All.1 CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE TRASVERSALI

IL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO PER COMPETENZE-CHIAVE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA ITALIANA

INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
COMUNICAZIONE ORALE	Sa raccontare autonomamente una storia vissuta o una storia ascoltata. Usa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti.	Ascolta, comprende e comunica messaggi diversi legati all'esperienza personale e ai rapporti interpersonali.	Usa gli strumenti della comunicazione orale in modo consapevole ed efficace interagendo con gli altri in situazioni diverse.
LETTURA E COMPRENSIONE	Sa comporre, analizzare, individuare e organizzare gli elementi di una storia. Applica il percorso che ha interiorizzato in vari campi di esperienza,	Elabora una comprensione totale del testo. Legge e comprende le varie forme testuali e gli scopi comunicativi.	Legge e comprende il significato globale e riconosce le caratteristiche essenziali di testi di vario tipo che interpreta correttamente.
COMUNICAZIONE SCRITTA	Sa formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura	Produce testi di diverso genere.	Usa la comunicazione scritta in modo corretto, pertinente e personale elaborando testi di forma diversa.
STRUTTURE DELLA LINGUA		Riconosce le strutture linguistiche, le funzioni e ne un uso corretto.	Riconosce ed usa in modo appropriato le strutture linguistiche.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: INGLESE - FRANCESE - SPAGNOLO

	LINGUA INGLESE			**II LINGUA**
INDICATORI DI COMPETENZE	**INFANZIA**	**PRIMARIA**	**SECONDARIA PRIMO GRADO**	**SECONDARIA PRIMO GRADO**
RICEZIONE ORALE	Ascolta e comprende semplici parole e messaggi Comprende ed esegue semplici istruzioni Ascolta e riproduce filastrocche e canzoni accompagnandole con la gestualità	Ascolta e comprende brevi messaggi orali relativi ad argomenti familiari, con un linguaggio semplice	Comprende i punti essenziali di un discorso inerente argomenti familiari (abitudini, famiglia, interessi personali, tempo libero)	Comprende espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso su argomenti noti (la scuola, le vacanze, la sfera delle relazioni, i propri gusti)
RICEZIONE SCRITTA	Abbina lessico ad immagini	Legge e comprende testi brevi e semplici (cartoline, lettere personali, brevi racconti) accompagnati da supporti visivi	Legge e comprende informazioni concrete in semplici testi di uso quotidiano (menù, prospetto, orario) Legge e comprende testi relativamente lunghi (opuscoli, articoli di giornale, lettere) ricavandone informazioni specifiche	Comprende testi di contenuto familiare e di tipo concreto (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, brevi articoli di cronaca) e trovare informazioni specifiche di uso corrente (menu, opuscoli, prospetti)

INTERAZIONE ORALE **PRODUZIONE SCRITTA**	Comprende e risponde ai saluti Presenta se stesso	Utilizza espressioni familiari di uso quotidiano e formule comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto. Sa presentare se stesso/a e gli altri, è in grado di porre domande su dati personali e rispondere a domande analoghe (il luogo dove abita, le persone che conosce le cose che possiede…). È in grado di interagire in modo semplice con interlocutori che parlino lentamente e chiaramente. Scrive messaggi semplici e brevi biglietti, lettere personali, brevi descrizioni seguendo un modello dato.	Descrive e presenta in modo semplice se stesso, persone, oggetti, luoghi, attività quotidiane. Esprime preferenze proprie e altrui, motiva un'opinione personale. Interagisce con uno o più interlocutori cogliendo i punti essenziali di una conversazione Espone le proprie idee in modo chiaro e comprensibile Racconta per iscritto avvenimenti ed esperienze, esponendo opinioni con frasi semplici Scrive testi brevi e semplici (un'e-mail, un biglietto augurale, un invito, una cartolina) Scrive lettere personali utilizzando le strutture ed il lessico appropriati	Esprimersi attraverso un linguaggio semplice per interagire e soddisfare bisogno di tipo concreto, scambiare informazioni afferenti alla sfera personale Scrivere testi brevi e semplici (biglietti augurali o di invito, messaggi di posta elettronica, brevi lettere personali)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: MATEMATICA- SCIENZE – TECNOLOGIA

MATEMATICA

NUCLEI FONDAMENTALI	INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
NUMERI Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.	**COMPRENDERE E COMUNICARE** Comprendere e comunicare messaggi di diversa tipologia a complessità crescente.	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identifica alcune proprietà dei materiali. - Confronta e valuta quantità. - Utilizza simboli per registrare materiali e quantità. - Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	- Conta oggetti o eventi , con la voce o mentalmente in senso progressivo e regressivo. - Legge e scrive i numeri naturali in base dieci, confrontandoli e ordinandoli, anche rappresentandoli sulla retta. - Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conosce con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10x10.	- Risolve, mentalmente e per iscritto, operazioni ed espressioni, anche letterali, applicando correttamente e consapevolmente le proprietà del calcolo. -Imposta un'espressione e/o un algoritmo capace di soddisfare le richieste dell'esercizio.

		- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.	- Esegue le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali.	
Spazio e figure Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. **Problemi** Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi	**RIFLETTERE ED ELABORARE** Riconoscere e riflettere, rielaborare e produrre significati, relazioni e procedimenti **STRATEGIE RISOLUTIVE** Affrontare e risolvere situazioni problematiche o algoritmi, con strategie diversificate e in modo efficace		- Riconosce e denomina figure geometriche - Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali. -Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici -Risolve semplici problemi, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	- Decodifica le informazioni contenute nel testo e le riformalizza utilizzando gli opportuni registri simbolico - grafici. - Individua la formula solutiva (diretta e/o inversa), relativa al calcolo dell'area, nel piano e nello spazio, di una figura piana o più figure in rapporto di equivalenza. - Risolve problemi usando proprietà geometriche delle figure anche ricorrendo a modelli materiali e a opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria dinamica, …) - Comprende e decodifica il testo di un problema, lo riformular e ne esplicita i contenuti utilizzando diversi registri comunicativi - E' in grado di relazionare

Relazioni, misure, dati e previsioni. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.			-Mette in relazione i dati numerici in vista della risoluzione di un problema. -Mette in relazione misure di due grandezze -Classifica oggetti, figure, numeri in base a due o più proprietà e individua in esse grandezze misurabili -Rappresenta relazioni e dati. -Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formula giudizi e prendere decisioni	correttamente tra loro i dati di un problema; - di stimare preventivamente l'ordine di grandezza di un calcolo e la plausibilità dei risultati - di individuare diverse strategie risolutive, scegliendo quella ritenuta più valida e motivandone la scelta - Esprime le misure in unità di misura del S. I. utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative - Riconosce in fatti e fenomeni relazioni tra grandezze - In contesti vari, individua, descrive e costruisce relazioni significative: riconosce analogie e differenze

SCIENZE E TECNOLOGIA

NUCLEI FONDAMENTALI	INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
OSSERVARE E SPERIMENTARE **L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE**	-Si pone domande e individua problemi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti -Utilizzando il metodo scientifico sperimentale, con la guida dell'insegnate e in collaborazione dei compagni, propone, realizza e documenta semplici esperimenti -Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato -Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari. -Conosce e rispetta l'ambiente e gli esseri viventi.	- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti, usando i sensi per ricavare informazioni e conoscenze. - S'interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.	-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità a partire da stimoli esterni che lo inducono a cercare spiegazioni. -Con la guida dell'insegnate e in collaborazione con i compagni, formula ipotesi, osserva, registra, classifica, schematizza. -Trae conclusioni utilizzando anche concetti basati su semplici relazioni. -Ha atteggiamenti di cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente circostante	-Coglie la differenza tra guardare e osservare. - Sceglie e utilizza le unità di misura più appropriate -Applica il metodo scientifico a semplici situazioni quotidiane. -Osserva, descrive ed analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. - Realizza una relazione scientifica sui fenomeni osservati -Riconosce le caratteristiche dei viventi e del loro stile di vita. -Rispetta le norme fondamentali di igiene personale e comprende l'importanza di una corretta alimentazione -Identifica in termini essenziali il rapporto tra uomo, animali e vegetali in ambienti noti.

OGGETTI MATERIALI E TRASFORMAZIONI **ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO**	L'alunno ha capacità operative e manuali che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni - L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e acquisisce i fondamentali principi di sicurezza		-Esegue semplici esperimenti per un primo approccio scientifico ai fenomeni -Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative -Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri	-Analizza qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia e materia a partire dall'esperienza -Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. -Utilizza il disegno di figure geometriche per finalità creative -Utilizza semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. -Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorando le funzioni e le potenzialità

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE, GEOGRAFIA

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

STORIA-CITTADINANZA E COSTITUZIONE

INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
ORIENTARSI NEL TEMPO	Sa riconoscere il ritmo della quotidianità, il senso della ciclicità, la sequenza temporale, le relazioni di causa- effetto.	• Inserisce gli avvenimenti nella lingua del tempo. • Riconosce i periodi storici	• Si orienta nella quotidianità. • Attualizza temi e problemi
USO DELLE FONTI	non c'è uso tecnico delle fonti perché l'intera esperienza di cui il bambino è portatore costituisce la base dalla quale si parte per la costruzione delle categorie temporali nel campo d'esperienza *La conoscenza del mondo;*	• riconosce vari tipi di fonte; • conosce la realtà storica; • usando le fonti come tracce di essa; • usa i documenti in modo funzionale alla ricerca storica;	• riconosce e seleziona consapevolmente le fonti; • esercita una lettura critica delle fonti;
	a partire dall'esperienza diretta e da immagini denomina correttamente i riferimenti temporali;	usa termini chiari ed appropriati propri anche della disciplina;	• usa termini tecnici specifici della disciplina; • comprende la necessità ed il valore

Comprensione dei fondamenti e delle istituzioni della vita sociale, civile e politica	il lavoro si esercita in questi segmenti di istruzione in modo trasversale ai campi d'esperienza ed alle discipline.	delle regole rispetto alla convivenza civile; • è in grado di accogliere e rispettare l'altro nelle varie situazioni e comprende che la pluralità dei soggetti è una ricchezza per tutti.

GEOGRAFIA

INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
ORIENTARSI NELLO SPAZIO	sa riconoscere le relazioni topologiche di base a partire dall'esperienza corporea in riferimento a se stesso ed all'ambiente che lo circonda;	sa leggere e costruire mappe, carte e grafici;	usa opportunamente, legge e costruisce mappe, carte e grafici di vario genere;
RICONOSCERE GLI ELEMENTI DELLA GEOGRAFICITÀ	riconosce gli elementi naturali dell'ambiente esterno;	riconosce, individua e distingue relazioni ed elementi fisici ed antropici dei diversi ambienti vicini e lontani rispetto al proprio vissuto;	analizza sistemi territoriali complessi;
LINGUAGGIO SPECIFICO	a partire dall'esperienza diretta e da immagini denomina correttamente i riferimenti spaziali;	conosce e comprende il lessico specifico della disciplina;	usa termini tecnici specifici della disciplina.
RISPETTO DELL'AMBIENTE	assume buone abitudini ecologiche;	comprende l'interazione uomo-ambiente e ricerca soluzioni ai problemi che da essa possono sorgere;	è consapevole della necessità di tutelare il patrimonio naturale-artistico ed agisce di conseguenza

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: MUSICA, ARTE, EDUCAZIONE FISICA, RELIGIONE

La Consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande "Chi siamo?" e "Da dove veniamo?"; le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche di riconoscerle come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare.

L'educazione fisica, che pure concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. Per maggiore praticità, la competenza è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; espressione artistica e musicale; espressione corporea.

ARTE

INDICATORI DI COMPETENZE		**SCUOLA DELL'INFANZIA**	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI VISIVI	**ESPRIMERSI E COMUNICARE** -Ideare e progettare elaborati, ricercando soluzioni creative e originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. -Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa. -Rielaborare creativamente materiali di uso comune e immagini. -Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi, anche integrando più codici e facendo	-Il bambino segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione), sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. - Il bambino si avvicina all'arte attraverso la visione guidata delle opere di alcuni pittori e le riproduce. - Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio	- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti diversificati.	-L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. -Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il

	riferimento ad altre discipline. **OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** -Osservare per descrivere con una terminologia appropriata gli elementi del linguaggio visivo**.** -Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. -Riconoscere i codici e le regole presenti nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica,	del corpo consente; inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. - Il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	- L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.	proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro. Ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle e di sintetizzarle, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC ed è in grado di condividerle con gli altri. -Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
ASSE **CRITICO** **COMPRENSIVO**				

FRUIZIONE CONSAPEVOLE DEI BENI ARTISTICI E CULTURALI	espressiva e comunicativa. **COMPRENDERE E APPPREZZARE LE OPERE D'ARTE** -Conoscere i caratteri fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. -Conoscere il contesto storico, sociale, culturale del periodo preso in esame. -Leggere e commentare un'opera d'arte, mettendola in relazione al contesto storico e culturale di appartenenza. -Conoscere e apprezzare il patrimonio ambientale, storico- artistico e museale del proprio territorio. -Sensibilizzare ai problemi della tutela e della conservazione del patrimonio culturale e ambientale. -Ipotizzare strategie d'intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali e ambientali.		-L'alunno individua i principali aspetti formali di opere d'arte conosciute e inizia a conoscere le opere d'arte e artigianali provenienti anche da culture diverse dalla propria. -L'alunno conosce i principali beni artistici e culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. -Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato

MUSICA

SCUOLA INFANZIA

Campo di esperienza: IMMAGINI – SUONI – COLORI

TRAGUARDI PERR LO SVILUPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
• L'alunno ascolta suoni, musiche e canti prodotti dall'insegnante o da apparecchiature per la riproduzione; imita animali e semplici strumenti musicali o oggetti di uso quotidiano, unendo produzioni sonore e motorie. • Utilizza con criterio colori primari e derivati; esplora e osserva la realtà circostante e la traduce graficamente; usa varie tecniche per distribuire il colore, conosce la potenzialità espressiva del colore (colori caldi e freddi); realizza attività grafico-pittoriche individuali e di gruppo	***CONOSCERE, ESPRIMERSI E COMUNICARE*** - Seguire con attenzione spettacoli di vario tipo. - Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale usando voci, corpo e oggetti. - Usare alcuni strumenti musicali creando ritmi semplici. - Sperimentare diverse tecniche espressive . - Comunicare ed esprimere emozioni con il linguaggio del corpo.

SCUOLA PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
• Ascolto • Discriminazione • Produzione	• L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte • Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate • Articola combinazioni timbriche, ritmiche, e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica; le trasforma in brevi forme rappresentative • Esegue da solo e in gruppo , semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti • Riconosce gli elementi principali di un brano musicale, utilizzandoli in parte nelle proprie esecuzioni • Sa apprezzare la valenza estetica e il valore di ciò di cui si fruisce; applica strategie interattive descrittive all'ascolto di brani musicali	• Riconoscere e denominare la fonte sonora, classificandola secondo le caratteristiche sensoriali • Distinguere, definire e classificare la timbrica di ciascuno strumento musicale dell'orchestra sinfonica • Riconosce all'ascolto le varie tipologie musicali(canzone, concerto, sinfonia) • Individua i ritmi di danza a tempo binario, ternario, composto • Partecipare a produzioni sonore con la voce e gli strumenti • Cantare canzoni di vario genere • Conosce il pentagramma e la notazione musicale convenzionale • Scrive semplici partiture e le esegue con la voce, il corpo, gli strumenti

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
L'alunno, partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione ed interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Fa uso di diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'apprendimento e alla riproduzione di brani musicali. Sa dare significato alle proprie esperienze musicali, scolastiche ed extra scolastiche, dimostrando la propria capacità di comprensione di eventi, opere musicali, riconoscendone i significati anche in relazione al contesto storico – culturale, facendo uso di un lessico appropriato, adottando codici. Valuta in modo funzionale ed estetico ciò di cui fruisce, riesce ad raccordare la propria esperienza alle tradizioni storiche. Integra con altri saperi le proprie esperienze musicali. Orienta lo sviluppo delle proprie competenze musicali per la costruzione di un'identità musicale che muova dalla consapevolezza delle proprie attitudini, capacità e conoscenze dei contesti.	- Tecniche e strategie di elaborazione tradizionale e non tradizionale. - Varietà tecniche ed espressive del canto e della musica strumentale con impiego di repertori di epoche e culture diverse. - Progettazione e realizzazione di messaggi musicali. - Organizzazioni formali complesse. - Significato e funzioni delle opere musicali nei contesti storici, in relazione anche ad altre espressioni artistiche e culturali.

ED.FISICA

SCUOLA INFANZIA

Campo di esperienza: Il corpo e il movimento

TRAGUARDI PER LO SVILUPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
• Rispetta il proprio corpo ed impara ad averne cura. • Gioca con gli altri rispettando le regole • Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso il movimento. • Sviluppa gli schemi motori di base e la lateralità. • Gioca da solo e in gruppo. • Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso i cinque sensi. • Sviluppa il senso del ritmo. • Esercita le potenzialità espressive del corpo • Impara ad orientarsi nello spazio e nel tempo. • Impara a muoversi negli spazi all' aperto e a confrontarsi con gli elementi naturali.	• Raggiungere una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi. • Conseguire pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione • Memorizzare e comprendere semplici regole. • Conoscere le diverse parti del carpo, controllarne la forza, provare piacere nel movimento • Controllare il proprio corpo in condizione di disequilibrio. • Giocare individualmente e in gruppo con l'uso degli attrezzi, all'interno della scuola e all'aperto. • Individuare le caratteristiche e le modalità d'uso degli strumenti e dei materiali. • Muoversi seguendo un ritmo dato. • Assumere posture e compiere gesti ed azioni con finalità espressive e comunicative. • Individua e utilizza semplici riferimenti spaziali(sopra/sotto). • Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo nell'ambiente naturale. • Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
• L'alunno attraverso le attività di gioco motorio e sportivo: • costruisce la propria identità personale la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti; • utilizza gli aspetti comunicativi, relazionali, emotivi del linguaggio corporeo e possiede conoscenze e competenze relative alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita; • sperimenta i corretti valori dello sport (fair play) e la rinuncia a qualunque forma di violenza, attraverso il riconoscimento e l'esercizio di tali valori in contesti diversificati.	• Sviluppare la coordinazione dinamica generale e intersegmentaria; • Modulare e distribuire il carico motorio sportivo secondo i giusti parametri fisiologici e rispettare le pause di recupero. • Migliorare la percezione e l'orientamento spazio-temporale; • Sviluppare la capacità di equilibrio statico-dinamico in volo; • Promuovere lo sviluppo delle capacità espressivo-comunicative attraverso la motricità. • Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. • Riconoscere e rispettare le regole riferite ai giochi proposti; • Gestire in modo consapevole abilità specifiche riferite a situazioni tecniche e tattiche negli sport individuali e di squadra; • Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica per mantenere un buono stato di salute, applicando principi metodologici utili e funzionali. • Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità, le esperienze pregresse, le caratteristiche personali.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
• Il corpo e le funzioni senso-percettive • Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Sicurezza e prevenzione, salute e benessere	• Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali • Utilizza un linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport • Agisce nel rispetto di sicurezza di sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi • Riconosce alcuni principi relativi al proprio benessere psico-fisico • Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle	• Controllare i diversi segmenti del corpo e i loro movimenti • Padroneggiare schemi motori di base e utilizzare in modo corretto spazi e attrezzature • Cooperare ed accettare il proprio ruolo nel gioco • Memorizzare azioni e schemi di gioco • Rispettare le regole del fair play • Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività motoria

RELIGIONE CATTOLICA

INDICATORI DELLE COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	NUCLEO FONDANTE	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Il sé e l'altro	Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome.	**Dio e l'uomo**	Confronta la propria esperienza religiosa con quella delle altre religioni. Riconosce che il messaggio principale di Gesù è il suo amore verso tutti. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di	Sviluppa una graduale coscienza di sé come persona che coglie nella relazione con gli altri una opportunità di crescita, maturando un'identità accogliente, collaborativa e solidale. Riconosce il valore della religione nella cultura e nella storia

			mettere in pratica il suo insegnamento.	dell'umanità, a partire da ciò che si osserva nel proprio territorio. Comprende il messaggio del Cristianesimo che scaturisce dalla Bibbia individuando le tappe essenziali della storia della salvezza e della Chiesa.
Il corpo e il movimento	Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa.	**La Bibbia e le altre fonti**	Riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale.	Comprende il messaggio del Cristianesimo che scaturisce dalla Bibbia individuando le tappe fondamentali della storia della salvezza e della Chiesa.
Linguaggi, creatività, espressione	Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	**Il linguaggio religioso**	Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi rispetto al modo in cui lui stesso percepisce vive tali festività.	Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, opere d'arte, luoghi di culto, preghiere, riti…), individuandone le tracce presenti nel nostro ambiente.
I discorsi e le parole	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici. Sa narrare le storie ascoltate.	**I valori etici e religiosi**	Individuare i valori che devono essere condivisi da tutti per costruire una società di pace.	Riflette in vista di scelte di vita responsabili, imparando a dare valore ai propri comportamenti.
Conoscenza del mondo	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE TRASVERSALI			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Organizza il proprio apprendimento in modo autonomo			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
Organizza le esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili a quelle sperimentate.	Struttura le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.	Identifica gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti ed informazioni.	Legge un testo e si sa porre domande sull' informazione. Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti. Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave, nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure

d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; possedere questa competenza contribuisce non soltanto al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Il nostro Istituto si pone nella prospettiva dell'innovazione metodologica e del benchmarking per migliorare il percorso d'insegnamento-apprendimento e rispondere ai bisogni dell'allievo e al linguaggio della società complessa ritenendo fondamentale continuare a porre attenzione nei confronti della tecnologia nella prassi scolastica.

In particolare, all'interno della competenza digitale, **la robotica** può configurarsi come percorso innovativo che contribuisce in maniera performante, all'acquisizione delle competenze non solo disciplinari, ma anche relazionali, meta cognitive e comunicative a livello di coinvolgimento emotivo e volto alla promozione della crescita socio-culturale. Nell'organizzare un'attività di robotica sono sicuramente da privilegiare i cosiddetti "metodi attivi" che respingono il ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo, essi comportano l'ascolto attivo e la partecipazione sentita e consapevole dello studente. Le caratteristiche di tali metodi sono, fondamentalmente: la partecipazione vissuta degli studenti (viene coinvolta la personalità dell'allievo); il controllo costante e ricorsivo (feedback) e l'autovalutazione; la formazione in situazione; la formazione in gruppo. Nella prassi didattica di una attività di robotica, le strategie didattiche più consone sono: il problem solving, il brainstorming , il cooperative learning e la peer-tutoring, al fine di favorire l'inclusione dei diversamente abili e degli allievi con DSA/BES.

Quando si organizza un'attività di **robotica** un soggetto competente è in grado di:

- Interpretare la situazione da affrontare,
- progettare le strategie che lo portano alla soluzione;
- prendere decisioni coerenti;
- portare a termine il processo.

L'allievo, quindi, è in grado di progettare e gestire scenari di apprendimento che utilizzano il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa come strumenti utili a favorire l'inclusione, l'interesse per le materie STEM e lo sviluppo delle competenze chiave per il cittadino del futuro.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Sezione A: Traguardi formativi			
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici consegne, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Riconoscere nella tastiera lettere e numeri Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle … Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico Visionare immagini, opere artistiche, documentari	**I**l computer e i suoi usi Mouse Tastiera Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi)	**Vedi abilità**
EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza gli strumenti digitali per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera ; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza strumenti digitali per visionare immagini, documentari, testi multimediali.			

Sezione B: Livelli di padronanza			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	**2**	**3**	**4**
Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Con la sorveglianza dell'insegnante utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.

SCUOLA PRIMARIA

Sezione A: Traguardi formativi				
COMPETENZA CHIAVE	**COMPETENZA DIGITALE**			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		**FINE SCUOLA PRIMARIA**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	Utilizzare nelle funzioni principali strumenti digitali. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione. Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete.	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi	Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output. I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Sezione A: Traguardi formativi		
	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi e la Lim. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche	Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Fonti di pericolo e procedure di sicurezza

Sezione B: Evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	
Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/ informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicat. Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali con la programmi di elaborazione di dati. Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	ESEMPI -Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; -Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, rappresentare e organizzare i dati; -Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni -Costruire semplici ipertesti; -Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con le istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing -Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza e la riservatezza -Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola -Rielaborare una presentazione della scuola -Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali -Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. -Rielaborare una brossure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli -Elaborare ipertesti tematici

Sezione C: Livelli di padronanza				
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3.dai traguardi per la fine della scuola primaria	4	5.dai traguardi per la fine del primo ciclo
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento. Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer, inserisce immagini e salva il file. Utilizza la rete solo con l'aiuto dell'adulto per cercare informazioni	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici istruzioni. Accede alla rete con la supervisione dell' insegnante per ricavare informazioni . Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Usa con consapevolezza le tecnologie dell'informazione.			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**
Esplora la realtà attraverso le TIC.	Utilizza le TIC per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni, elementi creativi.	Produce, rivede, salva e condivide con altri il proprio lavoro.	Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'

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

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

IL CURRICOLO TRASVERSALE PER COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

I **Programmi Ministeriali** sono stati sostituiti dalle **Indicazioni Nazionali** che rappresentano il quadro di riferimento delle scelte didattiche affidate alla progettazione delle singole scuole.

I Programmi Ministeriali erano prescrittivi (obiettivi e contenuti definiti senza riferimenti alle realtà locali), le Indicazioni Nazionali presentano, invece, pochi aspetti prescrittivi: il loro testo, infatti va contestualizzato, tenendo conto:

- dei bisogni degli alunni;
- delle aspettative della società;
- delle risorse disponibili all'interno delle singole scuole;
- delle risorse disponibili nell'ambiente e nel territorio circostante le singole scuole.

In altri termini, le Indicazioni Nazionali vanno "metabolizzate" dalle varie realtà scolastiche. La "metabolizzazione si concretizza nel **Curricolo di Istituto** che è l'elemento centrale del PTOF, essendo il suo "cuore didattico".

Il Curricolo di Istituto comprende i **Curricoli Disciplinari** e si afferma nella scuola dell'Autonomia, come principale strumento della progettualità didattica. Questa è un'operazione che coinvolge tutti i fattori connessi con il processo educativo, dai contenuti-obiettivi agli esiti formativi, dalle modalità di realizzazione ai condizionamenti dovuti alle situazioni socio ambientali. Tutto ciò valorizza la professionalità dell' insegnante, che "non svolge più il programma", ma "progetta e gestisce il curricolo".

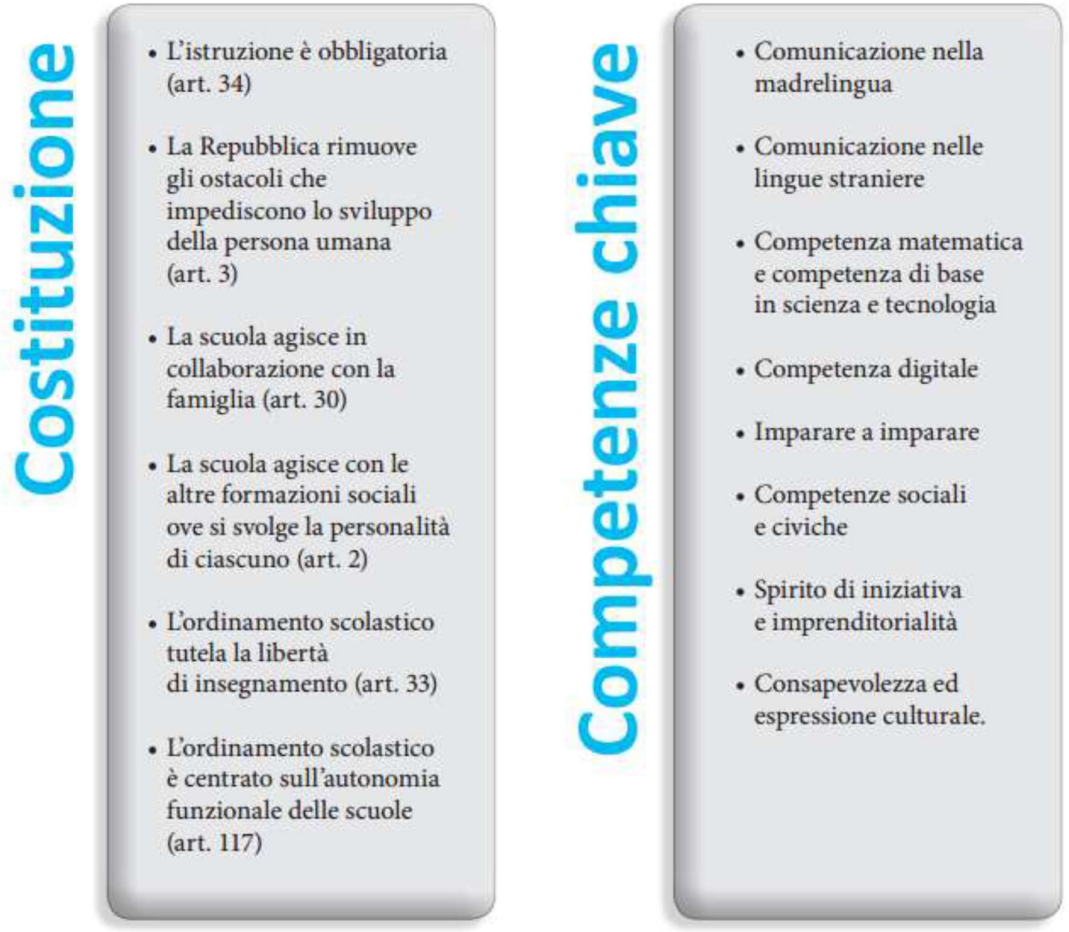
FINALITA' GENERALE

La finalità generale della Scuola è lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e nel Quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente, definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione europea con le raccomandazioni dell'18 dicembre 2006. La scuola deve quindi formare ogni persona sul piano cognitivo e culturale, in modo che sia dotata di un'ampia gamma di competenze per affrontare positivamente l'incertezza e la mutevolezza degli scenari sociali presenti e futuri, deve cioè istruire, educare e formare il futuro "lavoratore, cittadino, persona (autonoma e responsabile)" in maniera permanente e garantire a tutti gli studenti il successo formativo, progettando e realizzando interventi di Istruzione, Educazione e Formazione per:

► istruire ai fini di un futuro lavoro, favorendo l'acquisizione di conoscenze (*il sapere*) e di abilità (*il saper fare*) per trasformarle in competenze (*il saper essere*), attraverso le discipline;

► educare al vivere insieme e alla cittadinanza, indirizzando all'assunzione di comportamenti corretti e responsabili ;

► formare la persona in ordine alle sue potenzialità e aspettative, guidando all'acquisizione della capacità di inserirsi in modo consapevole nella società.



Il Governo Italiano, in linea con la Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio europeo, ha definito le **otto competenze chiave di cittadinanza** che, al termine dell'obbligo d'istruzione, permetteranno ai giovani di proseguire o negli studi o nella formazione professionale e che sono da intendersi come "*…soglia culturale comune per preparare i giovani alla vita adulta*" (D.M. n.139 del 22 Agosto 2007). Le otto competenze di cittadinanza dell'obbligo di istruzione, facilmente ricomprese nelle otto competenze chiave europee come declinazioni delle stesse, sono raggruppate in tre ambiti, tenendo conto della tridimensionalità **"Persona, Cittadino e Lavoratore**".

Competenze chiave europee	Ambito	Competenze di cittadinanza
Imparare a imparare	Costruzione del sé	Imparare ad imparare
Spirito di iniziativa e imprenditorialità		Progettare
Comunicazione nella madrelingua **Comunicazione nelle lingue straniere** **Competenza digitale** **Consapevolezza ed espressione culturale**	Relazioni con gli altri	Comunicare, comprendere e rappresentare
Competenze sociali e civiche		Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile
Competenze in Matematica e Competenze di base in Scienze e Tecnologia	Rapporti con la realtà naturale e sociale	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire e interpretare l'informazione

COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

Non sono riferibili direttamente ad una specifica disciplina, ma rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza. Pertanto presuppongono un continuo scambio di risorse e competenze tra i docenti che operano nelle sezioni e classi in parallelo.

COMPETENZE TRASVERSALI **(Competenze di cittadinanza)**		**DESCRITTORI PER LIVELLO SCOLASTICO**		
Ambito		**SCUOLA INFANZIA**	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

COSTRUZIONE DEL	**IMPARARE AD IMPARARE** • **Organizzare** il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazioni e di formazione • **Pianificare** le strategie per il proprio metodo di studio e di lavoro	• E' in grado di muoversi con sicurezza nell' ambiente scolastico ed extrascolastico • E' in grado di porsi in modo sereno in situazioni nuove • E' in grado di affrontare con disinvoltura le diverse esperienze, acquisendo fiducia nelle proprie capacità	• E' in grado di esplicitare punti di forza e/o difficoltà legate a situazioni di vita scolastica e/o quotidiana • E' in grado di mettere in atto strategie per cercare di modificare comportamenti scorretti • E' in grado di formulare giudizi inerenti il lavoro svolto e sa prendere decisioni di conseguenza	• E' in grado di riconoscere e valutare le proprie capacità e abilità • E' in grado di organizzare il proprio lavoro in base alle prestazioni richieste usando le strategie adeguate • E' in grado di gestire i propri stati emozionali per affrontare situazioni nuove
	PROGETTARE • **Elaborare** e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro	• Si organizza per rappresentare la propria esperienza o una storia ascoltata, usando una pluralità di linguaggi	• E' in grado di mostrare iniziativa e creatività nelle attività scolastiche	• Elabora e realizza progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire le fasi procedurali e stabilire i risultati raggiunti.
SE'	• **Utilizzare** le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e orientarsi per le future scelte formative e/o professionali	• Interagisce con le cose, l' ambiente e le persone condividendo e rispettando i materiali	• Elabora e realizza nuove attività applicando le conoscenze e le abilità acquisite	

RELAZIONI CON GLI ALTRI	**COMUNICARE** • **Comprendere** messaggi di genere diverso trasmessi con il linguaggio verbale e specifico delle varie discipline • **Adeguare** la comunicazione all' interlocutore e al contesto • **Esprimere** il proprio vissuto e quanto appreso utilizzando i diversi linguaggi	• E' in grado di ascoltare e comprendere i discorsi degli adulti e i compagni • E' in grado di ascoltare e comprendere fiabe, racconti, storie, esperienze e consegne • Si esprime in modo adeguato con un uso corretto della lingua nel piccolo e nel grande gruppo. • E' in grado di percepire e riprodurre segni come lettere in stampatello, simboli grafici e numerici • Rappresenta graficamente le esperienze vissute ed i racconti ascoltati	• E' in grado di comprendere le istruzioni fornite dall'insegnante relativamente ad un'attività da svolgere • Legge e comprende le informazioni principali di testi di vario genere (narrativo espositivo, regolativo, descrittivo) • Interviene nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date • E' in grado di riferire autonomamente e in maniera chiara e corretta un'esperienza e/o un fatto e/o un evento • Legge ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo brevi testi di vario genere • Scrive in maniera corretta e comprensibile testi di vario genere	• Seleziona le informazioni di un messaggio articolato in funzione degli scopi per cui si ascolta • E' in grado di interpretare e collegare una varietà di messaggi e di rispondere, in modo pertinente, in una situazione • E' in grado di comprendere una comunicazione individuando l'argomento, il linguaggio specifico e lo scopo del messaggio • E' in grado di comprendere brevi testi in lingua straniera, individuando, anche informazioni specifiche • Si inserisce opportunamente in situazioni comunicative diverse • E' in grado di produrre comunicazioni, sia orali che scritte, coerenti con lo scopo e l'argomento del messaggio da veicolare, utilizzando correttamente, se necessario, il linguaggio specifico • E' in grado di usare il linguaggio non verbale e le relative tecniche in modo idoneo a personale • Sa esprimersi appropriatamente in lingua straniera su argomenti familiari e situazioni oggetto di studio
	COLLABORARE E PARTECIPARE • **Interagire** in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità • **Gestire** la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri	• E' in grado di relazionarsi adeguatamente sia con gli adulti che con i coetanei • Riconosce, rispetta le diversità • Collabora con gli altri per la realizzazione di progetti • E' in grado di avere fiducia nei confronti degli altri e di riconoscersi come membro di un gruppo • Accetta opinioni ed idee espresse in modo diverso dalle proprie	• E' in grado di costruire e mantenere relazioni positive con gli altri • Riconosce e rispetta condivide le diversità • Collabora e interagisce con gli altri, mantenendo la propria identità • E' in grado di dare un contributo costruttivo nel lavoro di gruppo • Esprime il proprio punto di vista in funzione della soluzione del problema	• E' in grado di collaborare con i compagni e con gli insegnanti in modo proficuo • Interviene in una conversazione o in un gruppo di lavoro rispettando il punto di vista altrui • Stabilisce relazioni positive con gli altri nell'ambiente scolastico • E' in grado di dare contributi personali e costruttivi all'interno di un gruppo • Sa affrontare di difficoltà all'interno di un gruppo, prendendo le opportune decisioni

	AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE • **Inserirsi** in modo attivo e consapevole nella vita sociale • **Far valere e riconoscere** i propri diritti e bisogni, quelli degli altri, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità	• E' in grado di organizzarsi in modo autonomo nello spazio scolastico • E' in grado di utilizzare e riordinare strutture e materiali della scuola seguendo le indicazioni dell'insegnante • Condivide e rispetta le regole di vita comunitarie • E' in grado di agire autonomamente in semplici situazioni	• E' in grado di scegliere, il materiale necessario e più adatto per lo svolgimento di attività • Organizza in modo autonomo ed efficace le proprie attività • Sa comportarsi autonomamente in maniera adeguata al contesto	• E' in grado di prevedere e valutare le conseguenze del proprio agire • Porta a termine gli impegni presi in modo autonomo ed efficace • E' in grado di rispettare spontaneamente l'ambiente
RAPPORTI CON	**RISOLVERE PROBLEMI** • Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi • Individuare le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati • Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline	• E' in grado di trovare soluzioni adeguate per la risoluzione di semplici problemi • Organizza le proprie conoscenze per affrontare nuove situazioni • Affronta situazioni ludiche diverse in modo adeguato	• E' in grado di trovare soluzioni adeguate per la risoluzione di problemi complessi • Utilizza procedimenti logici differenziati in base a situazioni più complesse • Soddisfa la propria curiosità con la ricerca e la problematizzazione della realtà	• E' in grado di applicare le conoscenze apprese in contesti sempre più complessi • Risolve un problema attraverso l'utilizzo di procedure note in contesti nuovi

L A R E A L T A' N A T U R A L E E S O C I A L E	**INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI** • **Individuare e rappresentare**, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari • **Cogliere** la natura sistemica di fenomeni, eventi e concetti individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica	• Coglie analogie e differenze confrontando oggetti, persone e situazioni • E' in grado di formulare previsioni e prime ipotesi in ordine a momenti liberi e strutturati della vita scolastica • E' in grado di comprendere l'aspetto ciclico del tempo, riferendosi ad esperienze concrete e vissute • Effettua seriazioni e classificazioni • Sa contare oggetti, immagini, persone e sa operare aggiungendo e togliendo quantità • E' in grado di ordinare le sequenze di una storia e di esperienze personali, utilizzando adeguatamente i concetti temporali • Individua e comprende il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali	• E' in grado di selezionare informazioni necessarie allo svolgimento di un compito • Individua e comprende il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali e/o di studio • E' in grado di sintetizzare oralmente le informazioni contenute in testi scritti e/o orali affrontati in classe • E' in grado di sintetizzare per iscritto le informazioni contenute in testi scritti e/o orali affrontati in classe	• E' in grado di ricercare le cause degli avvenimenti e di comprenderne gli effetti • Riconosce analogie e differenze, varianti e invarianti, attraverso l'osservazione di situazioni reali • E' in grado di analizzare, rielaborare, collegare le informazioni • Analizza e classifica i dati sintetizzandoli all'interno di un piano di lavoro