritto e mentale o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. - Individuare multipli e divisori di un numero. - Stimare il risultato di una operazione. - Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali in contesti reali. - Interpretare i numeri interi negativi. - Rappresentare i numeri sulla retta. - Conoscere i sistemi di notazione dei numeri nelle antiche civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. - Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. - Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. -Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. - Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. - Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. - Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. - Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. - In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. - Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. - Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. - Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. - Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi. - Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. - Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. - Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. - Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.
CAMPO DI ESPERIENZA: A: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SPAZIO E FIGURE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SPAZIO E FIGURE

<p>-Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione</p>	<p>-Descrivere, denominare e classificare figure geometriche. -Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli</p>	<p>- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). - Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.</p>
---	---	---

<p>attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare e comprendere narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. - Usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. -Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi -identificare alcune proprietà -confrontare e valutare quantità - utilizzare simboli per registrarle -eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<p>strumenti opportuni.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare il piano cartesiano ed individuare coordinate. -Costruire modelli materiali nello spazio e nel piano. -Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. -Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. -Utilizzare il concetto di perpendicolarità e di parallelismo. -Riprodurre in scala una figura assegnata -Determinare il perimetro di una figura utilizzando le comuni formule. -Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure. -Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). - Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. - Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. - Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. - Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. - Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. - Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. - Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. - Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. - Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. - Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. - Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. - Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. - Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.
<p>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RELAZIONI E FUNZIONI</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: RELAZIONI E FUNZIONI</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. -sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. -Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni -formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> -Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. -Usare le nozioni di frequenza, moda e di media aritmetica e mediana. -Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. -Utilizzare le principali unità di misura. -Passare da una unità all'altra. -In situazioni concrete, di una coppia di eventi individuare qual è il più probabile. -Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri e figure. 	<ul style="list-style-type: none"> -Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. - Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. - Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = ax$, $y = a/x$, $y = ax^2$ e $y = 2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. - Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.
	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DATI E PREVISIONI</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DATI E PREVISIONI</p>

	<ul style="list-style-type: none">-Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.-Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.-Utilizzare le principali unità di	<p>-Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.</p>
--	--	---

	<p>misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, per effettuare misure e stime.</p> <p>–Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p> <p>–In situazioni concrete, di una coppia di eventi, intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.</p>	<p>– In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.</p> <p>– Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.</p>
--	---	---

DISCIPLINA: SCIENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: FISICA E CHIMICA
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni - Formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare nell'osservazione di esperienze dirette e concrete alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore. - Riconoscere la regolarità nei fenomeni e costruire il concetto di energia - Osservare e utilizzare semplici strumenti di misura. - Individuare le proprietà di alcuni materiali. <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato della materia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore lampadina. - Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore. - Conoscere concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA
	<ul style="list-style-type: none"> - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari con appropriati strumenti. - Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi, terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. - Ricostruire e interpretare il movimento dei corpi celesti, rappresentandoli anche in modo ludico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. - Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. - Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. - Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna. - Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del Sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno. - Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e

		idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
--	--	--

	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: BIOLOGIA
	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli di struttura cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. - Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. - Riconoscere l'esperienza di coltivazioni, allevamenti che la vita di ogni organismo è in relazione con altre forme di vita. - Elaborare le prime classificazioni animali e vegetali. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali comprese quelle globali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi. - Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. - Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). - Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. - Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. - Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. - Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. - Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

DISCIPLINA:TECNOLOGIA *NO* (per la secondaria)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identificare alcune proprietà. - Confrontare e valutare quantità. - Utilizzare simboli per registrarle. - Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. <ul style="list-style-type: none"> - Applicare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando le funzioni e le potenzialità.
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. -Ascoltare e comprendere narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. - Usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identificare alcune proprietà. - Confrontare e valutare quantità. - Utilizzare simboli per registrarle. - Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. - Utilizzare il pensiero computazionale attraverso programmazione (coding) in contesto di gioco 	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. -Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. - Percorsi di Coding e pensiero computazionale
<p>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p>	<p>AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri

<p>reazioni ed i cambiamenti.</p> <ul style="list-style-type: none">-Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni- Formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	<p>riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <ul style="list-style-type: none">- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	<p>luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <ul style="list-style-type: none">- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.<ul style="list-style-type: none">- Progettare e produrre oggetti utilizzando software anche per la stampante 3D- Programmare e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.
--	--	--

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORIENTAMENTO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORIENTAMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. - Ascoltare e comprendere narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. - Usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identificare alcune proprietà - Confrontare e valutare quantità. - Utilizzare simboli per registrarle. - Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Trae e rielabora le informazioni richieste tramite l'osservazione indiretta
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. - Sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni - Formulare ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. - Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi in modo consapevole utilizzando il lessico specifico della disciplina - autonomamente interpretare grafici e mappe spazio-temporali - costruire grafici e mappe spazio-temporali, partendo da fonti di vario genere.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PAESAGGIO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PAESAGGIO

	<p>- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p>	<ul style="list-style-type: none">- individuare su carte mute le principali regioni naturali extraeuropee.- descrivere una regione naturale.- descrivere le principali zone climatiche dei paesi europei ed extraeuropei.- mettere in atto autonomamente comportamenti ecosostenibili.- saper riconoscere l'intervento dell'uomo sull'ambiente.- progettare azioni di salvaguardia dell'ambiente- saper individuare le aree più densamente popolate d'Europa e del mondo con il supporto di carte tematiche.- collocare l'attività economica nel settore corrispondente- saper ragionare operando collegamenti tra dati e conoscenze apprese
--	---	--

	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE
	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico- culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. - Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> - agire responsabilmente verso se stesso, gli altri, l'ambiente. - saper abbinare ciascuna funzione all'organo corrispondente

DISCIPLINA: STORIA

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: USO DELLE FONTI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: USO DELLE FONTI
<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare la fiducia in se stessi. - Essere consapevoli dei propri bisogni e dei propri sentimenti. - Esprimere le proprie emozioni in modo adeguato. - Conoscere l'ambiente culturale e le tradizioni. - Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità. - Interagire bene con i pari. - Comprendere le esigenze degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre informazioni con fonti di tipo diverso per la ricostruzione di un fenomeno storico. - Rappresentare in un quadro storico-sociale le informazioni che provengono da tracce presenti sul territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - informarsi in modo critico su fatti e problemi storici mediante l'uso di diverse fonti storiche - ricavare informazioni su fatti e problemi storici, utilizzando fonti di vario tipo.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI
	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere una cartina storica. - Usare carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. - Confrontare i quadri storici delle varie civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> - padroneggiare strategie di lettura funzionali all'apprendimento, formula e verifica ipotesi sulla base delle informazioni acquisite. - selezionare autonomamente le informazioni - organizzare le informazioni in mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: STRUMENTI CONCETTUALI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA:STRUMENTI CONCETTUALI
	<ul style="list-style-type: none"> - Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. - Elaborare rappresentazioni sintetiche della società. 	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere aspetti e processi fondamentali della storia medievale, moderna e contemporanea. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità, e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. - Orientarsi nel tempo e nello spazio. - Collocare gli eventi storici più rilevanti . - Leggere grafici e mappe spazio temporali, per organizzare le conoscenze studiate. - Riflettere su problemi di convivenza civile - Comprendere i termini specifici del linguaggio storico
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA:PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

	<ul style="list-style-type: none">- Confrontare aspetti diversi delle società studiate, ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici.- Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico.- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.	<ul style="list-style-type: none">-produrre con sicurezza informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare-selezionare le informazioni tratte da fonti di vario tipo e produrre testi, utilizzando il lessico specifico della disciplina.
--	---	--

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA

COSTITUZIONE	COSTITUZIONE	COSTITUZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e comprendere semplici regole del vivere comune. - Formazione iniziale in materia di sicurezza: come comportarsi in caso di emergenza. - Introdurre ai concetti di amicizia, pace, collaborazione, lealtà. - Stimolare domande per capire il significato di ciò che è intorno. - Scoprire le diversità culturali. - Stimolare la riflessione sulle conseguenze delle azioni. - Riconoscere ed esprimere emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il valore di alcuni articoli della Costituzione. - Conoscere la storia della bandiera e dell'Inno nazionale. - Comprendere il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitane, Comuni e riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini. - Acquisire la consapevolezza che i diritti e i doveri contribuiscono allo sviluppo qualitativo della convivenza civile. - Riflettere sui valori di legalità, di solidarietà, di uguaglianza e rispetto della diversità, nonché delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. - Valorizzare la cultura del rispetto e della pace assumendosi le proprie responsabilità e valutando le conseguenze delle proprie azioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e riflettere sul valore della Costituzione, il diritto (nazionale e internazionale). - Conoscere tempi e ragioni della nascita della Repubblica italiana e della Costituzione. - Conoscere i principali organi di governo nazionali e internazionali. - Assumere consapevolezza dei propri diritti e doveri. - Agire da cittadini responsabili. - Essere consapevole che i principi di legalità, solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. - Sviluppare il senso dell'identità personale e civica - Manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, provare empatia, superare i pregiudizi. - Educarsi alla democrazia e valorizzare la cultura del rispetto e della pace assumendosi le proprie responsabilità e valutando le conseguenze delle proprie azioni - Conoscere e riflettere sulle principali organizzazioni mafiose, le loro strategie e le principali organizzazioni antimafia per combatterne la diffusione
SVILUPPO SOSTENIBILE	SVILUPPO SOSTENIBILE	SVILUPPO SOSTENIBILE
<ul style="list-style-type: none"> - Rispettare l'ambiente e la natura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sapere riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. - Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire comportamenti finalizzati alla tutela e alla conservazione dell'ambiente. - Contribuire attivamente alla costruzione di una società sostenibile. - Promuovere lo sviluppo sostenibile, l'educazione ambientale, la conoscenza e la tutela del patrimonio e del territorio, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari. - Conoscere, capire e sapere argomentare le finalità dei 17 obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU, da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile.

CITTADINANZA DIGITALE	CITTADINANZA DIGITALE	CITTADINANZA DIGITALE
<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. - Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. - Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici. - Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint). - Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive. - Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. - Argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione . - Riconoscere i rischi della rete e riuscire ad individuarli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, filtrare e valutare dati, informazioni e i contenuti digitali, in modo critico. - Interagire, collaborare con gli altri e condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. - Proteggere i dati personali e la privacy, essendo consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli. - Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE NO (per la secondaria)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ESPRIMERSI E COMUNICARE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ESPRIMERSI E COMUNICARE
<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative. - Scegliere individualmente e in gruppo materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. - Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI
	<ul style="list-style-type: none"> - Guardare ed osservare una immagine descrivendo gli elementi formali. - Riconoscere in un testo iconico- visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato. - Individuare nel linguaggio del fumetto, dei film le diverse tipologie di codici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. - Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. - Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: COMPRENDERE LE OPERE D' ARTE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: COMPRENDERE LE OPERE D' ARTE
	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio. - Prendere confidenza con alcune forme d'arte e di produzione artigianale. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del 	<ul style="list-style-type: none"> - Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. - Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

	patrimonio artistico ed urbanistico.	
--	--------------------------------------	--

DISCIPLINA: MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PRODUZIONE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: ASCOLTO E PRODUZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Percepire alcuni parametri del suono. - Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo sequenze sonore. - Utilizzare corpo, voce, strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto da soli e in gruppo. - Affinare le proprie abilità ritmiche. - Discernere i suoni dai rumori. - Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e di spettacolo, esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. - Comprendere aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. - Riconoscere e rappresentare gli elementi base del linguaggio musicale e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 	<p>Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani vocali e strumentali appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Usare tecniche di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.</p> <p>Comprendere e analizzare diversi generi musicali, riconoscendone i significati e i contesti storico-culturali a cui appartengono.</p> <p>Integrare con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.</p>

DISCIPLINA: RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. I GRADO
CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DIO E L'UOMO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: DIO E L'UOMO, LA BIBBIA E LE SUE FONTI, IL LINGUAGGIO RELIGIOSO, I VALORI ETICI E RELIGIOSI
<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare un'equilibrata percezione della propria identità. - Riconoscere nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare la propria interiorità. - Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù. -Riconoscere alcuni linguaggi simbolici caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani. - Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici. - Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo riconosciuto dai cristiani come dono del Signore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendere gli elementi principali della fede cristiano-cattolica. - Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini. - Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. - Comprendere le categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle di altre religioni. - Approfondire l'identità storica e teologica di Gesù. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. - Saper adoperare la Bibbia come documento storico culturale e apprendere che nella fede della Chiesa la Scrittura è accolta come Parola di Dio. - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa, anche in rapporto ad altre espressioni religiose - Riconoscere l'importanza dell'apporto del cristianesimo nell'arte e nella cultura occidentali anche dal punto di vista storico - Considerare la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile.
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: LA BIBBIA E LE SUE FONTI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA:
	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. - Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. 	
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA:

	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere il valore del silenzio come “luogo” d'incontro con sé stessi, con l'altro, con Dio. - Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. 	-
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: I VALORI ETICI E RELIGIOSI	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA:
	- Scoprire la risposta della Bibbia	

	<p>alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	
--	--	--

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri. - Gestire in autonomia la propria persona e avere cura degli oggetti personali. - Progettare strategie motorie in situazioni diverse. - Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori attraverso la voce e i gesti. - Controllare gli schemi motori di base. - Affinare la coordinazione. - Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. - Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	<p>Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche progressivamente complesse.</p> <p>Utilizzare le abilità motorie acquisite per risolvere problemi motori nelle variabili spaziali e temporali in situazioni di gioco- sport.</p> <p>Sapersi orientare nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici.</p>
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO DEL CORPO	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL LINGUAGGIO DEL CORPO
	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze motorie individuali o collettive. 	<p>Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee e stati d’animo.</p> <p>Saper decodificare i gesti dei compagni e avversari in situazioni di gioco e di sport.</p> <p>Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione al regolamento di gioco.</p>
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY
	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e applicare correttamente le regole di un gioco o di uno sport. -Saper utilizzare numerosi giochi tradizionali applicando le regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco anche sotto forma di gara collaborando con gli altri. -Rispettare le regole della competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti degli avversari. 	<p>Conoscere i gesti fondamentali e le regole dei giochi- sport individuali e di squadra.</p> <p>Utilizzare le abilità motorie adattandole alle diverse situazioni svolgendo un ruolo attivo e mettendo in atto comportamenti collaborativi per raggiungere l’obiettivo comune.</p> <p>Relazionarsi positivamente con l’altro e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati dimostrando di conoscere e applicare il concetto di fair play.</p>
	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SALUTE E BENESSERE	AMBITO DI MOBILITAZIONE DELLA COMPETENZA: SALUTE E BENESSERE

	<ul style="list-style-type: none">-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.-Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.-Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	<p>Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età</p> <p>Ai fini della sicurezza sapersi rapportare con persone e con l'ambiente circostante.</p> <p>Nella salvaguardia della propria salute scegliere di curare l'alimentazione e l'igiene personale.</p> <p>Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool) e praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.</p>
--	---	---

CRITERI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

STRUMENTI DI VERIFICA

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

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

Consistono in:

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

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

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

VALUTAZIONE INTERMEDIA E FINALE

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

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

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

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

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

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

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

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

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL' INFANZIA

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

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA

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

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

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La scelta verrà definita nel PDP di ogni singolo alunno.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

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

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